



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL  
MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES  
TRABAJO DE GRADO

## ***DRONES, EL CÓMIC***

GUTIÉRREZ ROMERO, Kristina

Tutor:

CORDERO, Jonas

Caracas, septiembre 2017

## Formato E:

### *Resumen analítico del Trabajo de Grado*

Alumnos:

Fecha: 17/01/2018

	Nombre y apellido	Expediente	Mención
1	Kristina Gutierrez Romero		AA
2			
3			

Unidad: ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL      Mención(es): AA

Año: 2017      Número de páginas: 161      Nro ejemplares: 1

**Indicadores** (señale 3 a 5 palabras que identifiquen el tema, enfoque, contenido o materia del trabajo para efectos de su inclusión en una base de datos):

Cómic, Muse, Drones, Ciencia Ficción, Música

**Descripción** (situación específica que el trabajo resuelve o mejora):

Realización de un cómic inspirado en la trama del álbum conceptual Drones, de la banda Muse

**Modalidad** (según clasificación propuesta por la Escuela):

Producción Audiovisual

**Fuentes** (número de referencias bibliográficas utilizadas): 36

**Contenido** (resumen de objetivos, metodología y resultados):

Realización de un cómic partiendo de conocimientos de escritura de guion argumental, guion técnico, planimetría, uso del color, creación de universos y de personajes, y de diagramación de espacios.

---

---

---

**Conclusiones** (resultado final de la investigación o recomendaciones):

Las herramientas aprendidas durante el estudio de las Artes Audiovisuales  
facilitan el trabajo de la creación de un cómic; sin embargo, se recomienda instruirse  
en el arte de la novela gráfica para obtener un mejor producto final.

Firma Tutor:  Evaluación Final (para llenar por el CTG): \_\_\_\_\_

*A Muse,  
la musa de este proyecto.*

## AGRADECIMIENTOS

Los agradecimientos siempre se me han antojado un cliché; sin embargo, me repito que todo está en mi cabeza con el fin único de poder resumir en unas cuantas líneas mi gratitud hacia las personas que, de algún modo, me han ayudado a llegar a este momento. Pues, bien: aquí vamos.

Escribir miles de “gracias” y “te amo” no serán suficientes para mi Nina, mi hermana, mi mejor amiga. Mi persona. Sin su compañía, su recurrente ayuda, sus chistes, sus consejos y sus ocurrencias, yo no podría haber sobrevivido mi etapa universitaria, profesional y personal. Eres la lechuga de mi ensalada y me inspiras a ser mejor cada día; somos tú y yo contra el mundo. Te amo.

A Sebastian, mi hermano; el protagonista de la historia que él mismo me recomendó utilizar como inspiración para este proyecto, mi *runner* personal. El que no me deja mal cuando necesito ver una película o leer un cómic de referencia.

A Álvaro, mi papá. El que me dio la mitad de mis cromosomas, el que nunca duda en levantarse temprano para llevarme a algún lado, ni le molesta que acapare sus *gadgets* por más semanas de las que a él le gustaría. A él, quien me inspiró a estudiar Comunicación Social porque “hija de gato caza ratón”.

A Luis Daniel, mi *partner in crime*. A quien le debo diez años de subidas y bajadas, con una estructura dramática bastante oportuna. De quien aprendí que la vida es más divertida cuando estás atrapada en una cola en la Autopista Francisco Fajardo, bajo una lluvia.

A mi tía Ninoska, por hacerme coronas y llevarme al Cine Broadway con una bandeja de cotufas escondida en el bolso; pero, sobre todo, por enseñarme la mejor lección que nadie nunca, jamás, debe olvidar: “cásate con los libros”.

A Samuel, el hombre de día y superhéroe de noche; porque sin él el producto final no sería lo que yo quería que fuera. Gracias por trasnocharte conmigo creando este cómic, por tu paciencia, por tus sugerencias y por tu por increíble trabajo.

A Jonas, mi amigo y mi tutor. Quien tiene los mejores consejos del mundo. El que conoce todo sobre los cómics y otros universos. A quien más que las gracias le debo una pizza... y eso dice mucho.

A mi querida profesora Ainara Miranda, por todo su cariño, apoyo y motivación. Por querer a mi semidron tanto como yo, por estar al pendiente de este trabajo aún después de terminado Seminario II. Por creer en mí y en mi proyecto.

Gracias a mis profesores, quienes me animaron siempre a pensar fuera de la caja, especialmente a Ricardo Tavares, por su necesidad de no dejar que me fuera de la clase con una duda en la cabeza; a Ramón Santana, por su increíble manera de dejarme absorta entre letras; a Mariela Matos, por enseñarme a entender mensajes dentro de formas y colores; a Francisco Coello, por llenar mi vida de conocimientos, de anécdotas y de libros como "Ha vuelto"; a David Petit, por hacerme creer que vivía entre Napoleón y el Pacto de Punto Fijo; a Pedro Navarro, por tentarme a estudiar Comunicaciones Publicitarias para ser tan brillante como él; a Marcy Rangel, por incentivar me a dar lo mejor de mí en mi materia menos favorita; a Armando Naranjo, por reavivar mi amor por la radio; a Eduardo Burger, por enseñarme a caminar con mi semidron sicario a cuestas; a Rebecca Pellico, porque nunca olvidaré la diferencia entre moral y ética; a Ricardo Espinoza, por sembrar en mí el gusto por la historia del cine; a Francisco Pellegrino, por los lunes de ciencia ficción; a Néstor Mollegas, por ayudarme a entender el cine y apreciarlo desde una perspectiva aún más interesante; a Luis Bond por enseñarme a resumir una película en un tweet; a Deborah Herrera, Isabella Galavis y Yasmín Centeno, por ayudarme a forjar los cimientos de este Trabajo de Grado.

Finalmente, a la UCAB, por abrirme sus puertas y darme la oportunidad de forjarme entre sus aulas, con base en sus valores y aprendiendo de grandes profesores.

# ÍNDICE GENERAL

## INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	3
1. Sobre la irreverencia musical de Muse	3
1.1. <i>Drones</i> , la ópera rock	3
1.1.1. El álbum conceptual	3
1.1.2. La trama de <i>Drones</i>	7
1.2. El trasfondo de <i>Drones</i>	9
1.2.1. La canción protesta: política y sociedad	10
1.2.2. <i>Drones</i> como una reflexión sobre la deshumanización	12
2. Sobre el cómic	14
2.1. ¿Qué es el cómic?	14
2.1.1. Breve historia del cómic	15
2.1.2. El cómic en Venezuela	16
2.2. Conceptos técnicos	17
2.2.1. Las palabras	17
2.2.2. Las imágenes	18
2.2.3. Las viñetas	20
2.3. ¿Cómo se hace un cómic?	20
2.3.1. El relato	21
2.3.2. La ilustración	23
2.3.3. El flujo	24
CAPÍTULO II: MARCO METODOLÓGICO	26
1. Planteamiento del problema	26
2. Objetivos	26
2.1. Objetivo general	26
2.2. Objetivos específicos	27
3. Justificación	27
4. Delimitación	28
5. Ficha técnica	29

6. DRONES (Vol. 1)	29
6.1. Idea	29
6.2. Universo	29
6.3. Sinopsis del primer volumen proyecto	32
6.4. Issues	32
6.4.1. <i>Dead Inside</i>	32
6.4.1.1. Sinopsis	32
6.4.1.2. Escaleta	32
6.4.1.3. Tratamiento	33
6.4.1.4. Guion Argumental	35
6.4.1.5. Guion para cómic	44
6.4.2. <i>Mercy</i>	63
6.4.2.1. Sinopsis	63
6.4.2.2. Escaleta	63
6.4.2.3. Tratamiento	64
6.4.2.4. Guion Argumental	66
6.4.3. <i>The Handler</i>	74
6.4.3.1. Sinopsis	74
6.4.3.2. Escaleta	74
6.4.3.3. Tratamiento	75
6.4.3.4. Guion Argumental	77
6.4.4. <i>Revolt</i>	86
6.4.4.1. Sinopsis	86
6.4.4.2. Escaleta	86
6.4.4.3. Tratamiento	87
6.4.4.4. Guion Argumental	88
6.4.5. <i>Aftermath</i>	96
6.4.5.1. Sinopsis	96
6.4.5.2. Escaleta	96
6.4.5.3. Tratamiento	97
6.4.5.4. Guion Argumental	99
7. Personajes	111
7.1. D-50 / Sebastian Payne	111
7.2. Nicholas Bradford	112

7.3. Christian Holden	113
7.4. Nina Sterling	114
7.5. Cole Dixon	114
7.6. Dominic Stone	115
7.7. Jean Bellamy	116
7.8. Kate Payne / The Handler	116
8. Objetos especiales	118
8.1. Drones	118
8.2. Pistola láser	118
8.3. Reapers	118
8.4. Llave de arranque	119
8.5. Los Guantes	119
8.6. Liquid Bliss	119
9. Locaciones	120
9.1. Cydonia (Estados Unidos de Eurasia)	120
9.2. Parlamento de la Supremacía	120
9.3. World Wide Tech	120
9.4. Madness	120
9.5. Cuartel de la resistencia	121
9.6. Plaza Starlight	121
10. Propuesta visual	122
10.1. Estilo del cómic	122
10.2. Paleta de colores	123
10.2.1. D-50 / Sebastian Payne	123
10.2.2. Nicholas Bradford	124
10.2.3. Christian Holden	124
10.2.4. Nina Sterling	125
10.2.5. Cole Dixon	125
10.2.6. Dominic Stone	125
10.2.7. Jean Bellamy	126
10.2.8. Kate Payne	126
10.2.9. Cydonia (Estados Unidos de Eurasia)	127
10.2.10. World Wide Tech	127
10.2.11. Madness	128

10.2.12.	Cuartel de la resistencia	128
10.2.13.	Parlamento de la Supremacía	129
10.2.14.	Plaza Starlight	129
10.3.	Diseño de personajes	130
10.3.1.	D-50 / Sebastian Payne	130
10.3.2.	Nicholas Bradford	131
10.3.3.	Christian Holden	132
10.3.4.	Nina Sterling	133
10.3.5.	Cole Dixon	134
10.3.6.	Dominic Stone	135
10.3.7.	Jean Bellamy	136
10.3.8.	Kate Payne	137
10.4.	Diseño de objetos especiales	138
10.4.1.	Pistola láser	138
10.4.2.	Llave de arranque	139
10.5.	Diseño de locaciones	140
10.5.1.	Cydonia (Estados Unidos de Eurasia)	140
10.5.2.	Parlamento de la Supremacía	140
10.5.3.	World Wide Tech	141
10.5.4.	Madness	142
10.5.5.	Cuartel de la resistencia	143
10.5.6.	Plaza Starlight	144
	DESGLOSE DE NECESIDADES DE PRODUCCIÓN	145
	PRESUPUESTO	146
	ANÁLISIS DE COSTOS	147
	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	148
	BIBLIOGRAFÍA	149
	ANEXOS	152

# INTRODUCCIÓN

Al momento de transmitir un mensaje, cualquier medio es válido para lograrlo, pues, siempre que se tenga una intención, todo puede comunicar. Tal es el caso de dos medios poco estudiados en la Comunicación Social: la música y el cómic.

En la primera es posible identificar tres componentes que le permiten emitir un mensaje: el verso, el ritmo y el tempo, y cada uno de ellos tiene una función en particular. El verso corresponde a las letras de las que se vale la música para hacer uso de metáforas verbalizadas que transmiten, con pocas palabras, ideas o sentimientos muy complejos.

Asimismo, el ritmo que acompaña las letras de las canciones también puede aportarle énfasis a la intensidad del mensaje; los acentos, las pausas y las repeticiones utilizadas confluyen en la creación de una atmósfera que busca envolver en un microcosmos de sensaciones a quien lo perciba.

Por último, el tempo de las canciones permite marcar una secuencia específica, con puntos altos y bajos de tensión, haciendo que la música adopte una estructura dramática similar a la de cualquier otro relato.

Similar al caso de la música, el cómic también se vale de diversos recursos para relatar historias. En primer lugar, la historieta cuenta con el recurso de la palabra, el cual se ve reflejado en los diálogos, las acotaciones y las onomatopeyas que se utilizan para describir de manera puntual la idea que desea transmitirse.

Por otro lado, se utiliza el recurso de la imagen para definir la atmósfera que contextualiza la trama; de este modo, no solo actúa como un medio de apoyo sino que también puede fungir el papel de emisor de un mensaje por sí solo, sin necesidad de ser acompañado por un texto.

Finalmente, el cómic también cuenta con un equivalente al tempo o al montaje: se trata del flujo, el cual marca la secuencia de lectura de la historieta y, por consiguiente, la estructura dramática de la misma.

En el siguiente Trabajo de Grado se pretende adaptar el mensaje de un álbum musical a un cómic, haciéndose uso de herramientas vistas en la mención de las Artes Audiovisuales tales como la construcción de personajes, la escritura de guion, la planimetría, el uso del color y la composición en el espacio.

Para esto, se tomó como inspiración el álbum *Drones*, de la banda Muse, debido a que se trata de una ópera rock; es decir, un disco musical cuyas canciones están escritas y ordenadas de tal modo que narran una historia con estructura dramática.

Ahora bien, para poder realizar un cómic inspirado en el álbum conceptual *Drones*, primero es necesario entender algunas nociones útiles para su elaboración. Es por esto que, a continuación, se darán a conocer las características de la historieta y sus conceptos básicos; además de la esencia de la música de Muse, lo que los llevó a componer *Drones* y la historia que se relata en este álbum.

En consecuencia, se demostrará todo el proceso de preproducción del primer volumen del cómic *Drones*, el cual cuenta con cinco *issues*. Para ello se hará un recorrido a través de la idea y la sinopsis del proyecto; las escaletas, los tratamientos y los guiones argumentales de cada número; el universo en el cual se desarrolla la historia y los personajes que la viven.

# CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

## 1. SOBRE LA IRREVERENCIA MUSICAL DE MUSE

Según la biografía de la agrupación publicada en la revista digital *Rolling Stone*, Muse es una banda de rock progresivo formada en Devon, Inglaterra, en 1994. Sus integrantes son Matt Bellamy, Christopher Wolstenholme y Dominic Howard. (s.f), [Página web en línea] (traducción libre del autor)

Asimismo, esta publicación asegura que Muse se ha destacado por mantener una firma: la combinación de imágenes inspiradas en la ciencia ficción apocalíptica a través de los sonidos de la guitarra, característica que la ha convertido en una de las bandas más grandes del mundo.

*Rolling Stone* también destaca que en 1999 la banda debutó con *Showbiz* (producido por John Leckie); en 2001 lanzó *Origin of Symmetry*; en 2003, *Absolution*; en 2006, *Black Holes & Revelations*; *The Resistance*, en 2009; en 2012, *The 2nd Law*, y, finalmente, *Drones*, en 2015.

### 1.1. *Drones*, la ópera rock

#### 1.1.1. *El álbum conceptual*

Según Díaz y Martínez, (2012) “el rasgo fundamental que diferencia un álbum conceptual de uno ordinario es la cohesión argumental que hilvana todos y cada uno de sus cortes” (p. 14). Con base en esta afirmación, es pertinente destacar que una ópera rock es un disco compuesto por canciones cuya disposición conforma una historia con estructura narrativa.

Dentro del amplio repertorio de placas discográficas que han sido editadas a lo largo de la historia musical, álbumes conceptuales como *Tommy* (1969, The Who), *The Rise and Fall of Ziggy Stardust and the Spiders from Mars* (1972, David Bowie), *The Final Cut* (1983, Pink Floyd), *Seventh Son of a Seventh Son* (1988, Iron Maiden),

*The Black Parade* (2006, My Chemical Romance), entre otros, resaltan por su gran éxito en el mercado.

Asimismo, otras óperas rock han conseguido destacar de este tipo de discografía por haber expandido sus fronteras más allá del mundo de la música. Algunos de estos ejemplos son:

*The Wall* (1979, Pink Floyd)

*The Wall* narra la vida del protagonista ficticio, Pink, cuya vida gira en torno a un abismo de pérdida y aislamiento que comienza con la muerte de su padre en la guerra y la sobreprotección de su madre, por lo que el protagonista comienza a construir una pared mental entre él y el resto del mundo para alejarse de los problemas emocionales de la vida.

Además de esto, un sistema educativo encaminado a producir engranajes obedientes en la rueda de la sociedad, un gobierno que trata a sus ciudadanos como piezas de ajedrez, la superficialidad del estrellato, un matrimonio fallido, incluso las mismas drogas en las que se sumerge para encontrar la liberación, representan cada uno de los ladrillos de la pared que lo aleja más del resto del mundo.

Una vez terminado su muro, Pink se aísla en un mundo lleno de alucinaciones en el que termina convirtiéndose en un dictador fascista, figura que desencadenó la Guerra Mundial en la que su padre perdió la vida, el cual es, a su vez, uno de los motivos que llevó a Pink a construir su muro.

Ante este hecho, el protagonista se da cuenta de que ha llegado al punto en el que dejará de ser Pink para siempre si no hace algo al respecto, por lo que se lleva a cabo un juicio en el que es condenado a derribar su muro y afrontar la realidad.

Según Urick, (2010) *The Wall* trata sobre cómo una persona puede ser tan consumida por el odio que se convierte en la misma cosa que odia, el peligro de endiosar al hombre, la importancia de la comunicación, del vacío del exceso y de la

plenitud de los pequeños momentos. *The Wall Analysis* [Página web en línea] (traducción libre del autor)

Este disco destaca entre otras óperas rock porque inspiró *The Wall Live in Berlin* (1990), un show en vivo para conmemorar la caída del muro de Berlín, cuyo atractivo se fundamenta en la construcción de un muro durante la presentación. Asimismo, también debe parte de su fama a que fundamenta el hilo argumental de la película homónima dirigida por Alan Parker en 1982.

#### *Discovery* (2001, Daft Punk)

Al igual que *The Wall*, *Discovery* inspiró la película de animé *Interstella 5555* (2003), dirigida por Leiji Matsumoto y Kazuhisa Takenouchi, en la que cada canción corresponde a cada una de las escenas de la película; a su vez, los videoclips oficiales de cada canción son aquellas mismas escenas de esta animación. Ratliff, (2005), *Rolling Stone* [Página web en línea] (traducción libre del autor)

Este álbum inspira la historia de una banda pop extraterrestre, que es secuestrada por un productor musical durante una de sus presentaciones para ser obligada a tocar en la Tierra, donde el productor borra sus memorias, les crea falsos recuerdos y les implanta un dispositivo para controlar sus mentes.

La banda consigue tener éxito en la Tierra, pero cada vez se notan más renuentes a la fama y a la explotación a la cual son sometidos por su productor. Finalmente, descubren que este ha secuestrado a otras bandas extraterrestres para ganar discos de oro y, así, poder controlar el universo.

Los extraterrestres destruyen el disco de oro que ganaron, el cual sería el último que necesitaría su productor, para así evitar que este domine al universo. Tras este triunfo regresan a su planeta, donde son recibidos con ovaciones, mientras interpretan una canción.

### American Idiot (2004, Green Day)

*American Idiot* está ideado en una suerte de diario adolescente, en el que su protagonista, el *Jesus of Suburbia* (JOS), escribe cada uno de los pensamientos que funcionan como una crítica directa a lo que en su momento fue el gobierno de George W. Bush y al proceder general de la sociedad estadounidense.

La historia de JOS cuenta episodios de la vida de un joven que vive en la casa de su madre en medio de una familia disfuncional (padres separados, padrastro *in situ*), lo que le condujo a llevar una vida sin reglas, experimentar con alcohol y drogas, tener problemas en su vida amorosa y con sus amistades, y por lo que decide abandonar la ciudad.

Tras meditar la causa de su molestia con todo lo que le rodea, entiende que se siente de ese modo porque no cree en lo que siguen las masas (TV, publicidad y medios en general). Así pues, decide que no puede seguir viviendo con esa presión, por lo que surge un *alter ego* (al que llama *St. Jimmy*) que le hace sacar lo peor de sí; se convierte en una persona sin límites y poco cívica.

A pesar de tocar fondo, encuentra luz en una chica (*Whatsername*), de quien inmediatamente se enamora, pero no pasa mucho tiempo antes de sentirse incapaz de ser suficiente para ella y actúa como una carga (depresiones, desempleo) hasta que ella le abandona por no poder soportarlo.

Esto da pie a que el joven caiga en depresión y luego de fingir su suicidio, *Jesus of Suburbia* decide regresar a casa de su madre. De vuelta en su ciudad, retoma en parte su antigua vida porque siente que allí es donde pertenece y que es lo que merece. Algunas veces recuerda a *Whatsername* y tiene esperanzas de que vuelva con él, pero se da cuenta de que jamás ocurrirá.

El álbum es considerado uno de los más representativos de la banda y del género punk rock, siendo su éxito motivo para adaptar la historia al musical de Broadway llamado *American Idiot: The Original Broadway Cast Recording*, estrenado en 2010.

### Mylo Xyloto (2011, Coldplay)

Esta placa discográfica inspiró un cómic que relata la historia de Mylo Xyloto, un silenciador en primera línea del frente en una guerra contra el sonido y el color en el mundo de Silencia. “Mylo Xyloto”, el cómic, (2012), ABC España [Página web en línea]

Según Stuts (2013):

El cómic fue escrito por el cineasta Mark Osborne, con la ayuda de la banda británica, la saga de seis partes representa una sociedad orwelliana gobernada por un gobierno supremacista que controla a la población a través de tácticas de miedo y sobre estimulación a través de los medios de comunicación y propaganda. Billboard [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

Asimismo, en su página web oficial, Coldplay declara que la idea de un personaje llamado Mylo Xyloto surgió antes de crear el disco, por lo que historia de Mylo y el universo en el que este vive sirvió de fondo para el álbum y la gira, de modo que se trata de una realimentación entre el personaje y la música, y la música y el cómic. (2012) [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

#### *1.1.2. La trama de Drones*

Habiendo definido con anterioridad el álbum conceptual como un disco cuyas canciones componen un relato, es importante entender la historia que narra *Drones*.

En un principio, el título del álbum da indicios del tema en torno al cual gira su trama y si bien la Real Academia Española define la palabra dron como una “aeronave no tripulada”, en términos de ciencia ficción el significado se inclina a la robótica en general, especialmente la que hace uso de inteligencia artificial.

Tomando como referencia al escritor de ciencia ficción Isaac Asimov, (1984) se puede definir a los robots como “máquinas capaces de llevar a cabo tareas muy diversas y que, aunque carecen de libre albedrío, se plantean a sí mismos problemas de conducta humana”. (p.1)

Haciendo énfasis en el hecho de que estas máquinas no pueden actuar según voluntad propia, es apropiado hacer referencia a las leyes estipuladas en el manual de robótica que, según Asimov, toda máquina debe cumplir. Estas son:

1. Un robot no debe dañar a un ser humano o, por su inacción, dejar que un ser humano sufra daño.
2. Un robot debe obedecer las órdenes que le son dadas por un ser humano, excepto cuando estas órdenes están en oposición con la primera Ley.
3. Un robot debe proteger su propia existencia, hasta donde esta protección no esté en conflicto con la primera o segunda Leyes. (p. 2)

En consecuencia, es posible aseverar que los drones, al ser robots, son máquinas que pueden ejecutar órdenes, siempre y cuando estas órdenes no se contrapongan a las leyes de la robótica. Esta aseveración puede verse reflejada en películas como *El hombre bicentenario* (1999), inspirado en un libro homónimo, por ejemplo.

El concepto de *Drones* es más oscuro que el del tratado sobre la muerte planetaria de 2012 en *The 2nd Law*: según Fricke, (2015) ahora se habla de matanzas a larga distancia, de la guerra moderna, y el daño colateral en la conciencia y en los ideales. [Página web en línea] (traducción libre del autor)

En consecución a esto, Greene, (2015) señala que *Dead Inside*, el primer tema de los doce que componen la placa discográfica, fue definida por Matt Bellamy como una historia en la que le pasa algo malo a alguien que decide no sentir nada y morir por dentro, de modo que se vuelve vulnerable a fuerzas oscuras y opresivas que se aprovechan de personas como esta. [Página web en línea] (traducción libre del autor)

En *Drill Sergeant* se evidencia cómo estas fuerzas se apoderan de esta persona, mientras que en *Psycho*, *Mercy* y *Reapers* relatan cómo esta persona se ve casi vencida por estas fuerzas opresivas. (2015), [Página web en línea] (traducción libre del autor)

Greene continúa citando a Bellamy, quien afirma que en *The Handler* el protagonista no quiere seguir siendo utilizado por otros, que no quiere ser una persona fría y que decide luchar en contra de sus opresores.

En la mitad del disco puede escucharse el discurso de John F. Kennedy, el cual sirve como hilo conductor entre las primeras canciones y *Defector*, *Revolt* y *Aftermath*, en las que el protagonista reconoce la importancia del amor.

Aunado a esto, Greene revela que Bellamy considera que en *The Globalist* se narra una historia aparte de la trama del álbum, pues, es la perspectiva del líder de la fuerza opresora, quien ahora se da cuenta del daño que ha hecho y no puede revertir.

Finalmente, también explica que *Drones* es una reflexión sobre cómo es posible acabar con personas a distancia, a través de órdenes ejecutadas por agentes oprimidos por fuerzas más grandes que ellos.

A su vez, Fricke también señala que el sonido refuerza la trama del álbum:

Drones es también el feliz regreso de Muse, desde las ornamentaciones extremas hasta la fuerza más simple y los *riffs* heroicos de *Origin of Symmetry*, de 2001. Mientras que el *beat* onda marcha de fantasmas y los efectos onda coro de robots en *Dead Inside* sugieren un Depeche Mode totalitario, el solo de guitarra de Bellamy -cargado de distorsión y un *sustain* que parece un aullido de muerte- perfora la pesadumbre con una venganza de grunge avanzado. Y el resoplido vibrante de su línea de guitarra en *Psycho* es goce malvado, aumentado por el bajo cáustico y descendente de Chris Wolstenholme y la batería de Dominic Howard, que te golpea el corazón. (2015) [Página web en línea] (traducción libre del autor)

En referencia al concepto de un dron establecido con anterioridad, según los fundamentos expuestos por Asimov, puede notarse un claro contraste entre el deber ser y la realidad del protagonista de *Drones*, ejemplo que también sustenta la película *I, Robot* (2004), inspirada en el libro homónimo. De igual modo, es pertinente indagar un poco en el mensaje que quiere transmitir Muse en su álbum.

## **1.2. El trasfondo de *Drones***

Antes de conocer aquello que dio idea a la realización de este álbum, es menester conocer un poco sobre la música como un medio de comunicación, específicamente de mensajes de protesta en el ámbito político y social.

### 1.2.1. La canción protesta: política y sociedad

La protesta a través de la música no tiene un comienzo definido; sin embargo, es posible determinar que su origen se remonta varios siglos atrás:

Baladas medievales como *Song of the Husbandman* satirizaban a las clases dominantes. La muestra certificada más temprana de una canción protesta es el pareado *When Adam Delved and Eve Span / Who Was Then the Gentleman*, que devino popular durante la Revuelta de los campesinos de 1381. (Lynskey, 2011, p.14) (Traducción libre del autor)

Asimismo, la canción protesta ha ganado territorio entre las masas con el pasar de los años. *Grosso modo*, es posible mencionar algunas de las piezas más destacadas:

#### *Strange Fruit* (Billie Holiday)

Cantada en el año 1939, fue la primera canción en transmitir un mensaje político explícito al mundo del espectáculo. Se trata de una crítica a los linchamientos de las personas de color.

Antes de eso, las canciones protesta eran ajenas a la música popular convencional. Estaban concebidas para determinados públicos —piquetes, escuelas de folclore, reuniones de partido— y con un mensaje específico: únete al sindicato, lucha contra los jefes, ganemos esta huelga. (Linskey, 2011)

#### *Blowin' in the Wind* (Bob Dylan)

La obra de este cantautor le ha hecho merecedor de un Premio Nobel de Literatura y esta canción, particularmente, contribuyó a la introducción del término protesta en el vocabulario del pop, generando un nuevo tipo de fan del pop: aquel que busca el significado profundo de las cosas antes que lo visible.

El sencillo estrenado en 1963 como parte del disco *The Freewheelin' Bob Dylan*, habla sobre la guerra, la paz y la libertad. Firth, Straw y Street, (2006)

### Revolution (The Beatles)

Esta banda de Liverpool cuenta con un gran repertorio de canciones en las que la protesta se hace presente; sin embargo, *Revolution* fue una de las más acaloradamente discutidas de la historia por tratarse de la primera canción en la que esta banda británica habla abiertamente de la política. (Firth et al, 2006)

El lado B del sencillo *Hey Jude*, lanzado al mercado en 1968, es una respuesta a los movimientos revolucionarios que buscaban apoyo económico para financiar su causa. Esta crítica puede percibirse en sus letras: “Todos queremos cambiar el mundo, pero cuando hablas de destrucción, ¿no te das cuenta de que no puedes contar conmigo?”.

### Imagine (1971)

“Imagina a todas las personas viviendo en paz” canta John Lennon, soñando con un mundo sin violencia absurda; la canción resume el anhelo expresado en los principales movimientos pacifistas de la época, es una clara crítica a las guerras. (Diario El Universal C.A., 2009)

Esta canción estrenada en 1971 en el álbum *Imagine*, es una de las canciones más escuchadas del cantautor británico.

### Sympathy for the Devil (1968, Beggars Banquet, Rolling Stones)

En esta canción los británicos suenan asqueados y a la vez fascinados por la violenta historia de la humanidad, dejando perfectamente claro que les indigna la sociedad actual, pero que no les compete a ellos decir a la gente qué debe hacer.

En su lugar, los Stones recurren a sus facultades musicales como a un sismógrafo para registrar la intensidad de sentimientos y la violencia, que imperaban en el momento. (Linskey, 2011)

### American Idiot (Green Day)

La banda americana lanzó esta canción en 2004, como parte del álbum conceptual *American Idiot*. La misma un es definida como un arrebatado furioso, un codazo en las costillas que sirve como respuesta a la gestión del presidente George W. Bush durante su segundo período presidencial. (Linskey, 2011)

“Una nación controlada por los medios de comunicación, es la era de la histeria” refleja el pensamiento de Billie Joe Armstrong, vocalista de la banda.

En estas canciones es posible notar la crítica a la política, a la sociedad y cómo una influye en la otra. En este sentido, es posible definir a *Drones* como otro ejemplo de protesta, en un modo aún más extenso que una sola canción.

#### 1.2.2. *Drones como una reflexión sobre la deshumanización*

Cuando un hombre fuerte le roba la libertad a uno débil se entra en una paradoja de la libertad, la cual podría referirse a libertad ilimitada para unos y opresión para otros. (Popper, 1945) (traducción libre del autor)

Tomando las palabras de Popper, es posible ver reflejada esta opresión en películas como *The Hunger Games* (2012), *1984* (1956), *Divergent* (2014), todas inspiradas en libros homónimos, donde el conflicto principal de sus tramas evoca a la lucha contra un individuo o ente poderoso que se aprovecha de los débiles. A su vez, estos ejemplos enmarcan el concepto de deshumanización previamente definido.

Ahora bien, según Greene, *Drones* evoca un concepto sobre los aspectos deshumanizantes de la tecnología de los drones, lo cual es un nuevo territorio para Muse. Asimismo, confirma que Bellamy obtuvo por primera vez la idea cuando leyó el libro *Predators: The CIA's Drone War on Al Qaeda*, del profesor de Dartmouth Brian Glyn Williams. (2015) [Página web en línea]

Greene también señala que Bellamy no sabía cómo el uso de drones había sido prolífico; siempre percibió a Obama como un hombre correcto, pero a partir de la lectura del libro, se enteró de que el presidente de los Estados Unidos de América

toma *kill decisions* [decisiones mortales] a diario, basadas en una larga cadena de personas de inteligencia que pueden ser muy poco fiables. (2015) [Página web en línea]

De este modo, se puede entender que a través de las *kill decisions* el ser humano no solo actúa contra la integridad de otro ser humano, sino que también se aleja de su propia humanidad al eliminar a sus iguales.

Apoyando esto, Bellamy afirma que los conceptos de libertad y opresión se ven reflejados en la selección del discurso de JFK que sirve como separador entre el antes y el después del cambio del personaje principal del álbum:

[...] Porque el mundo se opone a una conspiración monolítica y despiadada que se basa, principalmente, en medios encubiertos para ampliar su esfera de influencia, en la infiltración en lugar de la invasión, en la subversión en lugar de elecciones, en la intimidación en lugar de libre elección, en la guerrilla de noche en lugar de ejércitos por día. Es un sistema que ha reclutado vastos recursos humanos y materiales en la construcción de una máquina estrechamente unida, altamente eficiente, que combina la inteligencia militar, diplomática, las operaciones económicas, científicas y políticas. Sus intenciones se ocultan, no se publican; sus errores están enterrados, no encabezados; sus disidentes son silenciados, no elogiados. Es por esto que buscamos fuerza y asistencia para que, con tu ayuda, el hombre sea lo que nació para ser: libre e independiente. [JFK, Muse] (traducción libre del autor)

Asimismo, el vocalista de Muse asegura que dicho discurso habla en términos generales sobre los sistemas opresivos y cómo hay gente por ahí que quiere infiltrarse y controlar de forma encubierta, creando sistemas burocráticos complejos que esclavizan a la humanidad de una manera u otra. Citado en Greene, (2015) [Página web en línea]

Finalmente, Bellamy hace hincapié en que su crítica no es solo política, sino auto reflexiva; asegura que el ser humano está deshumanizándose, motivo por el cual apoya su mensaje volviendo a la simpleza musical que caracterizaba el origen de la banda, dejando a un lado el uso de la música sintetizada que acompañó su últimas dos producciones musicales antes de *Drones*.

## 2. SOBRE EL CÓMIC

### 2.1. ¿Qué es el cómic?

El teórico de cómics McCloud, (1995) explica que el cómic está compuesto por una serie de ilustraciones yuxtapuestas, además de otras imágenes en secuencia deliberada, que cumplen con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector. También destaca que el término cómic se refiere al modo en el que se difunde una historia, más que a los medios específicos que se usan para ello (*comic books*, tiras cómicas, entre otros).

En términos generales, si bien puede ser aplicado a diferentes tipos de cómics, este concepto excluye a un término en específico que suele confundirse con este género: se trata de la caricatura, la cual no es más que “una manera de dibujar”. (McCloud, 1995, p. 21)

Sin embargo, el autor señala que el cómic se vale de la caricatura para comunicar visualmente un mensaje, pero también afirma que esta no funge como un medio de comunicación por sí sola, pues, al encontrarse aislada, no queda yuxtapuesta a otras imágenes y palabras dentro de una secuencia argumental.

Ahora bien, se entiende por arte secuencial como “el acto de tramar un tejido” (Eisner, 1994); en términos más precisos, se trata de la conjugación de la imagen y la palabra en un todo que responda a una intención; es decir, a un discurso. En referencia a esta definición, es posible clasificar diferentes tipos de cómics según su objetivo:

En términos generales, las funciones del arte secuencial pueden resumirse en dos aplicaciones: la enseñanza y el entretenimiento. Los cómics de publicación periódica, las novelas gráficas, los manuales de instrucciones y los folletos publicitarios son sus vehículos más conocidos. En su mayor parte, los cómics y novelas gráficas tienen como objetivo el entretenimiento, mientras que los manuales y folletos se emplean para enseñar o vender. (p. 141)

### 2.1.1. Breve historia del cómic

En cuanto a los precedentes del cómic, McCloud especifica que, alrededor de 1519, Cortés descubrió un documento plegable en el que se encuentran plasmadas algunas ilustraciones sobre una epopeya referente a un gran militar y héroe político conocido como *garra de tigre* [itálica añadida]. (1995)

Asimismo, el autor indica que cientos de años antes de este hallazgo, en Francia, se realizó el famoso Tapiz de Bayeux, en el cual se relata la conquista de Inglaterra por parte de los normandos, a través de la yuxtaposición de algunas imágenes e inscripciones en latín.

McCloud sugiere que, a diferencia de la creencia popular, el origen de los cómics no se remonta a la aparición de los jeroglíficos egipcios (los cuales representan solo sonidos, por lo que estas ilustraciones funcionan más bien como una alegoría a nuestro alfabeto), sino que tiene más similitudes a las pinturas egipcias, las cuales cuentan con una secuencia de lectura en forma de zig-zag, hacia arriba, comenzando por la esquina inferior izquierda. (1995)

El autor también hace énfasis en que estos son solo algunos ejemplos del origen del cómic, y que obras como la columna de Trajano, la pintura griega, los pergaminos japoneses y las obras de William Hogarth, entre otros, deben ser examinados en busca de una relación con la estructura que compone a la historieta.

En otro orden de ideas, McCloud, (1995) considera que la creación de la imprenta es un factor importante en cuanto a la historia del cómic (y de la palabra escrita) se refiere; pues, gracias a la invención de Gutenberg, el arte se democratizó y su alcance se extendió a lo largo y ancho de todo el mundo.

Partiendo de este punto de inflexión en la historia de los cómics, Arizmendi, (1975) afirma que el origen de las historietas se remonta a 1895 cuando en las páginas dominicales de *Word*, un periódico norteamericano, apareció *The Yellow Kid*, un extraño personaje que acompañaba a los lectores de este medio de comunicación ofreciendo pequeñas reflexiones cotidianas de diversos temas. (p. 7)

Del mismo modo, Castro y Sánchez puntualizan que tanto la formalización de *The Yellow Kid* como un cómic (1897) y la llegada de historias como *Katzenjammer Kids* (1897) y *Little Nemo in Slumberland* (1905), consolidaron la base de la evolución de las historietas. (1999)

Por su parte, McCloud, (1995) considera que el cómic moderno surge a mediados de los años 1800 a mano de Rodolphe Töffer, quien “concibió la primera combinación interdependiente de palabras e imágenes” valiéndose de recursos como la caricatura y las viñetas con bordes. (p. 17)

En adición a esto, el autor apoya la idea de que las novelas gráficas sean consideradas como historietas, aseveración que es apoyada por el historietista argentino Saracino, (Abril 27, 2016) quien lo ejemplifica con *Maus* (1991), la obra de Spiegelman que marca el antes y el después en la historia de los “libros de historietas hechos para aquellos que leen novelas”, puesto que potencia a la novela gráfica a través de la estética del cómic. (Clase magistral)

A manera de reforzar esta idea, Saracino afirma que “la historieta y la novela gráfica son lo mismo porque son historias que se cuentan de un mismo modo”. (Clase magistral, Abril 27, 2016)

### 2.1.2. *El cómic en Venezuela*

Cáceres-Péfaur, (2003) apunta que la trayectoria del cómic en Venezuela comienza en el año 1900 con la aparición de *La linterna mágica*, una publicación desarrollada por Maximiliano Lorenz y Luis Muñoz, en la que se desarrollaban historietas cortas que aludían a la vida cotidiana de la población venezolana de la época, compuestas de cuatro o seis viñetas.

Otras publicaciones como *El cojo ilustrado* (1923), *Caricaturas* (1926) y *El morrocoy azul* (1946) apelaban al uso de un tono más humorístico que se extendió a la historia de personajes como *Juan Bimba* (de Mariano Medina Febres, en los años 30), un hombre rural que servía como “medio de comunicación de mensajes de

cualquier tipo” (Cáceres-Péfaur, 2003, p. 57), a la vez que se encargaba de concienciar a la sociedad venezolana.

A diferencia del auge del cómic en otros países, la autora concluye que, en Venezuela, la caricatura ha tenido una posición mucho más consolidada y una mayor difusión que el cómic, debido a que ha estado básicamente orientada al humor, la sátira y la crítica política y social hacia los distintos gobernantes que ha tenido el país. (Cáceres-Péfaur, 2003)

Finalmente, en función de delimitar las referencias del cómic en Venezuela dentro del marco de las Tesis de Grado, es pertinente mencionar a *Levine*, “un cómic que, apoyado en leyendas y fantasmas venezolanos, utiliza técnicas de guion argumental para abordar el período de gobierno de Antonio Guzmán Blanco”. (Bustos, Luzón y Vázquez, (2014), *Levine, el cómic*, Universidad Católica Andrés Bello) [Página web en línea]

## **2.2. Conceptos técnicos**

McCloud, (2008) considera que, para poder crear correspondencia entre la imagen, la palabra y el discurso, es necesario conocer algunos aspectos técnicos de la historieta. En este sentido, es necesario hablar del poder de las palabras, de la escritura con imágenes y del ritmo de la narrativa en el cómic. (p. 8) (traducción libre del autor)

### *2.2.1. Las palabras*

Según McCloud, dentro del cómic, las palabras tienen como objetivo “comunicar ideas, voces y sonidos de forma clara y persuasiva en combinación fluida con las imágenes”. (2008, p. 37) (Traducción libre del autor)

Sin embargo, también afirma que las palabras pueden comprimir la historia, especialmente, si se utilizan para marcar transiciones violentas (como los saltos en el tiempo), o convertirse en el centro del escenario (cuando son utilizadas para generar conversaciones).

Asimismo, el autor indica que, si bien los dibujos deben intentar ser poderosos por sí mismos, las palabras pueden ayudarlos a ser aún más específicos; siempre y cuando se condense al máximo lo que se pretende decir.

Existen varias herramientas dentro del cómic que nos permiten ubicar las palabras en su diseño, según la intención que se tenga:

De un modo análogo [a la viñeta] se comporta el *balloon* (nube o globo) que encierra a la palabra y que usualmente se sitúa en la viñeta de arriba hacia abajo y señala, solo con su posición, el distinto orden de intervención del personaje, marcando una importante diferenciación temporal. Se une al hablante mediante una especie de flecha, (zigzag o rayo) indicando con ello que le pertenece, e impidiendo cualquier confusión. A veces, la flecha aparece sustituida por unos pequeños círculos que parten de la frente del personaje, indicando que este no expresa en alta voz lo que piensa, que habla consigo mismo; otras, la flecha adquiere modo ondulante para señalarnos la ira o quizás el miedo. (Arizmendi, 1975, p. 19 y 20)

Por otra parte, la autora señala que las didascalias son textos que se encuentran, generalmente, dentro de rectángulos y que sirven para explicar o apoyar una acción. En este sentido, le atribuye a este recurso funciones de carácter narrativo, emotivo o retórico.

Finalmente, Arizmendi señala que otro recurso del cómic que guarda relación con las palabras es la onomatopeya, la cual hace referencia a los elementos sonoros que la historia amerite.

### 2.2.2. *Las imágenes*

Eisner entiende lo visual de un cómic como “una serie o secuencia de imágenes que sustituyen un pasaje descriptivo narrado solo con palabras. Una ‘ilustración’ refuerza (o decora) un pasaje descriptivo”. (1994, p. 129)

En cuanto al dibujo, McCloud, (1995) habla, principalmente, sobre dos técnicas utilizadas en el cómic: el realismo (el cual permite plasmar la belleza y complejidad del mundo físico) y la caricatura (la cual motiva e interesa al lector).

Entre estos géneros, el autor considera que la caricatura es la preferida por los lectores, independientemente de su edad, debido a que estos se sienten más representados en ellas que en dibujos más realistas.

A modo de complementar la idea de McCloud, es pertinente mencionar la importancia de la caricatura en la narrativa gráfica según Eisner, (1994) quien asevera que:

El arte de la historieta consiste en mostrar la conducta humana de manera reconocible. Los dibujos son reflejos en un espejo y, para visualizar una idea o proceso rápidamente, se requiere que la memoria del lector esté provista de un buen caudal de experiencias. De ahí la necesidad de simplificar las imágenes hasta convertirlas en símbolos repetidos. (p.17)

En cuanto al desarrollo de los dibujos a través de la técnica caricaturesca, el autor sugiere que el dibujante de cómics tiene la posibilidad de crear un vínculo de complicidad con el público, si se aprovecha de los estereotipos para ilustrar las historietas.

Reforzando la idea anterior, Eisner, (1994) afirma que “al emplear personas que recuerdan animales, el narrador gráfico se sirve de una reminiscencia primitiva para caracterizar a sus personajes rápidamente”. (p. 20) Tal es el caso de *Maus*, una novela gráfica de Art Spiegelman en la que se hace una analogía del gato que caza al ratón, en la que el gato representa al movimiento nazi mientras que el ratón es una referencia a los judíos.

Gubern puntualiza algunos estereotipos que permiten al dibujante comunicar sentimientos o situaciones específicas de manera muy sencilla. Por ejemplo, cuando se grafica un personaje con el cabello erizado se entiende que está aterrorizado o molesto; cuando se dibuja la boca completamente abierta se hace referencia a sorpresa o a un bostezo; entre otros. (2013)

### 2.2.3. Las viñetas

Eisner, (1994) señala que:

La función fundamental del arte de los cómics, comunicar ideas o historias por medio de las palabras y dibujos, implica el movimiento de ciertas imágenes (ya sean personas o cosas) a través de un espacio. Para habérselas con la captura o encapsulación de esos acontecimientos en el flujo de la narración, es preciso desmenuzarlos en una secuencia de segmentos. A estos segmentos se les llama viñetas, y no corresponden exactamente a fotogramas cinematográficos. Más que un resultado de la tecnología, las viñetas son sobre todo parte del proceso creativo. (p. 40)

Como complemento a esta idea, es posible tomar como referencia a McCloud, (2008) quien explica que las viñetas son la sumatoria de la imagen, la palabra y la intención; es decir, marcan un momento concreto en el tiempo de transcurriencia de la historia. En términos más específicos:

La viñeta actúa como una suerte de indicador que nos informa que el tiempo y el espacio están siendo divididos. La duración de ese tiempo y las dimensiones de ese espacio se definen más por el contenido de la viñeta que por la misma viñeta. (p. 99)

Finalmente, para poder enmarcar una acción de manera entendible, las viñetas deben estar compuestas según una perspectiva clara y cierta disposición de los elementos que se encuentran dentro de ella. En consecuencia, Eisner señala que es imperante trabajar en función de la narrativa.

El autor también señala que para lograr una composición armoniosa dentro de cada viñeta es necesario establecer un centro de interés, el cual se convertirá en el emplazamiento de la acción principal. Con base en este centro de interés, debe determinarse una perspectiva que oriente la visión y las emociones del lector, para luego añadir elementos narrativos secundarios que contextualicen o potencien la acción principal.

### 2.3. ¿Cómo se hace un cómic?

Según McCloud, (1995) la realización de un cómic queda definida por seis pasos: la idea (el contenido de la obra), la forma (historieta, *storyboard*, entre otros), el estilo

(género al que pertenece el trabajo), la estructura (la selección y el orden de las viñetas), la destreza (la construcción de la obra) y la superficie (el material).

Con base en esto, la idea y la forma de un cómic definirán su guion; el estilo marcará la pauta en cuanto a la ilustración; la estructura, su ritmo; y la destreza y la superficie, el producto final.

### *2.3.1. El relato*

En contraposición a la universalidad de la imagen, Saracino recomienda escribir para una sola persona en el mundo; de este modo, el relato tendrá alma y el lector podrá crear empatía con él en medida que se sienta identificado con la historia o con el personaje. (Clase magistral, Abril 28, 2016)

Para el autor el cómic siempre parte de un relato, lo cual no es más que narrar una historia de determinada manera con dos finalidades particulares: una moral (lo que debemos hacer) y otra didáctica (cómo vivir en el mundo en el que existimos).

Asimismo, Saracino señala que el relato construye cultura, debido a que el escritor de una historia se cuenta a sí mismo a través ella, de sus experiencias y de su patria; todo lo que se cuenta, comunica algo. Por consiguiente, un buen relato no está fundamentado en un buen conflicto, sino en su buen desarrollo.

Saracino, además, delimita dos premisas fundamentales que deben coexistir en un relato para que el mismo esté bien desarrollado: se trata de la sucesión y de la transformación. (Clase magistral, Abril 27, 2016)

Por un lado, la sucesión se fundamenta en la ley de causa y efecto, debido a que hay un acontecimiento lógico que responde a algún suceso previo. En esta premisa, existen cinco puntos clave que marcan una estructura dramática: el equilibrio inicial, la ruptura de ese equilibrio, el reconocimiento de esa ruptura, un proceso de mejoramiento y un equilibrio final.

Por otro lado, la transformación marca un cambio en el personaje principal, partiendo de tres tipos de variaciones: la mitológica (el personaje se transforma en lo

opuesto a lo que era), la gnoseológica (el personaje adquiere un conocimiento) y la ideológica (el personaje sacrifica y deja atrás todo lo que conoce para cambiar su manera de pensar).

Además de estas premisas, el autor afirma que existen tres niveles inherentes al relato: la acción, la función y la narración.

El nivel de la acción es aquel en el que se evidencia la vida externa del personaje, es decir, todo lo que se actúa dentro de la historia; las cosas, los demás personajes, las interacciones entre los personajes y las interacciones de los personajes con su entorno. Sin embargo, en este nivel también se evidencia su vida interna; en consecuencia, todo lo que le pasa al personaje antes del comienzo del relato (la biblia del personaje).

En el nivel de la función se hace alusión al propósito del personaje. Este nivel a su vez, se divide en dos partes: el núcleo (compuesto por todo lo vital que se cuenta para que la historia se entienda; es el fondo del relato) y las catalíticas (los momentos de descanso, las pausas y los adjetivos de la narración; es la forma del relato y la firma del autor).

Finalmente, el nivel de la narración es aquel en el que se evidencian todas aquellas marcas donde aparece, de manera clara, aquello que se le cuenta al lector; es, por tanto, la información que el espectador percibe y el personaje no.

En cuanto a algunas sugerencias sobre los objetivos básicos de la narración, McCloud, (2008) sugiere buscar historias ancladas en la experiencia propia que puedan hablar a la experiencia de los lectores, sorprenderlos, llevarlos a sitios donde nunca hayan estado y que se interesen por lo que sucederá.

También recomienda crear nuevos e interesantes tipos de conflicto entre los personajes o entre el mundo que los rodea y, así, provocar emociones (*suspense*, risa, horror, alegría, tristeza).

Finalmente, el autor afirma que el cómic no es distinto de los demás medios en cuanto a los objetivos del relato se refiere, pues, “todas las historias acaban en el mismo sitio: en la mente del público”. (McCloud, 2008, p. 151)

### 2.3.2. La ilustración

McCloud afirma que, a pesar de que existen dibujos realistas, la caricatura descompone las imágenes a su significado más esencial, generando así mayor aceptación por parte del lector, pues, suprimir algunos detalles y resaltar otros permite a las personas concentrar su atención en una idea. (1995)

De igual modo, el autor considera que “mientras más se caricaturice una imagen, representa a mayor número de gente” (McCloud, 1995, p. 31), lo cual puede crear un mayor grado de empatía con el lector.

Ahora bien, indiferentemente del estilo de imagen que se elija, “el primer y más importante trabajo de los dibujos es que puedan comunicarse rápida, clara y absorbentemente con el lector”. (McCloud, 2008, p. 26)

A modo de reforzar esta aseveración, es pertinente hacer referencia a Eisner, quien señala que en el cómic:

El número de imágenes permitido es limitado, mientras que en una película, una idea o una emoción puede expresarse por medio de centenares de imágenes expuestas en una secuencia fluida y a una velocidad que imita el movimiento real. En la página impresa, ese efecto solo puede ser simulado. (1994, p. 26)

Con base en esta premisa, McCloud, (2008) hace especial énfasis en que se debe ser bastante específico, ya que el cuidar la anatomía y la perspectiva pueden ayudar a representar formas de modo convincente, pero las posturas y las expresiones de los personajes, incluso locaciones como sus habitaciones, pueden comunicar más sobre sus actitudes y emociones.

A modo de exaltar el relato de una historieta, los detalles menores en el dibujo pueden servir como *plants*; es decir, “objetos que pueden pasar desapercibidos, pero

que luego se revelan como parte importante de la historia". (Álvarez, clase magistral, Abril 28, 2016)

Por otra parte, McCloud asegura que las imágenes abstractas, expresionistas o simbólicas sirven para expresar una emoción intensa. De modo que el estilismo que se aplique en la ilustración debe escogerse conforme al mensaje que se quiera enviar al lector. (2008)

Finalmente, el autor afirma que para hacer un cómic es necesario escribir con imágenes, lo cual se resume en tomar cinco buenas elecciones: el momento (condensar la historia), el encuadre (la distancia y el ángulo correctos para contar esos momentos), la imagen (representar personajes, objetos y entornos con claridad), la palabra (decir mucho con poco) y el flujo (guiar al lector a través y entre las viñetas). (p. 8)

### *2.3.3. El flujo*

Las viñetas deben mantener una secuencia de lectura fluida que permita al lector entender el mensaje de manera clara; el modo tradicional de estructurarlas es de izquierda a derecha, comenzando por la parte superior de cada página. (Eisner, 1994)

Además del orden, existe otro factor que determina la lectura del cómic: el ritmo, el cual se ve definido por el tiempo de transcurriencia de la historia. En cuanto a esta dimensión, Eisner afirma que:

Al estar nuestras vidas inmersas en un mar de espacio-tiempo, nos vemos obligados a dedicar gran parte de nuestro aprendizaje a la comprensión de esas dimensiones. Medimos el sonido de modo audible, según la distancia a la que esté de nosotros. El espacio, por lo general, lo percibimos y lo medimos visualmente. El tiempo resulta más engañoso; lo medimos y lo percibimos por medio de la memoria de la experiencia. (1994, p. 27)

El autor concluye que, en el cómic, el tiempo es un elemento estructural de primer orden, debido a que el desarrollo secuencial de las imágenes es lo que nos permite reconocer e identificarnos con las experiencias humanas (humor, miedo,

sorpresa). En consecuencia, considera las viñetas como el medidor del tiempo dentro del cómic, pues, son estas las que segmentan y analizan el discurso que se narra.

Por otra parte, Eisner añade que los bocadillos, los movimientos y los sucesos transitorios que tienen lugar dentro de las viñetas, también son útiles en la descripción del tiempo, aunque en menor medida que el número y tamaño de las viñetas:

(...) cuando se trata de comprimir en el tiempo, se requiere un mayor número de viñetas. En tal caso, la acción se vuelve más segmentada, al contrario de la acción que tiene lugar en las viñetas más grandes y convencionales. Al colocar las viñetas muy juntas, alteramos la “velocidad” del tiempo transcurrido en su sentido más estricto. (1994, p. 32)

Otro factor a tomar en consideración a la hora de definir el ritmo de la historia es la forma de las viñetas:

En una página donde se necesita exponer un “paso” de acción “deliberado”, las viñetas están separadas en cuadrados perfectos. Cuando suena el teléfono se necesita tiempo (así como espacio) para provocar suspense y una amenaza, y por ello la tira es una sola viñeta, precedida por otra tira de viñetas más apretadas y pequeñas. (1994, p. 32)

Finalmente, partiendo de esta idea de crear *suspense*, Saracino recomienda ordenar las viñetas de tal forma que el mayor peso argumental recaiga dentro de las que estén ubicadas en la esquina inferior derecha de las páginas impares; de este modo, el lector siempre querrá pasar la página y seguir disfrutando de la historia. (Clase magistral, Abril 27, 2016)

Tras haber conocido la historia del álbum conceptual *Drones*, la manera en la que puede explotarse un producto como este fuera de los terrenos música y el proceso de creación de los cómics, es momento de conocer el trabajo de preproducción de una historieta partiendo de las bases estudiadas en las Artes Audiovisuales.

# CAPÍTULO II: MARCO METODOLÓGICO

## 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La Comunicación Social va más allá de saber redactar una nota de prensa, tomar una buena fotografía, producir un programa de radio entretenido, entre otros. Y es que, cuando de comunicar se trata, cualquier recurso es válido: todo comunica, pues todo tiene una intención.

Uno de los medios de comunicación más creativos de todos los tiempos es el cómic, el cual cuenta con una de las premisas fundamentales para transmitir un mensaje: es una historia. Sin embargo, una novela gráfica no solo se vale del recurso narrativo para contar un relato, sino que, además, se apoya de elementos visuales para lograrlo.

Ahora bien, ¿es posible realizar un cómic inspirado en la trama del álbum conceptual *Drones*, de la banda Muse? La respuesta es muy sencilla: sí. Un álbum conceptual supone narrar una historia estructurada mediante las canciones que componen el álbum, por consiguiente, este tipo de discografía fundamenta su selección de canciones en un hilo argumental, en un relato.

Finalmente, *Drones* narra la historia de un semidron, un hombre modificado robóticamente, que decide desertar a sus obligaciones tras recuperar su consciencia humana, por lo tanto, claramente, existe un conflicto enmarcado en un universo de ciencia ficción que supondría un tema interesante a realizar mediante una novela gráfica.

## 2. OBJETIVOS

### 2.1. Objetivo general

Realizar un cómic inspirado en la trama del álbum conceptual *Drones*, de la banda Muse

## 2.2. Objetivos específicos

- Definir qué es el cómic
- Señalar la historia del cómic
- Conocer la estructura en la que se compone un cómic
- Exponer la trama desarrollada en el álbum *Drones*

## 3. JUSTIFICACIÓN

El más reciente disco de estudio de Muse cuenta con una particularidad: es una *ópera rock*, lo que quiere decir que todas sus canciones están escritas y dispuestas de tal modo que narran una historia.

Crear una historieta inspirada en un álbum musical conceptual representa un desafío para un Comunicador Social, pues, codificar el mensaje de *Drones* a lo largo de varios números de un cómic no solo permite fusionar el elemento narrativo y el visual, sino que, además, ofrece la posibilidad de darle forma y volver tangible el mensaje de una obra creada para ser escuchada.

Por otra parte, los conocimientos adquiridos gracias a cátedras como Guion Argumental, Artes Audiovisuales, Cine, entre otras, permiten pre-producir un cómic (la estructura de sus guiones, su planimetría, su distribución en el espacio y su estética), de modo tal que un Ilustrador profesional pueda dedicarse únicamente a graficar el producto final.

Realizar un cómic como Trabajo de Grado, no solo representa un medio de entretenimiento para quien lo lea, sino que, además, es un modo de darle representación gráfica a una obra de naturaleza sonora.

Además, la realización de esta novela gráfica puede ser considerada como un desafío interesante para los comunicadores, quienes no suelen plantearse la creación de historietas como una posible oportunidad de trabajo.

Por otra parte, llevar a cabo este proyecto podría posicionar a la Universidad

Católica Andrés Bello como uno de los motores que impulsa la proliferación de la industria del cómic en Venezuela.

A su vez, la creación de este cómic no solo beneficiaría a los comunicadores sociales, a los fanáticos de las historietas y/o a los seguidores Muse, sino que también aportaría un nuevo modo de apreciar la historia que narra el álbum *Drones* a aquellas personas con discapacidad auditiva.

Finalmente, el interés de la autora en realizar este proyecto se remonta al potencial de la historia del álbum *Drones* para ser explotado más allá de la música, especialmente por contar una historia sobre la lucha del hombre por la libertad de una manera tan creativa, desarrollada en el campo de la ciencia ficción.

Asimismo, como persona joven que forma parte de una sociedad en la que la opresión está presente, la autora vio la oportunidad de hacer referencia a la realidad que impera en su país, Venezuela.

#### **4. DELIMITACIÓN**

Este proyecto de tesis se desarrollará en Caracas (Venezuela) y su tiempo de elaboración abarcará desde el mes de octubre de 2015 hasta septiembre de 2017.

Debido a su modalidad, este producto va dirigido a los fanáticos de los cómics; debido a su inspiración, la cual se encuentra en el álbum *Drones*, a los fanáticos de la banda británica Muse; y debido a su temática, a todas aquellas personas interesadas en historias de ciencia ficción, especialmente aquellas en las que su protagonista luche contra la opresión.

Para culminar, es importante mencionar que no se pretende reproducir este cómic a menos de que la banda Muse acceda a ello y, en este caso, podría hacerse tanto física como digitalmente, así como traducirlo a diferentes idiomas con el objeto de que más personas puedan obtener una copia del mismo.

## 5. FICHA TÉCNICA

Título: *Drones*

Año: 2017

Género: Ciencia Ficción

Volumen: 1

Issues: 5

Creado por: Kristina Gutiérrez Romero

Historia: Kristina Gutiérrez Romero y Muse

Escrito por: Kristina Gutiérrez Romero

Ilustraciones de: Samuel Blanco

Colorización por: Samuel Blanco

Portada de: Samuel Blanco

## 6. *DRONES* (Vol. 1)

### 6.1. Idea

Un semidron, un humano modificado robóticamente, descubre que trabaja para una organización cuyo objetivo choca con sus ideales personales. Así que decide rebelarse en su contra y recuperar su libre albedrío tras eliminar la opresión que su lado robótico ejercía sobre él.

### 6.2. Universo

En el año 2017, ante la imposibilidad de sobrevivir al calentamiento global, los Estados Unidos de América, gran parte de Europa, de Asia y del Medio Oriente, acordaron emigrar a Marte por tratarse del planeta con las condiciones más aptas para la supervivencia humana.

Muchas naciones fueron dejadas atrás bajo el alegato de que Marte no tenía capacidad suficiente para ofrecer asilo a toda la humanidad; sin embargo, esa fue tan solo una excusa para no incluir a países que no poseían los recursos necesarios para financiar la migración.

Los Estados Unidos de América aportaron prácticamente todo su capital y su tecnología, mientras que los demás países ofrecieron todos sus recursos petroleros a cambio de mantener una relativa igualdad de poder en el nuevo territorio.

Al emigrar a Marte estas potencias se convirtieron en un solo país que ahora se conoce como los Estados Unidos de Eurasia, cuya capital es Cydonia, estado en el que se concentran todas las instituciones gubernamentales.

Entre las corporaciones más importantes que se establecieron en los Estados Unidos de Eurasia se encuentra World Wide Tech, una empresa de tecnología que se encargó de modernizar la vida humana y de equipar a los habitantes de esta nación con ciencia más avanzada.

En términos políticos, el poder se concentra en dos cuerpos: el Presidente y el Parlamento de la Supremacía. El Presidente es electo por el Parlamento cada cinco años entre cuatro candidatos: uno de Los Rojos (Estados Unidos de América), uno de Los Verdes (Europa), uno de Los Amarillos (Asia) y uno de Los Negros (Oriente Medio).

En cuanto al Parlamento de la Supremacía, es escogido por los habitantes de los Estados Unidos de Eurasia. Hasta el año 2043, se otorgaban 20 curules a cada partido, salvo a los americanos, a quienes se les otorgaban 40.

A pesar de que se ha vivido bajo un sistema parlamentario, los habitantes de los Estados Unidos de Eurasia han sido gobernados por Los Rojos desde que llegaron al planeta, pues, estos siempre han velado por mantener el control y el poder, alegando que fueron quienes aportaron más recursos para el proyecto de migración humana.

Este hecho condujo a que desde el año 2045 hasta el presente se llevasen a cabo algunos intentos de sublevación por parte de Los Verdes, Los Amarillos y Los Negros, pero ninguna de estas ha tenido éxito ya que sus líderes políticos han sido asesinados uno a uno, de manera misteriosa.

La verdad detrás de estas muertes es que Los Rojos se aliaron con Madness, una organización que se esconde tras la fachada de World Wide Tech Corporation y que se dedica a prestar servicios de exterminación, específicamente de los políticos, agentes de paz o de cualquier tipo de oposición que se le presente al Gobierno de los Estados Unidos de Eurasia.

A su vez, Madness es una fachada para quienes no son parte de la organización ya que fue fundada por un grupo de humanos de las naciones olvidadas en La Tierra, quienes, en un principio, buscaban construir un lugar ideal y habitable para quienes fueron olvidados en su antiguo hogar; sin embargo, sus sueños se vieron frustrados por la desaparición del mismo, debido a los efectos del calentamiento global.

Ante su pérdida, los directivos de Madness juraron hacer que los eurasisos se sintieran tan atrapados en su planeta como los humanos que fueron abandonados en La Tierra; por tanto, se valen del hambre de poder de Los Rojos para someterlos a ellos mismos y al resto de los humanos que llegaron de manera legal a Marte a una opresión sin precedentes.

La corrupción llegó a tal punto que, como castigo a estas rebeliones se redujo el número de curules de los antiguos continentes a tan solo diez para cada uno, aumentando así el de Los Rojos a 70 en total.

Debido a esto, en el año 2061 surgió la resistencia, un movimiento secreto que se encarga de investigar y reducir el daño que sufren los habitantes de los Estados Unidos de Eurasia por parte de sus gobernantes y organizaciones que lo apoyan; como, por ejemplo, Madness.

Es el año 2071 y los Estados Unidos de Eurasia cuentan con una actividad económica positiva y una sociedad donde prevalecen la diversidad y la tolerancia; sin embargo, esconde un régimen totalitario en el que se vive una distopía disfrazada de una utopía.

### **6.3. Sinopsis del primer volumen proyecto**

D-50 (29) es un semidron que forma parte de Madness, una organización secreta que defiende los intereses del Parlamento de la Supremacía de los Estados Unidos de Eurasia. El único objetivo de D-50 consiste en cumplir órdenes, pero un inesperado acontecimiento hace que recuerde su pasado y sienta la necesidad de aferrarse a su humanidad, motivo por el cual decide rebelarse contra Madness.

### **6.4. Issues**

#### *6.4.1. Dead Inside*

##### 6.4.1.1. Sinopsis

D-50 sufre un error en su sistema operativo al reencontrarse con alguien de su pasado, situación que le cuesta el éxito en una misión. Tras recuperarse de la falla, el semidron sigue recordando su humanidad, por lo que empieza a cuestionar las órdenes que recibe.

##### 6.4.1.2. Escaleta

EXT. UNIVERSO

En medio del espacio, se vislumbra Marte.

EXT. CYDONIA. ATARDECER

La tarde da paso a la noche en la ciudad de Cydonia.

EXT. PARLAMENTO DE LA SUPREMACÍA. NOCHE

El Parlamento de la Supremacía destaca entre los edificios de Cydonia.

INT. PARLAMENTO DE LA SUPREMACÍA. DÍA

El presidente de los Estados Unidos de Eurasia da un discurso.

EXT. PLAZA STARLIGHT. TARDE

Se lleva a cabo una concentración de la oposición al Gobierno en la que D-50 reconoce a alguien de su pasado.

INT. CUARTEL DE LA RESISTENCIA. NOCHE (FLASHBACK)

D-50 se ve reunido con los miembros de la resistencia.

EXT. PLAZA STARLIGHT. TARDE (PRESENTE)  
D-50 falla en una misión. El semidron huye del lugar y es perseguido por personas que forman parte de su pasado.

INT. PARLAMENTO DE LA SUPREMACÍA. NOCHE  
El presidente de los Estados Unidos de Eurasia ofrece una rueda de prensa a la nación. Al finalizar, conversa con Nicholas Bradford sobre el paradero de D-50.

INT. LABORATORIO DE MADNESS. NOCHE  
Christian Holden niega a Nicholas Bradford que conoce el paradero de D-50.

EXT. CYDONIA. NOCHE  
Nina y Cole encuentran a D-50.

INT. ANTIGUO CUARTEL DE LA RESISTENCIA. NOCHE (FLASHBACK)  
D-50 discute con Cole y Nina sobre si ir o no a buscar a Kate.

INT. CYDONIA. NOCHE (PRESENTE)  
El sistema operativo de D-50 presenta un error y el semidron colapsa.

#### 6.4.1.3. Tratamiento

D-50 es un semidron que trabaja para Madness, una organización que se encarga, entre otras cosas, de evitar que la oposición al Gobierno de los Estados Unidos de Eurasia pueda hacer algo para diezmar su poder.

El semidron tiene como misión asesinar al Jean Bellamy, líder de la oposición, quien se encuentra dando un discurso durante una concentración que tiene lugar en la Plaza Starlight; sin embargo, el semidron se distrae de su objetivo al reconocer a Nina Sterling, una mujer que forma parte de su vida pasada.

Al recordar furtivamente un instante de su vida humana, D-50 descubre que Nina también lo ha reconocido entre la multitud; ante estos impactos, el sistema operativo del semidron presenta una falla, por lo que decide esconderse de la multitud mientras se lleva a cabo el proceso de reinicio.

A su vez, Nina se apoya en Cole Dixon, líder de la oposición, para encontrar a D-50 entre la multitud. Cuando lo logran es muy tarde: el sistema operativo del semidron ya se ha reiniciado y este intenta completar su misión.

El sonido del disparo alerta a los asistentes de que algo malo acaba de suceder, pero la sorpresa gana terreno entre la multitud cuando las personas se dan cuenta de que quien yace inerte en el suelo es una niña.

El semidron acaba de fallar una misión por primera vez. Nina intenta llamar su atención y, al escuchar su nombre, D-50 recuerda quién es ella. El semidron huye, y Nina y Cole lo persiguen.

El presidente de los Estados Unidos de Eurasia ofrece una rueda de prensa solicitando la colaboración de los ciudadanos para la captura del semidron, quien es acusado de terrorismo. Sin embargo, al finalizar el comunicado se encuentra con Nicholas Bradford, presidente de la organización Madness, para comunicarle su preocupación por que la corrupción del Gobierno salga a la luz.

Nicholas despacha al Presidente asegurándole que no debe desconfiar de las capacidades de Madness; se comunica con Christian Holden, jefe del departamento de robótica, para conocer el paradero del semidron, pero este niega saber dónde se encuentra D-50.

Nina y Cole dan con D-50, pero este encuentro provoca un recuerdo más fuerte en el semidron en el que puede conocer más sobre el evento que rememoró en la Plaza Starlight, donde discutía con Nina y Cole sobre llevar a cabo una misión peligrosa por su cuenta y sin refuerzos.

Al volver en sí, el sistema operativo del semidron le sugiere asesinar a Nina y Cole por tratarse de objetivos peligrosos buscados por Madness, pero el semidron se niega a hacerlo, generando un fallo aún más grave en su sistema.

#### 6.4.1.4. Guion Argumental

EXT. UNIVERSO

En medio de la nada, se vislumbra Marte; tranquilo, en aparente calma.

NARRADOR (V.O.)

Ante la imposibilidad de sobrevivir al calentamiento global, los Estados Unidos de América, Europa, Asia y el Medio Oriente, acordaron emigrar a Marte.

EXT. CYDONIA. ATARDECER

La tarde comienza a dar paso a la noche en la ciudad de Cydonia y su iluminación tenue hace que destaquen cada vez más las modernas edificaciones construidas desde sus cimientos.

NARRADOR (V.O.)

Estas potencias se convirtieron en los Estados Unidos de Eurasia y se establecieron mayormente en Cydonia, su capital.

EXT. PARLAMENTO DE LA SUPREMACÍA. NOCHE

Entre los edificios de la capital de los Estados Unidos de Eurasia destaca el Parlamento de la Supremacía, una obra imponente que se asemeja a las viejas estructuras griegas, pero con toques modernos. Además de esto, adorna su fachada con una bandera de la nación.

NARRADOR (V.O.)

Ahora el poder se concentra en dos cuerpos: el Presidente y el Parlamento de la Supremacía.

INT. PARLAMENTO DE LA SUPREMACÍA. DÍA

DOMINIC STONE (53, cabello escaso y grisáceo, obeso y de baja estatura), presidente de los Estados Unidos de Eurasia, se encuentra dando un discurso en el Parlamento de la Supremacía.

Los curules del Parlamento de la Supremacía están divididos según los cuatro colores correspondientes; sin embargo, es notorio el poder de Los Rojos en este organismo; las siete primeras filas son de color rojo mientras que las últimas tres evocan los colores verde, amarillo y negro.

NARRADOR (V.O.)

A pesar del progreso del país, desde su fundación los americanos se han mantenido en la presidencia, por lo que los otros continentes se han sublevado.

EXT. PLAZA STARLIGHT. TARDE

En medio de Cydonia se ubica la Plaza Starlight, famosa por su forma de estrella y sus colores vibrantes, donde se lleva a cabo una concentración en la que sobresalen algunas banderas de color amarillo, verde, negro y blanco.

NARRADOR (V.O.)

Pero estas protestas no tuvieron éxito ya que los líderes políticos fueron muriendo uno a uno...

D-50 (29, alto y musculoso, tez tostada, cabello blanco y ojos morados con tonos azules, como lámparas de plasma) se encuentra rodeado de asistentes a un encuentro político convocado por la oposición; no es posible ver sus facciones, puede una sombra negra con ojos brillantes.

NARRADOR (V.O.)

... y esto se debe al trabajo de una organización secreta llamada Madness... donde las máquinas se encargan de eliminar cualquier tipo de oposición al Gobierno de los Estados Unidos de Eurasia.

Los ojos del semidron combinan el color morado con el azul, mientras destacan pequeños destellos de color blanco durante el movimiento de los colores.

El agente repasa su misión:

D-50 (V.O)

**4 de la tarde. Plaza Starlight.**  
**Objetivo: Jean Bellamy.**

D-50 deja de proyectar información para desviar su atención hacia JEAN BELLAMY (45, delgado y alto con facciones delicadas y ojos y cabello claro).

JEAN BELLAMY

... y no podemos permitir que sigan  
oprimiéndonos...

Luego observa que el reloj de la plaza marca las 3:55pm, pero su atención es captada por la figura de NINA STERLING (28, alta, delgada, de piel canela, cabello castaño y ojos negros).

JEAN BELLAMY

... porque debemos ser lo que nacimos  
para ser: libres e independientes...

Los asistentes aplauden fervientemente, mientras que Nina se encuentra a un costado de la tarima montada en medio de la Plaza Starlight, mientras recorre sus negros ojos entre las banderas que se encuentran ondeando en la plaza.

INT. CUARTEL DE LA RESISTENCIA. NOCHE (FLASHBACK)

D-50 se ve a sí mismo junto a Nina y COLE DIXON (32, espalda ancha, moreno con cabello y ojos negros); se encuentran reunidos en el antiguo cuartel de la resistencia, específicamente en una sala de juntas futurista, junto a otras seis personas.

Todos están observando y analizando un mapa sobre una mesa, pero D-50 luce diferente: su cabello de color blanco ahora es castaño y sus ojos azules con morado, ahora son de un tono más avellana.

EXT. PLAZA STARLIGHT. TARDE (PRESENTE)

D-50 vuelve a la realidad y busca nuevamente la mirada de Nina, la cual ahora está clavada en él con un atisbo de confusión e incredulidad. En sus ojos puede reflejarse el destello provocado por los globos oculares del semidron.

Las emociones encontradas en el rostro de Nina confunden al semidron y hacen que pierda la noción del tiempo y del espacio, sintiéndose perdido por un momento, sin ser capaz de reconocer el paisaje a su alrededor. Es como si su entorno fuese la sombra y ahora solo existiera él; nítido, único.

Todo está borroso y sus circuitos comienzan a dar señales intermitentes. El software del semidron colapsa.

SISTEMA OPERATIVO (V.O.)

**Reiniciando sistema.**

El anuncio saca al semidron de sus cavilaciones para esconderse tras un árbol mientras se reinicia su sistema.

INSERT. PANTALLA DEL ANTEBRAZO DE D-50

35% DE RECARGA...

DE REGRESO A LA PLAZA STARLIGHT

El semidron devuelve su mirada a donde está Nina, pero ya no la encuentra. Desvía su mirada a otros sitios entre la muchedumbre y se sorprende al encontrarla junto a Cole.

SISTEMA OPERATIVO (V.O.)

**Sistema reiniciado, ya puede completar su misión.**

El semidron sale de su escondite en busca de su objetivo y dispara.

El sonido del disparo hace que la muchedumbre concentre su atención en un cuerpo que yace inerte en el piso.

Muchos gritan por miedo, pero otros buscan al asesino de la niña que roba gritos, suspiros y lágrimas por parte de los ciudadanos que la rodean.

Los asistentes a la protesta están alarmados.

Nina y Cole observan con horror el resultado del disparo ocasionado por D-50.

COLE

¿Qué demonios?

NINA

¡No puede ser!

Nina y Cole, reaccionan ante esta situación tan rápido como pueden y buscan con la mirada a D-50, quien está huyendo.

NINA

¡Sebastian!

D-50 se detiene en seco y frunce el ceño.

D-50

(susurra para sí)

¿Nina?

En el ojo derecho del semidron comienza a formarse una mancha color avellana que busca ganar terreno sobre los colores morado y azul.

INT. PARLAMENTO DE LA SUPREMACÍA. NOCHE

Una imagen de Sebastian Payne está proyectada en el Parlamento de la Supremacía.

Cientos de personas se encuentran reunidas, en su mayoría funcionarios públicos, cuerpos policiales, reporteros, fotógrafos y camarógrafos.

El presidente de los Estados Unidos de Eurasia, quien ofrece una rueda de prensa.

DOMINIC

(comprometido)

... no seguiremos permitiendo tragedias como esta en los Estados Unidos de Eurasia. No comulgamos con ataques terroristas que atenten contra nuestra tranquilidad y contra la vida de nuestros hijos. Si alguien tiene información sobre este terrorista...

(señala a D-50)

...no dude en dar sus declaraciones a nuestro cuerpo policial. No descansaremos hasta atraparlo y hacer que pague por sus crímenes. Que tengan buenas noches.

El Presidente sale del podio hacia el lado izquierdo de la sala, mientras algunos representantes de la prensa intentan llamar su atención.

REPORTERO 1

Presidente Stone...

REPORTERO 2  
Señor presidente...

REPORTERO 3  
Presidente...

Al salir del ojo público, Dominic se encuentra con NICHOLAS BRADFORD (45, alto, delgado, cabello negro y ojos entre verde y miel), quien juega con un bolígrafo entre sus manos mientras lo espera.

Bradford luce inquietantemente imperturbable, mientras que el presidente de los Estados Unidos de Eurasia se ve excesivamente preocupado.

Ambos se encuentran solos en ese lado de la habitación.

DOMINIC  
(nervioso)  
Tienen que encontrarlo ya, la gente empezará a sospechar y...

NICHOLAS  
(inmutable)  
Dominic, te recuerdo que no tienes que repetirme lo que ya se.

Nicholas le regala una mirada furibunda a Dominic.

NICHOLAS  
(tajante)  
Te dije que yo me haré cargo de esto.

Se forma un silencio incómodo.

El Presidente baja la mirada mientras que Nicholas toma su teléfono celular y hace una llamada.

Un repique. Dos repiques.

CHRISTIAN (OFF)  
¡Holden!

NICHOLAS  
¿Lo encontraste?

INT. LABORATORIO DE MADNESS. NOCHE

Christian ve el monitor mientras toma café.

CHRISTIAN

Aún no, jefe.

NICHOLAS (OFF)

Mantenme al tanto.

Sin dejar que Christian responda, Nicholas finaliza la llamada.

CHRISTIAN

¿Qué estás haciendo, Sebastian Payne?

¿Qué rayos estás haciendo?

Christian bebe un sorbo de café, mientras observa la ubicación de D-50.

EXT. CYDONIA. NOCHE

D-50 se esconde en las calles de Cydonia, en los callejones que pasan desapercibidos entre las sombras, pero antes de que pueda seguir avanzando, es encontrado por Nina y Cole. Este último lo sujeta con fuerza por la espalda.

COLE

¿A dónde crees que vas, Sebastian?

D-50 frunce el ceño ante la mención del nombre Sebastian.

Mientras tanto, Nina le quita el arma a D-50 y el contacto con su piel hace que la memoria del semidron reaccione de manera inesperada y reviva la imagen que tuvo en la Plaza Starlight.

INT. CUARTEL DE LA RESISTENCIA. NOCHE (FLASHBACK)

Sebastian está junto a Cole y Nina; se encuentran reunidos en una sala de juntas futurista, junto a otras cinco personas.

Todos están observando un mapa sobre una mesa.

COLE

(decidido)

... estás loco si crees que vas a entrar ahí solo.

Sebastian se retira de la mesa por la derecha y camina hacia un arsenal. Nina y Cole lo persiguen.

SEBASTIAN

Si voy solo seré invisible; si voy acompañado seremos presa fácil.

NINA

Sebastian, Cole tiene razón lo mejor es que...

Sebastian abre las puertas del arsenal y se adentra en este, Nina lo sigue.

Cole prefiere mantenerse apoyado del marco de la puerta del arsenal, con los brazos cruzados y la mirada al piso, sin dejar de prestar atención a la discusión de sus amigos.

SEBASTIAN

(desesperado)

No, Nina, no puedo arriesgarme a que algo malo le suceda... Tengo que buscarla...

Sebastian pasea su mirada por la amplia variedad de armas de la resistencia.

Nina se acerca a Sebastian y lo toma del hombro izquierdo, distrayéndolo de su acción.

NINA

(paciente)

Sebastian, sabemos que lo es todo para ti, pero puede que nos estemos apresurando; ella dijo que nos avisaría si algo malo sucediera y aún no recibimos ninguna señal. Debemos esperar...

Sebastian baja la mirada. Finalmente suelta todo el aire que venía reteniendo y deja caer sus hombros.

Nina lo mira con condescendencia.

Cole lo mira fijamente con especial atención a sus acciones; sin embargo, sigue con su posición original apoyado del marco del arsenal.

SEBASTIAN  
(resignado)  
Tienen razón, pero si en una hora no  
sabemos nada de ella...  
(sube la mirada)  
... entonces iré hasta allá.

Nina observa fijamente a Sebastian.

INT. CYDONIA. NOCHE (PRESENTE)

Nina observa fijamente al semidron, quien vuelve a la realidad.

D-50  
Yo quería rescatarla... pensé que  
lo mejor que podía hacer era  
entrar solo, pero ustedes  
trataban de convencerme de no  
seguir mis impulsos...

Ante la confesión del semidron, Nina y Cole se sorprenden.  
Tanto que este suelta su agarre.

El semidron observa a sus antiguos compañeros y su sistema operativo comienza a reactivarse de nuevo y, al reconocer a Nina y a Cole, le ofrece la activación del modo de ataque, pero este declina la opción.

SISTEMA OPERATIVO (V.O.)  
**¿Desea activar modo ataque?**

D-50  
Rechazar.

Nina y Cole ven con preocupación a D-50.

SISTEMA OPERATIVO (V.O.)  
**¿Seguro que desea rechazar?**

D-50  
Rechazar.

De repente, el sistema del semidron colapsa de nuevo.

SISTEMA OPERATIVO (V.O.)  
**Error en sistema. Reiniciando.**

El semidron suelte su arma y se tome la cabeza entre sus manos y cae de rodillas en el piso.

D-50

**¡AHHHHHHHHH!**

SISTEMA OPERATIVO (V.O.)

**Error. Reintentando reinicio.**

El pánico se filtra en la cara de D-50 mientras que su ojo derecho termina de cambiar al color avellana que lo caracterizaba en su vida humana.

#### 6.4.1.5. Guion para cómic

Página 1

Viñeta	Acción	Texto
1	CRÉDITOS	DRONES, EL CÓMIC  Issue 1 DEAD INSIDE  Creado por Kristina Gutiérrez Romero  Historia de Kristina Gutiérrez Romero y Muse  Escrito por Kristina Gutiérrez Romero  Ilustraciones de Samuel Blanco  Colorización por Samuel Blanco  Letras de Samuel Blanco  Portada de Samuel Blanco  DRONES. Vol. 1. Issue 1.

Viñeta	Acción	Texto
1	<p>Plano entero, normal.</p> <p>Marte se ve tranquilo, en aparente calma.</p> <p>Superpuesto a viñeta 2 en la parte superior.</p>	<p>Caption 1: Año 2071</p> <p>Caption 2: Ante la imposibilidad de sobrevivir al calentamiento global, los Estados Unidos de América, Europa, Asia y el Medio Oriente, acordaron emigrar a Marte.</p>
2	<p>Gran plano general, normal.</p> <p>Silueta de Cydonia al atardecer.</p> <p>Página completa.</p>	<p>Caption: Estas potencias se convirtieron en los Estados Unidos de Eurasia y se establecieron mayormente en Cydonia, su capital.</p>
3	<p>Plano entero, frontal y contrapicado.</p> <p>Fachada del Parlamento de la Supremacía.</p> <p>Superpuesto a viñeta 2 en la parte inferior.</p>	<p>Caption: Ahora el poder se concentra en dos cuerpos: el Presidente y el Parlamento de la Supremacía.</p>

Viñeta	Acción	Texto
1	Plano entero, normal, from the back de Dominic Stone.  En el parlamento hay 70 curules rojos, 10 verdes, 10 amarillos y 10 negros.  Media página (diagonal).	Caption: A pesar del progreso del país, desde su fundación los americanos se han mantenido en la presidencia, por lo que los otros continentes se han sublevado.
2	Gran Plano general, normal.  Jean Bellamy da discurso en la Plaza Starlight.  Media página (diagonal).	Caption: Pero estas protestas no tuvieron éxito ya que los lideres políticos fueron muriendo uno a uno...

Viñeta	Acción	Texto
1	Plano general, normal, frontal con respecto a D-50.  Concentración en la Plaza Starlight, D-50 es una silueta entre la muchedumbre; destacan sus ojos.  Página completa.	Caption: ...y esto se debe al trabajo de una organización secreta llamada Madness... donde las máquinas se encargan de eliminar cualquier tipo de oposición al Gobierno de los Estados Unidos de Eurasia.

Viñeta	Acción	Texto
1	Plano detalle, normal.  Mirada de D-50 fija en su objetivo.	D-50 (V.O.)  <b><u>4 de la tarde</u></b> <b><u>Plaza Starlight</u></b> <b><u>Objetivo: Jean Bellamy.</u></b>
2	Plano medio corto, normal.  D-50 desvía su mirada.	JEAN BELLAMY (OFF)  ... y no podemos permitir que sigan oprimiéndonos...
3	Plano detalle.  Reloj: 3:55pm.  Viñeta cuadrada superpuesta a la viñeta 2.	
4	Plano medio, normal, from the back de Nina.  D-50 se queda atónito ante una figura femenina.	JEAN BELLAMY (OFF)  ... porque debemos ser lo que nacimos para ser: libres e independientes...
5	Plano medio largo, normal, subjetiva de D-50.  Nina está cerca del reloj de la plaza. Destaca de las sombras a su alrededor.	
6	Primerísimo primer plano, normal y frontal.  En el ojo derecho de D-50 se aprecian algunas siluetas de personas.	

Viñeta	Acción	Texto
1	<p>Plano entero, normal.</p> <p>Sebastian, Nina, Cole y otras personas están en el Cuartel de la resistencia.</p> <p>FLASHBACK</p>	
2	<p>Primerísimo primer plano.</p> <p>D-50 tiene ojos abiertos.</p> <p>División diagonal.</p> <p>Primerísimo primer plano.</p> <p>En los ojos de Nina se reflejan los de D-50.</p>	<p>[Caption]: Clap, clap, clap.</p>
3	<p>Plano general, frontal con respecto a D-50.</p> <p>Concentración en la Plaza Starlight. D-50 está en medio de la muchedumbre</p> <p>Igual a la viñeta 8.1, pero ahora se aprecia bien a D-50, mientras que la gente a su alrededor es una mezcla de siluetas. El semidron luce confundido.</p> <p>Media página.</p>	<p>SISTEMA OPERATIVO (V.O.)</p> <p><b><u>Reiniciando sistema.</u></b></p>

Viñeta	Acción	Texto
1	<p>Plano medio largo, normal.</p> <p>D-50 comienza a darse la vuelta.</p> <p>Viñeta vertical.</p>	
2	<p>Plano medio largo, normal y frontal.</p> <p>D-50 se aleja.</p> <p>Viñeta vertical.</p>	
3	<p>Plano medio largo, normal y frontal.</p> <p>D-50 se esconde detrás de un árbol.</p> <p>Viñeta vertical.</p>	
4	<p>Plano detalle.</p> <p>Pantalla del antebrazo de D-50: 35% de carga.</p> <p>División diagonal.</p> <p>Plano medio corto, normal.</p> <p>D-50 regresa la mirada al punto donde está Nina.</p> <p>División diagonal.</p>	

	<p>Plano medio largo, normal.</p> <p>El lugar donde estaba Nina, ahora está vacío.</p> <p style="text-align: center;">División diagonal.</p> <p>Plano medio corto, normal.</p> <p>D-50 mira hacia otro punto, ahora luce sorprendido.</p>	
--	---	--

Página 8

Viñeta	Acción	Texto
1	<p>Plano entero, two shot subjetivo de D-50.</p> <p>Nina está junto a Cole y ambos se acercan a D-50.</p> <p>Media página.</p>	<p>SISTEMA OPERATIVO (V.O.)</p> <p><b><u>Sistema reiniciado. Ya puede completar su misión.</u></b></p>
2	<p>Plano entero, frontal y normal.</p> <p>D-50 sale de su escondite.</p> <p>Viñeta vertical.</p>	
3	<p>Plano entero, frontal y normal.</p> <p>D-50 apunta a un objetivo.</p> <p>Viñeta vertical.</p>	

4	Plano entero, frontal y normal.  D-50 dispara.  Viñeta vertical.	[Caption]: ¡BANG!
5	Plano entero, frontal y normal.  D-50 baja el arma.  Viñeta vertical.	

Páginas 9 y 10

Viñeta	Acción	Texto
1	Plano general, cenital.  El cadáver de una niña pequeña, sosteniendo oso de peluche, yace en el piso. Hay de salpicaduras de sangre y sombras de personas a su alrededor.  Spread.	Caption 1: ¡AHHHH!  Caption 2: ¡Dios mío!  Caption 3: ¡NOOOO!  Caption 4: ¿Qué fue eso?
2	Primer plano, normal.  Una mujer tiene sus ojos abiertos; cubre su boca con sus manos.  Viñeta superpuesta a la viñeta 1, arriba.	

3	<p>Primer plano, normal.</p> <p>Hombre con ceño fruncido y la boca abierta.</p> <p>Viñeta superpuesta a la viñeta 1, arriba.</p>	
4	<p>Primer plano, normal.</p> <p>Mujer se esconde en el cuello de su hijo, a quien carga.</p> <p>Viñeta superpuesta a la viñeta 1, arriba.</p>	
5	<p>Plano medio corto, two shot, normal y frontal.</p> <p>Nina y Cole confundidos.</p> <p>Superpuesta a la viñeta 1, esquina inferior derecha de la página derecha.</p>	<p>COLE</p> <p>¿Qué demonios?</p> <p>NINA</p> <p>No puede ser...</p>

Página 11

Viñeta	Acción	Texto
1	<p>Plano entero, three shot frontal con leve picado.</p> <p>D-50 huye. Detrás de él se Cole y Nina lo persiguen.</p> <p>Página completa.</p>	<p>NINA</p> <p>¡Sebastian!</p>

2	<p>Plano detalle, normal.</p> <p>La mirada de D-50 busca hacia dónde correr.</p>	
3	<p>Plano detalle, normal.</p> <p>La mirada confundida de D-50 busca comprender lo que oye.</p> <p>Viñeta igual en composición a la 2.</p>	<p>D-50</p> <p><b><u>¿Sebastian?</u></b></p>
4	<p>Plano detalle, normal.</p> <p>La mirada de D-50 muestra sorpresa.</p> <p>Viñeta igual en composición a la 2 y 3.</p>	<p>D-50</p> <p>¿Nina?</p>
5	<p>Plano detalle, normal.</p> <p>La mirada de D-50 está muy abierta y su ojo derecho se forma una mancha color avellana que busca ganar terreno sobre los colores morado y azul.</p> <p>Viñeta igual en composición a la 2, 3 y 4.</p>	

Viñeta	Acción	Texto
1	<p>Plano general, frontal, normal y subjetiva de alguien que observa a Dominic Stone.</p> <p>En el Parlamento de la Supremacía, el Presidente ofrece una conferencia de prensa. Al frente se ven camarógrafos, reporteros, policías. Dominic Stone está parado detrás de un podio, junto a la proyección de una del semidron.</p>	<p>Caption: Tras los acontecimientos de la Plaza Starlight, Dominic Stone, el Presidente de los Estados Unidos de Eurasia, tiene algo que decirle a la nación.</p>
2	<p>Plano entero, frontal y contrapicado.</p> <p>Dominic ofrece una rueda de prensa a los ciudadanos de los Estados Unidos de Eurasia en el Parlamento de la Supremacía.</p> <p>Viñeta cuadrada.</p>	<p>DOMINIC</p> <p>... no seguiremos permitiendo tragedias como esta en los Estados Unidos de Eurasia. No comulgamos con ataques terroristas que atenten contra nuestra tranquilidad y contra la vida de nuestros hijos. Si alguien tiene información sobre este terrorista...</p>

3	<p>Plano entero, frontal y contrapicado.</p> <p>Dominic continúa con su discurso, mientras señala la imagen del semidron. Representantes de los medios de comunicación.</p> <p>Viñeta cuadrada igual a la viñeta 2, a su lado.</p>	<p>DOMINIC</p> <p>... no dude en dar sus declaraciones a nuestro cuerpo policial. No descansaremos hasta atraparlo y hacer que pague por sus crímenes. Que tengan buenas noches.</p>
4	<p>Plano general, frontal y normal. Subjetiva de algún asistente.</p> <p>Dominic se retira por la izquierda.</p> <p>Igual a la viñeta 1.</p>	<p>REPORTERO 1</p> <p>Presidente Stone..</p> <p>REPORTERO 2</p> <p>Señor Presidente..</p> <p>REPORTERO 3</p> <p>Presidente..</p>

Página 13

Viñeta	Acción	Texto
1	<p>Plano medio largo, two shot frontal normal.</p> <p>Nicholas Bradford está parado al lado izquierdo del Parlamento, esperando a que Dominic. Juega con un bolígrafo entre sus manos. Están solos en la habitación.</p>	<p>DOMINIC</p> <p>Tienen que encontrarlo ya, la gente empezará a sospechar y..</p>

2	<p>Primer plano y normal.</p> <p>Nicholas mira molesto a Dominic.</p> <p>Viñeta cuadrada.</p>	<p>NICHOLAS</p> <p>Dominic, te recuerdo que no tienes que repetirme lo que ya se.</p>
3	<p>Primer plano y normal.</p> <p>Nicholas marca un número en su teléfono.</p> <p>Viñeta cuadrada igual en composición y ubicada al lado de la viñeta 2.</p>	<p>NICHOLAS</p> <p>Te dije que yo me haré cargo de esto.</p> <p>Caption1: Tuuuu...</p> <p>Caption 2: Tuuuu...</p>
4	<p>Plano medio corto, two shot frontal y normal.</p> <p>Nicholas llama por teléfono. Dominic sale por la puerta que entró.</p> <p>Viñeta igual en composición a la viñeta 3.</p> <p>División diagonal.</p> <p>Primer plano, frontal.</p> <p>Holden mantiene una llamada, mientras sostiene una taza de café caliente.</p>	<p>CHRISTIAN (OFF)</p> <p>¡Holden!</p> <p>NICHOLAS</p> <p>¿Lo encontraste?</p> <p>CHRISTIAN</p> <p>Aún no, jefe.</p> <p>NICHOLAS (OFF)</p> <p>Mantenme al tanto.</p> <p>Caption 1: Click.</p> <p>Caption 2: Tuuuuuu...</p>

5	<p>Plano medio corto, lateral y levemente picado, from the back de Holden.</p> <p>Christian ve la ubicación exacta del semidron a través de un mapa satelital mientras toma un sorbo de su taza de café.</p>	<p>CHRISTIAN</p> <p>¿Qué estás haciendo, Sebastian Payne? ¿Qué rayos estás haciendo?</p>
---	--	--

Página 14

Viñeta	Acción	Texto
1	<p>Plano general cenital.</p> <p>D-50 entre las calles de Cydonia.</p> <p>Viñeta igual en composición a la viñeta 13.6.</p>	
2	<p>Plano entero, frontal y normal.</p> <p>D-50 está apoyado sobre una pared, viendo de soslayo hacia las afueras de un callejón. Está a punto de salir de su escondite, a la par que sostiene una pistola láser en guardia.</p>	

3	<p>Primer plano, frontal y normal.</p> <p>El rostro de D-50 queda envuelto por la sorpresa.</p>	<p>COLE (OFF)</p> <p>¿A dónde crees que vas, Sebastian?</p>
4	<p>Plano medio largo, frontal y normal, three shot.</p> <p>D-50 (quien ahora luce confundido, más que sorprendido), es atrapado por Cole, mientras que Nina (quien se encuentra detrás de su compañero), camina hacia D-50 para desarmarlo.</p>	
5	<p>Plano detalle.</p> <p>Nina toma el arma de D-50, rozándole las manos con las suyas.</p>	
6	<p>Plano detalle.</p> <p>Nina tomando el arma de D-50, rozándole las manos con las suyas, se ve un destello que brota del semidron.</p> <p>Viñeta igual en composición a la viñeta 5.</p>	

Viñeta	Acción	Texto
1	<p>Plano entero, normal.</p> <p>Sebastian, Nina, Cole y otras personas están en el Cuartel de la resistencia.</p> <p>Viñeta igual a la 6.1</p> <p>FLASHBACK</p>	<p>COLE</p> <p>... estás loco si crees que vas a entrar ahí tú solo...</p>
2	<p>Plano entero, normal.</p> <p>Sebastian se retira por la derecha mientras que Cole y Nina lo siguen.</p> <p>FLASHBACK</p>	
3	<p>Plano medio largo lateral, three shot normal.</p> <p>Sebastian, Nina y Cole avanzan por el cuartel de hacia un arsenal.</p> <p>FLASHBACK</p>	<p>SEBASTIAN</p> <p>Solo seré invisible; si voy acompañado seremos presa fácil...</p> <p>NINA</p> <p>Sebastian, Cole tiene razón, lo mejor es que...</p>
4	<p>Plano medio largo frontal, three shot normal.</p> <p>Sebastian, Nina y Cole entran al arsenal; Cole los observa de soslayo.</p> <p>FLASHBACK</p>	<p>SEBASTIAN</p> <p>No, Nina, no puedo arriesgarme a que algo malo le suceda... tengo que buscarla...</p>

Viñeta	Acción	Texto
1	<p>Primer plano, frontal.</p> <p>Sebastian ve las armas.</p> <p>FLASHBACK</p>	
2	<p>Plano detalle.</p> <p>Hay muchas armas.</p> <p>FLASHBACK</p>	
3	<p>Plano medio largo frontal y normal, three shot.</p> <p>Sebastian ve las armas mientras, Nina toma su hombro izquierdo. Cole está al fondo, apoyado sobre el marco de la con los brazos cruzados.</p> <p>FLASHBACK</p>	<p>NINA</p> <p>Sebastian, sabemos que lo es todo para ti, pero puede que nos estemos apresurando; ella dijo que nos avisaría si algo malo sucediera y aún no recibimos ninguna señal.</p> <p>Debemos esperar.</p>
4	<p>Plano medio largo frontal y normal, three shot.</p> <p>Sebastian baja la mirada y Nina ya no toma su hombro; lo observa con compasión. Cole sigue en la misma posición, pero su vista está fija en Sebastian.</p> <p>FLASHBACK</p>	<p>SEBASTIAN</p> <p>Tienen razón... pero si en una hora no sabemos nada de ella...</p>

5	<p>Primer plano, frontal y normal.</p> <p>Sebastian ahora tiene una postura firme y mantiene la mirada alta y decidida. Pero, sigue dándole la espalda a sus compañeros.</p> <p>FLASHBACK</p>	<p>SEBASTIAN</p> <p>... entonces iré hasta allá.</p>
6	<p>Primer plano normal.</p> <p>Nina ve a Sebastian con tristeza.</p> <p>FLASHBACK</p>	

Página 17

Viñeta	Acción	Texto
1	<p>Primer plano, normal.</p> <p>Nina ve a D-50.</p> <p>Viñeta igual en composición a viñeta 16.6.</p>	<p>D-50 (OFF)</p> <p>Yo quería rescatarla... pero ustedes trataban de convencerme de no seguir mis impulsos...</p>
2	<p>Primer plano, normal.</p> <p>D-50 rememora.</p>	
3	<p>Plano medio, two shot.</p> <p>Nina y Cole ven con confusión a D-50.</p> <p>Viñeta cuadrada.</p>	

4	<p>Plano medio corto, two shot, frontal y normal.</p> <p>Sobre Nina y Cole, hay una notificación.</p> <p>Viñeta cuadrada igual en composición a la viñeta 17.4, ubicada justo a su lado.</p>	<p>Caption 1: Cole Dixon, líder de la resistencia. Eliminar de inmediato.</p> <p>Caption 2: Nina Sterling, miembro de la resistencia. Eliminar de inmediato.</p> <p>SISTEMA OPERATIVO (V.O.) <b><u>¿Desea activar modo ataque?</u></b></p>
5	<p>Primer plano frontal y normal.</p> <p>D-50. Luce confundido.</p>	<p>D-50 Rechazar.</p> <p>SISTEMA OPERATIVO (V.O.) <b><u>¿Seguro que desea rechazar?</u></b></p>
6	<p>Primer plano, frontal y normal.</p> <p>D-50 cierra los ojos con fuerza y sostiene su cabeza entre sus manos.</p>	<p>D-50 Rechazar.</p> <p>SISTEMA OPERATIVO (V.O.) <b><u>Error en sistema.</u></b> <b><u>Reiniciando.</u></b></p>

Viñeta	Acción	Texto
1	<p>Plano entero, three shot picado.</p> <p>D-50 está en el piso; Cole y Nina están estáticos.</p> <p>Página completa.</p>	<p>D-50 <b><u>¡AHHHHHHH!</u></b></p> <p>NINA Seb... Sebastian, ¿estás bien?</p>

2	<p>Plano detalle.</p> <p>El ojo derecho de D-50 se baña por completo de color avellana.</p> <p>Superpuesta a la viñeta 1.</p>	<p>SISTEMA OPERATIVO (V.O.)</p> <p><u><b>Error. Reintento de reinicio.</b></u></p>
---	---	--

## 6.4.2. Mercy

### 6.4.2.1. Sinopsis

Cole Dixon y la resistencia capturan a D-50, quien debe lidiar con delirios que lo llevan a recordar hechos de su pasado. Christian Holden, uno de los mejores científicos de Madness, reaparece en la vida de D-50.

### 6.4.2.2. Escaleta

EXT. CALLES DE CYDONIA. NOCHE

D-50 protege a Nina y a Cole del ataque de unos drones y Cole aprovecha para dejarlo inconsciente.

INT. OFICINA DE NICHOLAS BRADFORD. DÍA

Nicholas Bradford se enfurece tras no tener noticias de D-50.

INT. GALPÓN ABANDONADO. NOCHE

Nina y Cole secuestran a D-50. Cole le hace saber a Nina que no confía en el semidron.

INT. GALPÓN ABANDONADO. DÍA

D-50 recobra el conocimiento, y vuelve a desvariar.

INT. LABORATORIO DE MADNESS. NOCHE

Nicholas le pide a Holden que encuentre a D-50. Bradford autoriza a Holden a experimentar con drones fueron desechados.

INT. CUARTEL DE LA RESISTENCIA. TARDE (FLASHBACK)

Sebastian Payne tiene una conversación que tuvo con Kate.

INT. GALPÓN ABANDONADO. NOCHE (PRESENTE)

Cole no cree que D-50 esté tan débil como aparenta estar tras una semana de cautiverio. Nina insiste en que necesita ayuda.

INT. CUARTEL DE LA RESISTENCIA. NOCHE (FLASHBACK)  
Sebastian recibe una señal de emergencia por parte de Kate.

INT. GALPÓN ABANDONADO. DÍA (PRESENTE)  
Cole despierta bruscamente a D-50; este reacciona violentamente por reflejo. Cole busca respuestas sobre lo que pasó cuando fue tras Kate.

INT. LABORATORIO DE MADNESS. NOCHE (FLASHBACK)  
Sebastian Payne ve a Kate muerta y es atrapado por unos drones.

INT. GALPÓN ABANDONADO. DÍA (PRESENTE)  
Holden y dos drones encuentran a D-50, a Cole y a Nina. El científico le inyecta Purple Bliss al semidron.

INT. LABORATORIO DE MADNESS. NOCHE (FLASHBACK)  
The Handler experimenta con a Sebastian Payne.

INT. GALPÓN ABANDONADO. DÍA (PRESENTE)  
Holden inyecta Green Bliss a D-50 y lo deja inconsciente.

#### 6.4.2.3. Tratamiento

D-50 es buscado por los agentes de Madness y dos drones lo encuentran junto a Nina y Cole. Con sus pocas fuerzas D-50 destruye a las máquinas que pretendían asesinar a los miembros de la resistencia. Cole lo deja inconsciente.

Nicholas Bradford se encuentra completamente absorto ante el reporte de una periodista que afirma que aún no saben nada del causante del atentado de la Plaza Starlight. Esto lo enfurece.

Nina y Cole llevan a D-50 a un galpón abandonado en el que pretenden mantenerlo retenido. Cole le revela a Nina que no debe confiar en el semidron, afirmando que ya no es su amigo sino un traidor.

Tras pasar varios días inconsciente, D-50 reacciona, pero su momento de lucidez es fugaz, pues se derrumba en el piso, incapaz de mantenerse despierto. El semidron luce cada vez más débil.

Nicholas le exige a Holden que localice al semidron de inmediato, ya que han pasado tres días desde que desapareció. El científico alega que el sistema de D-50 está caído, por lo que no es posible ubicarlo satelitalmente y aprovecha para pedirle una autorización a Bradford para trabajar con unos drones que fueron desechados.

D-50 está teniendo un sueño en el que recuerda su último intercambio de palabras con su esposa. En este, él insiste en que ella no debe llevar a cabo la misión, mientras que ella le asegura que todo estará bien. Con la promesa de que pida ayuda si la necesita, Sebastian deja ir a Kate.

Tras varias semanas, D-50 luce aún más demacrado y débil, por lo que Nina insiste a Cole para que le provean ayuda; sin embargo, Cole insiste en que el semidron solo está fingiendo. Nina los deja solos y D-50 recuerda que Kate le pidió ayuda y que por eso fue tras ella a Madness.

Cole despierta de manera brusca al semidron y este, por instinto, reacciona de manera violenta. A pesar de su debilidad, es capaz de librarse de las cadenas con las que estaba atado. Cuando Nina le hace ver que está ocasionándole daño a Cole, D-50 reacciona y lo suelta.

Cole le pide que les diga qué sucedió la noche que fue a rescatar a Kate; el semidron recuerda que la encontró muerta en la oficina de Holden y que unos drones lo capturaron y lo dejaron con Nicholas Bradford quien, a su vez, lo dejó en manos de The Handler.

D-50 no tiene la oportunidad de compartir esa información porque Christian Holden irrumpe en el galpón junto a dos drones. D-50 intenta salvar a Nina y Cole de los drones, pero está tan débil que cae al piso.

Christian le inyecta una Purple Bliss y el semidron tiene el recuerdo de alguien experimentando con él cuando fue aprisionado por Madness. Finalmente, Holden le aplica una segunda inyección, esta de Green Bliss. D-50 pierde la conciencia.

#### 6.4.2.4. Guion Argumental

EXT. CALLES DE CYDONIA. NOCHE

Nina y Cole observan con asombro a D-50, quien sigue arrodillado en el piso. De pronto, dos drones que patrullan la ciudad en busca del semidron reconocen a Cole y a Nina y se preparan para aceptar el comando de aniquilación de los objetivos, pero D-50 se interpone y destruye a las máquinas.

A pesar de ello, Cole se aprovecha de que el semidron sigue débil debido a su reciente colapso y le inyecta Green Bliss, una sustancia verde que lo deja inconsciente.

INT. OFICINA DE NICHOLAS BRADFORD. DÍA

Nicholas Bradford se encuentra parado en el medio de su oficina, una habitación amplia con una decoración minimalista que va en perfecta consonancia con el extremo orden con el que se aprecian elementos que se mantiene a la vista.

El presidente de la Organización Madness se encuentra frente a un televisor, absorto en lo que este transmite, mientras pasea un bolígrafo entre los dedos de su mano izquierda.

REPORTERA

... parece increíble que el terrorista de la Plaza Starlight aún no haya podido ser identificado...

Nicholas apaga el televisor y se mantiene frente a este, pero ahora tiene una mirada llena de furia y aprieta con mucha fuerza el bolígrafo con el que antes jugaba.

INT. GALPÓN ABANDONADO. NOCHE

Nina y Cole cargan con dificultad el pesado e inconsciente cuerpo de D-50 hacia el interior de un pequeño galpón abandonado.

Mientras Cole sienta al semidron en una silla de metal que está en una esquina del lugar, Nina le acerca unas cadenas para inmovilizarlo.

NINA

... tenemos que saber qué estaba haciendo allí y por qué asesinó a esa niña.

Cole toma con rudeza las cadenas de las manos de su compañera mientras le regala una mirada de incredulidad.

COLE

¿Acaso no es evidente que es uno de ellos?

Nina baja su mirada, se cruza de brazos y comienza a caminar de un lado a otro a espaldas de Cole, quien procede a envolver al semidron con las cadenas para atarlo a la silla, evitando dejarle oportunidad para el escape.

NINA

Eso no lo sabemos, Cole...

Cole deja escapar un gruñido mientras sella el amarre con un candado.

COLE

Por favor, Nina, sus ojos gritan Madness por todos lados...

(sacude sus manos)

... a mí me parece bastante obvio que es un maldito traidor.

Nina frena se gira sobre sus talones, suelta sus brazos hacia los lados y le regala una mirada exasperada a su amigo.

NINA

¡Cole!

Cole se voltea hasta que su mirada y la de Nina se encuentran. Niega con la cabeza y pasa de largo de su compañera hasta llegar a otra esquina del galpón donde hay una cama vieja.

A continuación, se sienta en esta, apoya sus codos en sus rodillas y sostiene su mandíbula con sus manos entrelazadas. A su vez, Nina lo sigue con la mirada y ambos quedan envueltos en un silencio incómodo.

COLE

... era mi mejor amigo, Nina... mi hermano.

Nina camina hacia la cama y toma asiento al lado de Cole. Ambos se quedan en silencio, mirando al semidron. Nina soba la espalda de Cole, quien se estremece y se levanta firme de la cama.

COLE

Pero ahora es un enemigo. No lo veas como algo más que eso.

Cole le deja a Nina el arma que le quitaron a D-50 y sale de la habitación. Nina observa la pistola láser que sostiene en sus manos y pasa su pulgar derecho sobre el símbolo de Madness, frotándolo con delicadeza y curiosidad, para luego levantar su mirada hacia el lugar donde se encuentra el semidron.

INT. GALPÓN ABANDONADO. DÍA

El semidron permanece en la misma posición en la que se ha encontrado desde que fue atado a la silla por Cole.

Frente a él se encuentra el líder de la oposición junto a Nina y otros miembros de la resistencia, todos expectantes frente a D-50, quien comienza a reaccionar.

NINA

¿Sebastian?

D-50 abre sus ojos con dificultad y pasea su vista de Nina a Cole, hasta que se concentra en ella.

Nina se acerca al semidron y le seca el sudor de la frente. A D-50 se le cierran los ojos; intenta mantenerlos abiertos pero no lo logra. D-50 pierde la conciencia.

INT. LABORATORIO DE MADNESS. NOCHE

Nicholas Bradford, quien sostiene un bolígrafo entre los dedos de su mano izquierda, entra al laboratorio y se posiciona al lado del escritorio de Holden, quien se encuentra frente a su computadora a la que deja de atender para ver a su jefe.

NICHOLAS

Necesito que ubiques a D-50 de inmediato.

CHRISTIAN

Eso intento, pero su sistema está apagado  
Y...

Nicholas se apoya del escritorio con determinación y acerca su rostro al de Christian.

NICHOLAS

Llevas días en esto... ¡Encuétralo!

Christian asiente con su cabeza de manera decidida mientras Nicholas se acerca a la puerta para retirarse; sin embargo, Holden llama su atención.

CHRISTIAN

Nicholas... necesito que me firmes la autorización para trabajar en los drones desechados.

Nicholas se voltea y se acerca nuevamente al escritorio de Holden, quien le extiende un documento que saca de una carpeta.

A continuación, Bradford guarda dentro de su saco el bolígrafo que sostenía en sus manos y toma uno del escritorio del científico para plasmar su firma en el papel.

Holden lo mira con extrañeza, pero deja pasar el momento ilógico de Bradford, quien le entrega el documento firmado, regresa el bolígrafo al escritorio y sale del laboratorio.

A continuación, Holden guarda el documento para regresar su atención a su computadora, la cual muestra la ubicación del semidron, una vez que la comprueba, bloquea su dispositivo y se retira también.

INT. CUARTEL DE LA RESISTENCIA. TARDE (FLASHBACK)

KATE PAYNE (26, piel canela, ojos negros y cabello castaño) habla con Sebastian en la sala de juntas del cuartel de la resistencia.

Están solos y este la abraza como si no tuviera intención de soltarla.

SEBASTIAN

No tienes que hacer esto...

KATE

¡Hey!, quiero hacerlo... si dejamos que distribuyan esos drones todo se complicará más...

SEBASTIAN

Pero si te pasa algo no voy a...

KATE

No pasará nada.

Sebastian baja la mirada y respira profundo. Luego afirma lentamente con su cabeza y suelta el aire que retiene. Sube su mirada para encontrarse con la de Kate.

SEBASTIAN

Solo asegúrate de avisarme cualquier cosa, por favor...

(la besa)

... iré por ti si recibo una señal. Lo prometo... solo cuídate.

Kate acaricia con su mano izquierda la mejilla derecha de Sebastian, quien luce angustiado. Kate le regala una sonrisa.

KATE

Eso hago, tonto.

INT. GALPÓN ABANDONADO. NOCHE (PRESENTE)

D-50 se encuentra inconsciente. Está sudando y luce demacrado. Cole está frente a él, mirándolo con suspicacia.

NINA

Vamos, Cole... lleva semanas así, ya deja que lo atendamos, cada vez está peor...

COLE

Está fingiendo...

Nina le lanza una mirada incrédula a Cole antes de retirarse del galpón y dejarlo solo con el semidron.

INT. CUARTEL DE LA RESISTENCIA. NOCHE (FLASHBACK)

Sebastian está en el arsenal de la resistencia; a su espalda, Nina lo mira con compasión y Cole se mantiene apoyado del marco de la entrada con su mirada fija en su amigo.

Payne recibe una señal de alarma en su localizador.

Nina y Cole comparten una mirada angustiada cuando observan cómo se tensa Sebastian, quien enseguida toma algunas armas y se voltea.

SEBASTIAN

Kate me necesita.

Nina asiente apresuradamente mientras que Cole toma una postura menos desgarrada. Sebastian pasa de largo de sus amigos y sale del cuartel a toda prisa.

INT. GALPÓN ABANDONADO. DIA (PRESENTE)

D-50 abre los ojos tras recibir un balde de agua fría encima. Fúrico, se levanta de la silla, rompiendo las cadenas sin ningún problema.

A continuación, agarra a Cole por el cuello y lo levanta como si este no pesara nada.

Nina se aproxima de inmediato al semidron, tratando de aflojar su agarre contra Cole.

NINA

¡Suéltalo!

D-50 parpadea repetidas veces y suelta a Cole, quien cae al piso tratando de recuperar el aire en sus pulmones. Nina se aproxima a Cole mientras que D-50 respira fuerte y rápidamente.

Tras unos segundos, el semidron se sienta nuevamente en la silla y apoya sus codos en sus piernas para tapar su rostro con las manos.

D-50

Lo siento, yo... de verdad lo siento no sé qué me pasa.

Cole se levanta como puede y Nina lo hace junto a él. El nuevo líder de la resistencia mira de soslayo al semidron.

COLE

Solo dinos qué demonios sucedió cuando fuiste por Kate.

D-50 levanta su mirada y logra reconocer un atisbo de súplica en el rostro de Cole. El temblor en las manos del semidron es

incontrolable, así que se para de su silla, pero solo para quedarse absorto en la realidad.

INT. LABORATORIO DE MADNESS. NOCHE (FLASHBACK)

Sebastian Payne logra entrar al laboratorio de Madness y camina sigilosamente por sus pasillos, en busca de una señal que le haga dar con Kate; de repente, la encuentra sin vida, tirada en el piso frente al escritorio de Holden.

El latir de su corazón está completamente desbocado, por su boca escapan destellos de ira, de dolor.

De pronto Payne es interceptado por drones y es arrastrado hasta una de las salas de tecnología del edificio, en la que es amarrado de pies, manos y cabeza con dispositivos inquebrantables.

Una vez que está asegurado, los drones se retiran para dar paso a Nicholas Bradford, quien se acerca a Sebastian.

NICHOLAS

Pero si es Sebastian Payne en persona...

Sebastian levanta su rostro con determinación para lanzarle una mirada penetrante y llena de odio a Nicholas, mientras intenta zafarse de su agarre sin ningún éxito. Holden se asoma a la entrada de la habitación y se queda a altura del marco de la misma.

SEBASTIAN

¡Voy a matarte!

Holden se aproxima a Nicholas, quien le regala media sonrisa cargada de ironía a Sebastian.

NICHOLAS

Quiero ver que lo intentes... pero antes,  
The Handler se encargará de ti.

Habiendo dicho esto, Nicholas se aleja de Sebastian, pasándole de largo a Holden; este se queda frente a Payne, quien lo mira con el ceño fruncido mientras hiperventila. Holden le inyecta Blue Bliss y el líder de la resistencia comienza a relajarse.

INT. GALPÓN ABANDONADO. DÍA (PRESENTE)

D-50 vuelve en sí cuando escucha un estruendo repentino. De pronto, puede reconocer a Christian Holden quien entra acompañado de dos drones con detalles luminosos de color verde.

El semidron reacciona tan rápido como puede, buscando atacar a las máquinas que se acercan a Nina y a Cole, pero está muy débil aún y cae al piso. De repente, una imagen mental se viene a la mente del semidron...

INT. LABORATORIO DE MADNESS. NOCHE (FLASHBACK)

Sebastian Payne sigue atado, pero ya no lucha por ser liberado. Puede escuchar como alguien entra a la habitación en la que lo mantienen encerrado.

Casi sin interés escucha cómo la persona se acerca a él y le conecta unos paneles a su sien. De reojo puede notar unos guantes blancos de ensamblaje, cuyas articulaciones quedan unidas por fibras de color morado.

Una vez colocados los micro paneles, el sonido de unos pasos alejándose invade su audición, para ser reemplazado con el de unas teclas siendo presionadas. Al cabo de un instante, Sebastian siente un dolor agudo que hace que se desmaye.

INT. GALPÓN ABANDONADO. DÍA (PRESENTE)

Mientras los drones retienen a Cole y a Nina, Holden se aproxima a D-50, abre una maleta y saca una jeringa con una Purple Bliss, una sustancia morada, la cual procede a inyectarle al semidron, quien va recuperando su semblante.

Una vez vaciado el primer contenedor, Holden saca otro de su maleta, pero este tiene Green Bliss. Acto seguido, le inyecta el líquido a D-50, ocasionando que este pierda la conciencia.

### 6.4.3. *The Handler*

#### 6.4.3.1. Sinopsis

Christian Holden trabaja en una mejora al sistema operativo de un D-50 que se encuentra inconsciente. Llegan más drones a atacar al área industrial donde se esconde parte de la resistencia y estos deben huir. Se revela un lado de Holden que no se había visto.

#### 6.4.3.2. Escaleta

INT. GALPÓN ABANDONADO. DÍA

Holden le inyecta Green Bliss a D-50 y lo deja inconsciente.

EXT. CALLES DE CYDONIA. DÍA

Los drones se dirigen a la zona industrial de Cydonia en busca de D-50. Al llegar, miembros de la resistencia los atacan.

INT. OFICINA DE NICHOLAS BRADFORD. DÍA

Nicholas Bradford se entera de que los drones encontraron a gran parte de la resistencia. Busca contactar a The Handler.

INT. GALPÓN ABANDONADO. DÍA

Holden está trabajando en el sistema operativo de D-50 mientras que afuera del galpón se escuchan disparos.

INT. CUARTEL DE CAMPAÑA DE LOS VERDES. DÍA

Jean Bellamy se entera de que la resistencia está siendo atacada.

EXT. ZONA INDUSTRIAL DE CYDONIA. DÍA

Los drones y los miembros de la resistencia se enfrentan.

INT. GALPÓN ABANDONADO. DÍA

Holden recibe una llamada, le notifica a su interlocutor que está trabajando en el semidron y que se verán pronto. El sistema operativo del semidron se está actualizando.

INT. OFICINA DE DOMINIC STONE. DÍA

Stone ve que los medios de comunicación están reportando lo que sucede en la zona industrial de Cydonia, así que llama a Bradford para advertirle que debe ser más discreto.

INT. GALPÓN ABANDONADO. DÍA

El sistema operativo casi termina de actualizarse cuando un miembro de la resistencia irrumpe en el galpón y descubre que Cole y Nina están amarrados y amordazados.

INT. LABORATORIO DE MADNESS. NOCHE (FLASHBACK)

Holden inyecta Blue Bliss a Sebastian y lo deja sedado en espera de The Handler. Nicholas revela que transformarán a Payne en un semidron.

INT. GALPÓN ABANDONADO. DÍA (PRESENTE)

El sistema operativo de D-50 ya está actualizado, así que Holden y los rebeldes deben dirigirse a su nave para huir.

EXT. ZONA INDUSTRIAL DE CYDONIA. DÍA

Holden y los rebeldes llegan a la nave. Cole, Nina y Holden entran mientras el otro miembro de la resistencia los cubre.

INT. NAVE DE CHRISTIAN HOLDEN. DÍA

Todo está listo para huir, pero Cole se baja de la nave para asegurarse de que Holden, Nina y D-50 salgan de ahí

EXT. ZONA INDUSTRIAL DE CYDONIA. DÍA

Una explosión cubre el radio donde la nave de Holden se encontraba segundos atrás.

#### 6.4.3.3. Tratamiento

Holden comienza a trabajar en la actualización del sistema operativo de D-50. En las calles de Cydonia los drones de Madness se dirigen a la zona industrial en busca del semidron, pero son atacados por miembros de la resistencia.

Nicholas Bradford es notificado del hallazgo de los drones. Tras esta información, pide ser comunicado con The Handler. A su vez, Holden sigue

concentrado en trabajar con el sistema operativo del semidron, a pesar del enfrentamiento que se lleva a cabo entre drones y resistencia fuera del galpón.

En el cuartel de campaña de Los Verdes, Jean Bellamy es informado del ataque que está sufriendo la resistencia, por lo que ordena a sus militantes comunicarse con los demás partidos de oposición y con los medios de comunicación para informar lo que sucede. Asimismo, solicita que le comuniquen con Cole Dixon mientras se retira a su despacho.

Los drones y los miembros de la resistencia siguen enfrentándose mientras que Holden recibe una llamada telefónica. Su interlocutor quiere asegurarse de que el científico esté trabajando en actualizar el sistema del semidron y que, luego de ello, se encuentren.

Dominic Stone se preocupa al notar que los medios de comunicación están reportando sucesos relacionados con Madness, por lo que llama a Nicholas Bradford, quien le exige que no se meta en sus asuntos.

El sistema de D-50 está por terminar de ser actualizado, cuando un miembro de la resistencia entra al galpón para informar que los reapers vienen en camino, pero se encuentra con que Cole y a Nina están retenidos. Ante este suceso, Holden ordena a los drones que ataquen.

Holden recuerda cuando Madness atrapó a Sebastian Payne dentro de sus instalaciones en búsqueda de Kate. En esta memoria, Bradford le revela a Holden que The Handler se encargará de borrarle la memoria a Sebastian y que, luego de eso, Christian podrá transformarlo en un semidron. El científico indaga en el historial médico de Payne.

Los drones de Holden se encuentran afuera del galpón ayudando a la resistencia, mientras que Cole, Nina y el rebelde planifican su huída de la zona industrial. Holden, Cole, D-50 y Nina entran a la nave del científico mientras el otro miembro de la resistencia los cubre.

Llegan más drones para terminar de acabar con las fuerzas de la resistencia que quedan en el lugar.

Tras verse acorralados, Cole decide quedarse para que Holden pueda sacar a D-50 y a Nina de la zona industrial. Cuando estos parten, hay una gran explosión en el sitio donde estaba luchando Cole junto a otros miembros de la resistencia.

#### 6.4.3.4. Guion Argumental

INT. GALPÓN ABANDONADO. DÍA

Holden le inyecta Green Bliss a D-50 y este pierde la conciencia. Nina y Cole tratan de soltarse del agarre de los drones, pero se les hace una tarea imposible.

A continuación, Christian saca una laptop de su maleta, conecta un dispositivo wireless a D-50 y entra en su sistema operativo desde la computadora.

NINA

¡Vas a pagar por esto!

Holden comienza a actualizar el sistema operativo del semidron. Mientras descarga códigos con agilidad sobre el teclado, sonríe con ironía.

CHRISTIAN

Dime algo que no sepa.

EXT. CALLES DE CYDONIA. DÍA

Una docena de drones con detalles luminosos en color morado trazan su rumbo entre las calles de Cydonia.

Al llegar a una zona industrial abandonada, miembros de la resistencia salen a la luz y tratan de detener a los drones.

INT. OFICINA DE NICHOLAS BRADFORD. DÍA

Nicholas Bradford se encuentra parado en su despacho, frente a un gran ventanal con vista a la ciudad de Cydonia. Juega con un bolígrafo entre sus manos. De pronto, recibe una llamada.

Nicholas se acerca a su escritorio y coloca el altavoz.

NICHOLAS

¿Sí?

SECRETARIA

Señor Bradford, los drones llegaron a la zona industrial. Gran parte de la resistencia se encuentra allí.

Nicholas se permite trazar un atisbo de sonrisa en su rostro.

NICHOLAS

Manda a los reapers... y comunícame con The Handler... es hora de que regrese.

SECRETARIA

En seguida, señor.

INT. GALPÓN ABANDONADO. DÍA

Christian Holden sigue tecleando con rapidez, está tan concentrado en actualizar el sistema operativo del semidron que el sonido de los disparos, cada vez más constantes, no lo inmuta. El científico no deja de teclear.

Por el contrario, Cole y Nina se revuelven con más fuerza del agarre de los drones.

D-50 sigue inconsciente.

INT. CUARTEL DE CAMPAÑA DE LOS VERDES. DÍA

El cuartel de campaña de Los Verdes es una gran habitación sin separaciones. Escritorios se encuentran de frente y otros de espalda, largos pasillos llenos de personas que se mantienen en total calma: algunas sacando copias, otras atendiendo llamadas, un pasante haciendo café...

Y luego está Jean Bellamy, quien permanece sentado sobre el escritorio de uno de los militantes, revisando unas estadísticas y pasando sus manos entre las hebras de su despeinado cabello.

De pronto, uno de los pasantes se acerca al líder de la oposición con el rostro pálido y las manos temblorosas. Se ubica frente a él, obligando a Bellamy a desatender sus asuntos para prestarle atención al joven militante.

MILITANTE

Se... Señor.

(traga saliva)

Los drones encontraron a la resistencia.

Jean se levanta enseguida, dejando en el piso los papeles que mantenía en su agarre y corre en dirección a su oficina mientras suelta indicaciones a quien sea que pueda atender su solicitud.

JEAN BELLAMY

Alerten a la oposición que la resistencia está en peligro... avisen a los medios de comunicación de una actividad irregular en la zona industrial para que cubran la noticia... ¡y que alguien trate de contactar a Dixon de inmediato!

Los militantes se detienen por un segundo, mientras escuchan las indicaciones de Bellamy. Tras procesarlas, dejan lo que hacen para correr a los teléfonos y computadoras del lugar, iniciando el caos.

EXT. ZONA INDUSTRIAL DE CYDONIA. DÍA

Los drones y los miembros de la resistencia se enfrentan unos a otros, a pesar de que los humanos superan a las máquinas en número, los drones son muy difíciles de vencer.

INT. GALPÓN ABANDONADO. DÍA

Christian Holden recibe una llamada. Apenas y desvía la mirada para ver de quien se trata. Atiende con aparente descuido.

CHRISTIAN

¡Holden!

El científico escucha con atención sin dejar de teclear como poseso.

CHRISTIAN

Estoy actualizando su sistema.

(presiona enter)

No tardo.

(rueda los ojos)

Solo serán cinco segundos, nos vemos ahora.

Holden cuelga el teléfono y observa la pantalla de su laptop.

INSERT PANTALLA DE LA LAPTOP DE HOLDEN

Actualizando sistema: 23% de carga...

DE REGRESO AL GALPÓN

Holden se permite dejar escapar una sonrisa de sus labios.

INT. OFICINA DE DOMINIC STONE. DÍA

El presidente de los Estados Unidos de Eurasia se encuentra en su despacho, el cual tiene forma ovalada, similar a la antigua oficina presidencial de los Estados Unidos de América.

Está sentado frente a su escritorio, fumando un tabaco, mientras ve un programa de televisión. De repente, la transmisión es interrumpida para dar un anuncio de última hora.

Una REPORTERA está parada en una azotea con vista a las calles de Cydonia. Al fondo es posible observar detonaciones de rayos láser a altura de la zona industrial.

REPORTERA

Desde hace algunos minutos ha estado ocurriendo una actividad irregular en la zona industrial de Cydonia...

Stone apaga el tabaco con premura en un cenicero mientras le sube volumen al televisor y se levanta de su asiento para ver más de cerca la transmisión.

REPORTERA

... se presume que puede tratarse de un operativo policial para encontrar al terrorista de la Plaza Starlight...

Stone camina con premura a su escritorio, toma el teléfono y realiza una llamada.

REPORTERA

...sin embargo, se está haciendo uso de tecnología robótica que no corresponde a la de las fuerzas policiales, por lo que aún no ha podido confirmarse que sea obra de este organismo...

Silencia el televisor. Uno, dos, tres repiques.

DOMINIC  
¿Se puede saber qué demonios está pasando?

NICHOLAS (OFF)  
(parsimonioso)  
Nada que no podamos controlar.

Dominic refuerza su agarre al teléfono.

DOMINIC  
(exasperado)  
Están transmitiendo el enfrentamiento en televisión nacional, Bradford. Si la prensa se entera de nuestra alianza...

NICHOLAS  
(amenazante)  
Dije que no sucede nada que no podamos controlar. Así que, ¿por qué no regresas a tus asuntos mientras yo sigo con los míos?

Dominic aprieta sus labios con fuerza y mira el televisor; la reportera parece despedir la transmisión de última hora para dar paso a la programación regular.

DOMINIC  
Bien.

Stone escucha como Bradford cuelga el teléfono y, en seguida, él hace lo propio. Tras finalizar la llamada, espera unos segundos antes de golpear en seco la superficie de su escritorio.

INT. GALPÓN ABANDONADO. DÍA

Holden sigue viendo la pantalla de su laptop, la cual indica que el sistema operativo lleva un 98% de carga. Comienza a guardar las jeringas vacías en su maleta. Un miembro de la resistencia entra al galpón. Está herido y presenta dificultad para respirar.

REBELDE  
¡Ya vienen los reapers, tenemos que...!

El rebelde deja de hablar cuando descubre que Cole y Nina están amarrados y amordazados, incapacitados para actuar.

Holden voltea hacia donde están los drones.

CHRISTIAN

Ya saben qué hacer.

Cole y Nina, se miran entre ellos compartiendo una mirada de preocupación.

El rebelde apunta a los drones, paseando su arma entre uno y otro.

Los drones sacan sus armas y se aproximan a la entrada donde está el miembro de la resistencia.

D-50 sigue inconsciente, pero sus párpados delatan el rápido movimiento que mantienen sus globos oculares.

Holden observa fijamente al semidron.

INT. LABORATORIO DE MADNESS. NOCHE (FLASHBACK)

Holden observa a Sebastian Payne, quien está amarrado de pies, manos y cabeza con un dispositivo inquebrantable. El líder de la resistencia observa con el ceño fruncido al científico, mientras hiperventila.

Holden le inyecta Blue Bliss a Payne, quien comienza a atontarse, y sale de la habitación para encontrarse con Nicholas Bradford, quien lo espera en el pasillo, jugando con un bolígrafo entre los dedos de su mano izquierda.

NICHOLAS

¿Todo en orden?

CHRISTIAN

Sí, ya está sedado.

Ambos comienzan a caminar en dirección a la oficina de Holden. Al llegar, el científico se quita los guantes de látex y los desecha, junto a la jeringa, y se sienta frente a su escritorio para desbloquear su computadora.

Holden desvía su atención a Nicholas, quien pasea su vista entre la oficina, como inspeccionando que todo se encuentre en orden, mientras sigue jugando con el bolígrafo entre sus manos.

CHRISTIAN

¿Cuándo vamos a transformarlo?

Nicholas frena su inspección para ver a Holden a los ojos.

NICHOLAS

(quietísimo)

Primero, debemos dejar que The Handler se haga cargo de su memoria.

Silenciosamente, Christian asiente con la cabeza y sigue con la vista las acciones de Nicholas, quien se acerca al escritorio y toma un papel. Guarda el bolígrafo con el que estaba jugando entre su saco y toma otro del portaplumas del científico.

A continuación, anota el nombre de Sebastian Payne en el trozo de papel y se lo extiende a Holden, regresando el bolígrafo a su lugar y sacando el que tenía en el bolsillo para seguir jugando con él. El científico lee lo que está escrito y Nicholas aclara su aparente duda.

NICHOLAS

Busca todos sus antecedentes médicos, no queremos sorpresas.

Holden asiente con la cabeza y regresa su atención a su computadora, en la que vacía el nombre del líder de la resistencia para cumplir con las órdenes de Bradford.

INT. GALPÓN ABANDONADO. DÍA (PRESENTE)

Holden observa la pantalla, la cual indica que la actualización del sistema se ha completado.

A continuación, retira el dispositivo wireless de D-50 y lo guarda en su maletín, junto a la computadora que estaba utilizando hace tan solo un instante.

Holden dirige su atención a Nina y Cole, quienes están terminando de desatarse, con ayuda del miembro de la resistencia.

CHRISTIAN

Bien, necesito ayuda para llevar a este grandulón...

(señala a D-50)

... a la nave.

Cole soba sus muñecas y asiente con la cabeza. Se levanta del suelo y se acerca a D-50.

COLE

¿Sabes?, realmente no era necesario atarnos.

Christian ríe con soltura.

CHRISTIAN

Nunca me creerían que venía a ayudar. Además, no podía perder tiempo, una vez que le inyectara el Purple Bliss, su sistema operativo advertiría a Madness su paradero y...

NINA

¿Y cómo nos encontraste tú?

Christian encoge sus hombros mientras se pone su maletín.

CHRISTIAN

Le instalé un GPS externo...

Nina se muerde el cachete derecho y asiente con su cabeza. Mientras tanto, Cole termina de acomodar a D-50 en sus hombros mientras le da una indicación a Nina y al rebelde.

COLE

Tú...

(al rebelde)

... cúbrenos. Y tú...

(a Nina)

... no te alejes de Holden.

Nina y el rebelde asienten. Christian se acerca a la puerta y voltea su mirada a los miembros de la resistencia.

CHRISTIAN

De prisa, no nos queda tiempo.

Los rebeldes asienten y se acercan a la entrada.

EXT. ZONA INDUSTRIAL DE CYDONIA. DÍA

El rebelde sale del galpón, asegurando la zona. En seguida le siguen Cole, con D-50 a cuestas, Christian y Nina. Se encaminan a la parte trasera del galpón en el que no se ve nada; de repente, Holden acciona una llave y se vislumbra una nave con detalles luminosos verdes.

A continuación, el científico y Nina entran a la nave, seguidos de Cole.

INT. NAVE DE CHRISTIAN HOLDEN. DÍA

Cole deja a D-50 en uno de los asientos. Mientras Christian activa los sistemas, Nina ayuda a Cole a colocarle el cinturón de seguridad al semidron para luego sentarse y colocarse el suyo.

De pronto, una ráfaga de disparos se escucha cerca de la nave. El rebelde se asoma y Christian, Cole y Nina lo miran expectantes.

REBELDE

Están llegando más dro...

El rebelde es interrumpido por un disparo en la cabeza. Nina ahoga un grito mientras que Christian y Cole comparten una mirada de angustia.

CHRISTIAN

¡Tenemos que salir de aquí ya!

Cole toma su arma. Nina abre los ojos.

NINA

(con advertencia)

Cole...

Los ojos de Cole se encuentran con los de Nina, como despidiéndose con la mirada, y le regala media sonrisa.

COLE

No te alejes de nuestro líder.

Cole toma al rebelde de la ropa y lo arrastra hacia afuera. En seguida Holden cierra las compuertas, arranca la nave y activa el modo de invisibilidad. Nina ahoga un grito, retiene su respiración.

Tras unos segundos, el sonido de una explosión saca a Nina de su conmoción y esta se asoma a la ventana, abriendo sus ojos.

EXT. ZONA INDUSTRIAL DE CYDONIA. DÍA

Una explosión cubre el radio donde la nave de Holden se encontraba segundos atrás.

#### **6.4.4. *Revolt***

##### **6.4.4.1. Sinopsis**

D-50 logra liberarse del control que Madness ejerce sobre él y retoma su lugar como líder de la resistencia. Ahora el semidron, Holden y Jean Bellamy, líder de la oposición, buscan la manera de cambiar el rumbo de Madness y de los Estados Unidos de Eurasia. Se revela un secreto de Nicholas Bradford que le complicará las cosas a la resistencia.

##### **6.4.4.2. Escaleta**

INT. CUARTEL DE CAMPAÑA DE LOS VERDES. NOCHE (FLASHFORWARD)  
Jean Bellamy ofrece una rueda de prensa.

INT. NAVE DE CHRISTIAN HOLDEN. DÍA (PRESENTE)  
D-50 reacciona y desconfía de Christian por un segundo, pero Nina lo convence de que está de su lado. Llegan a su destino.

INT. SUBTERRÁNEO ABANDONADO. DÍA  
Jean Bellamy y figuras importantes de la oposición se encuentran con Holden, Nina y D-50 para organizar una revuelta.

INT. OFICINA DE NICHOLAS BRADFORD. TARDE.  
Dominic le reclama sus descuidos a Bradford, pero este lo amenaza con asesinarlo. Nicholas pierde la compostura.

INT. SUBTERRÁNEO ABANDONADO. TARDE  
Holden discute los planes de acción de Nina y D-50, a quien le pide que se encargue de Bradford. Cuando Nina y el semidron

dudan de su plan, el científico se prepara para explicar porqué deben hacerlo de ese modo.

INT. OFICINA DE NICHOLAS BRADFORD. NOCHE.

Nicholas se inyecta Black Bliss y Holden revela a D-50 y a Nina que Bradford también es un semidron

#### 6.4.4.3. Tratamiento

Jean Bellamy termina de ofrecer una rueda de prensa en el cuartel de campaña de Los Verdes. Se rodea de los demás líderes de la oposición. El lugar está repleto de ciudadanos y medios de comunicación, quienes reaccionan eufórica y positivamente a sus palabras de aliento para iniciar una revuelta.

Horas antes, D-50 reacciona en la nave de Holden. Al principio, el semidron se encontraba algo desorientado, pero al reconocer a Holden reacciona rápidamente y trata de acercarse a él; sin embargo, Nina lo detiene alegando que Christian actualizó su sistema operativo para que pueda actuar como Sebastian y no depender de su lado robótico.

El semidron se tranquiliza y vuelve a tomar asiento mientras Holden desciende a un lugar a las afueras de Cydonia: se trata de un subterráneo abandonado, en el que los esperan Jean Bellamy y otras personas importantes de la oposición como los líderes de los otros partidos, el jefe de policía y el jefe de los medios de comunicación de los Estados Unidos de Eurasia.

La oposición y el semidron se enteran de la muerte de Dixon, sin embargo, continúan con su agenda porque deben apresurarse en comenzar la revuelta.

Por otro lado, Dominic Stone visita a Nicholas Bradford en su oficina y le reclama lo descuidado que ha sido, alegando que las cosas comienzan a complicarse tanto para Madness como para el Gobierno, especialmente con la rueda de prensa que ha sido convocada por la oposición.

Bradford pierde la cordura y amenaza a Stone de muerte, quien se retira de la oficina del presidente de Madness. Al quedarse solo, este tiene un arrebató de ira.

Una vez superado, intenta comunicarse con Holden, pero descubre que aún no ha llegado al laboratorio, lo que hace que Nicholas se sienta aún más desesperado.

Holden termina de trazar el plan de acción; sin embargo el semidron no está de acuerdo en detener a Nicholas Bradford pensando que sería más útil si se encargara de apoyar a la resistencia y que algún semidron se encargue del presidente de Madness. Holden se prepara para revelar un secreto de Bradford.

En su oficina, Nicholas Bradford busca entre sus gavetas una jeringa con Black Bliss, la cual se inyecta, provocando que sus ojos se tornen esferas de plasma rojas con destellos blancos. Holden le revela a Nina y a D-50 que Nicholas también es un semidron.

#### 6.4.4.4. Guion Argumental

INT. CUARTEL DE CAMPAÑA DE LOS VERDES. NOCHE (FLASHFORWARD)

Jean Bellamy ofrece una rueda de prensa desde el cuartel de campaña de Los Verdes. En la misma, lo acompañan los líderes de los demás partidos de oposición al gobierno de los Estados Unidos de Eurasia.

Diferentes medios de comunicación se encuentran presentes en el sitio, atentos a las palabras del líder de Los Verdes y de la oposición en general.

JEAN BELLAMY

... así que únanse a nosotros, vayamos juntos al Parlamento de la Supremacía y comencemos esta revuelta por nuestra libertad.

El lugar estalla en aplausos mientras que Bellamy se mantiene firme, con el rostro inundado de determinación y valentía.

INSERT

Seis horas antes...

INT. NAVE DE CHRISTIAN HOLDEN. DÍA (PRESENTE)

Holden se encuentra concentrado piloteando su nave, la cual está camino a las afueras de Cydonia.

D-50 comienza a reaccionar y Nina, quien mantiene su cabeza apoyada en la ventada, ensimismada, seca rápidamente unas lágrimas silenciosas que corren por sus mejillas para, luego, sentarse en una mejor posición.

El semidron abre los ojos poco a poco, recorriendo el espacio, como intentando reconocer el lugar en el que se encuentra. Su compañera lo mira con un atisbo de curiosidad brillando en sus ojos y se inclina hacia él.

NINA  
¿Cómo te sientes?

D-50, exudando confusión, intenta centrarse en Nina; cuando está a punto de responderle, su atención se desvía hacia el piloto de la nave. El semidron abre los ojos con premura y se levanta de golpe, rompiendo el cinturón que lo mantenían seguro en su asiento.

Nina nota la reacción de D-50 y enseguida interviene, agitando sus manos de manera rápida y nerviosa delante del semidron; desata su cinturón como puede y se coloca frente a este, intentando frenarlo al colocarle sus manos en el pecho.

NINA  
No, no... Tranquilo... él está con  
nosotros...

Nina interrumpe el contacto con D-50 de inmediato, como si le quemaran las manos al tocarlo, mientras que el semidron mira a Nina con incredulidad alternando su concentración entre ella y Holden.

NINA  
Él actualizó tu sistema operativo para  
que no tengas que seguir órdenes...

D-50 busca una señal de auxilio en los ojos de Nina, pero, al no encontrarla, relaja su rostro y su postura. A continuación, el semidron toma asiento en otra silla y asegura el cinturón a su figura. Nina imita los movimientos cautelosos del semidron,

quien mantiene la mirada baja, con un ligero atisbo de molestia en su rostro.

D-50

¿A dónde vamos?

Holden permanece tranquilo mientras hace que la nave descienda del aire.

CHRISTIAN

A ningún lado. Ya llegamos.

D-50 busca la mirada de Nina, quien le regala una sonrisa incómoda. Ambos cortan el intercambio visual para observar el exterior de la nave a través de la ventana en la que Nina estuvo apoyada anteriormente. Observan un terreno amplio, desértico y despoblado.

INT. SUBTERRÁNEO ABANDONADO. DÍA

En las instalaciones abandonadas y a medio construir de un subterráneo, se encuentran Jean Bellamy, los líderes de los otros partidos opositores, el jefe del cuerpo policial de los Estados Unidos de Eurasia y el presidente de la asociación de medios de comunicación de la nación.

Bellamy se encuentra caminando en círculos, mientras que los demás están sentados o apoyados entre los escombros del lugar. De pronto, se escuchan unos pasos en dirección a donde estos se encuentran, lo que ocasiona que todos reaccionen y mantengan una posición de alerta.

Al cabo de un instante, se revela que quienes se acercan al sitio son Holden, Nina y D-50. Bellamy se relaja, pero esto no ocurre con el resto de los asistentes, quienes se tensan y retroceden al ver al semidron.

Al darse cuenta de la situación, Holden se detiene, haciendo que Nina y D-50 se frenen tras él. El científico interviene.

CHRISTIAN

(levanta las manos)

Tranquilos, Madness no puede rastrearlo, ni darle órdenes.

Los asistentes a la reunión parecen relajarse, pero no del todo. Bellamy se acerca a Holden y lo observa con suspicacia

por unos segundos, para luego dirigir su mirada al semidron, quien lo observa con tanta duda en el rostro como Jean a él.

JEAN BELLAMY

Dijiste que serían cinco segundos.

CHRISTIAN

Lo siento, supongo que deshacerse de drones asesinos...

(mira a D-50)

... sin ofender...

(mira a Bellamy)

... es algo sencillo para ti.

D-50 frunce el ceño, un tanto ofendido, mientras que el líder de la oposición le regala una mirada de advertencia al científico, para luego suavizarla y desviarla a Nina, quien le regala una sonrisa forzada. Este le regresa el gesto de manera rápida para luego interrogarla con cuidado.

JEAN BELLAMY

¿Dónde está Dixon?

La mirada de Nina se va tornando brillante mientras que su intento de sonrisa desaparece de su rostro. Enseguida baja la mirada. El entendimiento se apodera de las facciones de Bellamy.

D-50 se sobresalta y se aproxima de manera peligrosa a Holden, tomándolo por el cuello y haciendo que los asistentes a la reunión den un paso hacia atrás con una pizca de temor en sus facciones. Holden sujeta con fuerza la muñeca del semidron mientras que Nina se acerca a él, intentando aflojar su agarre del científico.

D-50

¿Qué demonios pasó?

NINA

No fue su culpa.

D-50 mira a Nina; su ojo robótico está descontrolado, emitiendo descargas eléctricas en su interior.

NINA

Cole se bajó de la nave para que pudiéramos traerte hasta acá.

El semidron comienza a hiperventilar y se queda absorto entre la mirada compasiva de Nina. Tras unos segundos, D-50 libera a Holden, quien se inclina hacia adelante y comienza a toser mientras masajea su garganta.

Nina, quien no despega la mirada del semidron, pierde su fortaleza. D-50 sale de su ensimismamiento para abrazarla. Bellamy se acerca nuevamente al semidron, esta vez mirándolo con menos escepticismo y este le devuelve la mirada.

Tras unos minutos, Holden aclara su garganta, llamando la atención de los presentes.

CHRISTIAN

Vale, si ya terminaron con sus reclamos o intentos de asesinato hacia mi persona, comencemos porque aún tenemos mucho de qué hablar...

Nina se suelta del agarre del semidron y, junto con todos los asistentes le regala una mirada fúrica a Holden, quien pasea su vista entre los ojos que lo observan y traga saliva.

CHRISTIAN

(se rasca la nuca)

Bien, la cosa es que traje las pruebas que necesitamos.

Saca un disco duro y una laptop de su maletín y todos cambian su mirada de reproche a una de entendimiento, la cual enfocan en el dispositivo que sostiene Holden entre sus manos.

INT. OFICINA DE NICHOLAS BRADFORD. TARDE.

Bradford está sentado frente a su escritorio mientras que juega con un bolígrafo entre su mano izquierda. No hay nada que desvíe su atención del pequeño implemento, ni siquiera las palabras de la reportera quien habla en vivo desde el cuartel de campaña de Los Verdes.

REPORTERA

Finalmente, conoceremos lo que la oposición tiene que decir a la nación. Recordemos que la rueda de prensa fue anunciada hace un par de horas y que promete revelar la verdad detrás del ataque terrorista de la Plaza Starlight

y del incidente que tuvo lugar en la zona industrial de Cydonia durante la mañana del día de hoy...

De pronto, un estruendo hace eco en el despacho de Bradford, quien no se inmuta ante tal atropello. Dominic Stone entra hecho una furia a la oficina y se apoya con fuerza y un tono de desesperación sobre el escritorio del presidente de Madness. La secretaria de Bradford viene tras Stone.

SECRETARIA

Lo siento, señor, le dije que no...

Nicholas, sin dejar de lado su juego con el bolígrafo, la interrumpe con aparente despreocupación.

NICHOLAS

No te preocupes, puedes retirarte.

Con cautela, la secretaria se retira de la oficina. Acto seguido, Stone comienza a descargar su ira.

DOMINIC

¡Te dije que esto sucedería!, ¡te dije que debíamos actuar rápido, que la gente sospecharía!, ¡te dije que...!

De pronto, Bradford se levanta de su asiento rápidamente, despeinando su cabello en el proceso. Acto seguido, sostiene con fuerza su agarre del bolígrafo y se inclina hacia Stone para sostenerlo del cuello con su mano libre, dejando al presidente de los Estados Unidos de Eurasia suspendido a unos cuantos centímetros del suelo.

NICHOLAS

Y yo te dije que no te metieras en mis asuntos. Ahora quiero que te retires de mi maldita oficina si no quieres que acabe contigo.

Stone abre sus ojos con destellos de miedo exudando de ellos. Asiente con su cabeza como puede y toma con sus manos la muñeca de Bradford intentando aflojar su agarre. Nicholas accede a la liberación de Dominic y este toma enseguida su cuello mientras huye de la oficina del presidente de Madness.

A continuación, Bradford deja sobre el escritorio el bolígrafo con el que jugaba hace tan solo unos instantes para ordenar su cabello.

Cuando este queda intacto, toma una, dos, tres respiraciones profundas.

Finalmente, cierra los ojos, como intentando controlarse. De pronto, marca el timbre del teléfono.

SECRETARIA (OFF)  
¿En qué puedo servirle, señor?

NICHOLAS  
Necesito a Holden.

SECRETARIA (OFF)  
Aun no ha llegado, señor. El doctor...

NICHOLAS  
Gracias.

Bradford cuelga la llamada y se inclina ante su escritorio para tumbar todo lo que se encuentra sobre él con ambas manos.

El hombre permanece apoyado sobre el escritorio, con su mirada clavada en la superficie de este. Respirando agitadamente y con el cabello nuevamente despeinado.

NICHOLAS  
(susurra para sí)  
¿Dónde demonios estás cuando más te necesito, Holden?

INT. SUBTERRÁNEO ABANDONADO. TARDE

Holden señala la pantalla holográfica, la cual muestra un mapa de las instalaciones de Madness. Solo quedan en el subterráneo él, Nina y el semidron, además de los drones de Holden, quienes están entrando en ese momento y se ubican al lado de D-50.

CHRISTIAN  
... mientras Bellamy hace su parte,  
Nina y yo iremos al laboratorio  
para formatear la red..  
(señala a los drones)

... mis drones, se encargaran de ayudar a la resistencia, y tú...  
(señala a D-50)  
... te encargarás de detener a Nicholas.  
Una vez que...

Nina asiente a las palabras de Holden, pero D-50 lo interrumpe.

D-50  
Alto ahí, ¿no sería mejor que uno de tus drones detenga a Bradford mientras que yo apoyo a la resistencia?

Nina observa al semidron y asiente con la cabeza.

NINA  
Sebastian tiene razón... además, alguien más puede detener a Bradford..

Christian pasea su mirada entre Nina y D-50. Divertido, deja escapar una risa irónica.

CHRISTIAN  
Oh, no... para detener a Bradford necesitamos a Sebastian.

D-50 y Nina comparten una mirada de extrañeza, para luego mirar fijamente a Holden, quien desdibuja su sonrisa y suelta el aire de sus pulmones, como quien está a punto de confesar algo.

INT. OFICINA DE NICHOLAS BRADFORD. NOCHE.

Pasando por encima de todo lo que tumbó de su escritorio al piso, Nicholas se acerca de nuevo a su escritorio y abre una gaveta de la cual saca una jeringa con Black Bliss, la cual procede a inyectarse, ocasionando que sus ojos cambien del miel verdoso que lo caracterizaba a un tono rojizo con destellos blancos, similares a los ojos de plasma de D-50.

CHRISTIAN (V.O.)  
Nicholas Bradford también es un semidron.

### 6.4.5. *Aftermath*

#### 6.4.5.1. Sinopsis

Mientras las fuerzas de la resistencia y los drones de Madness se enfrentan, D-50 lucha contra Nicholas Bradford. Por otro lado, Christian Holden intenta formatear el servidor central de Madness para reprogramar el objetivo y las funciones de los drones de la organización; y la oposición presenta pruebas de corrupción frente a los ciudadanos de los Estados Unidos de Eurasia que comprometen al Presidente y a su partido. Finalmente, se revela el mayor obstáculo al que debe enfrentarse D-50: The Handler.

#### 6.4.5.2. Escaleta

INT. CUARTEL DE CAMPAÑA DE LOS VERDES. NOCHE (PRESENTE)  
Jean Bellamy ofrece una rueda de prensa. En la misma, lo acompañan los líderes de los demás partidos de oposición.

INT. LABORATORIO DE MADNESS. NOCHE  
D-50, Holden y Nina llegan a Madness: el semidron va en busca de Nicholas mientras que los humanos van a reiniciar la red.

EXT. CALLES DE CYDONIA. NOCHE  
Los drones y los reapers de Madness avanzan entre las sombras. Se dirigen a la Plaza Starlight.

EXT. PLAZA STARLIGHT. NOCHE  
En la Plaza Starlight, frente al Parlamento de la Supremacía, los euracios se concentran en protesta a la corrupción.

INT. OFICINA NICHOLAS BRADFORD. NOCHE  
Nina y Holden entran a la oficina de Bradford para reiniciar la red, pero se dan cuenta de que les falta la llave de arranque. Holden deduce donde está.

INT. LABORATORIO DE MADNESS. NOCHE  
D-50 vigila a Bradford y se da cuenta de que está acompañado de The Handler, a quien no logra ver bien.

INT. ÁREA DE CONTROL DE MANDO. NOCHE  
Nicholas, notablemente alterado está controlando drones a distancia mientras conversa con The Handler.

EXT. PLAZA STARLIGHT. NOCHE

Los drones y los reapers llegan a la Plaza Starlight y, de repente, comienzan a repartir disparos al azar.

INT. PARLAMENTO DE LA SUPREMACÍA. NOCHE

Los drones asesinan a los parlamentarios rojos y al presidente Stone.

INT. OFICINA NICHOLAS BRADFORD. NOCHE

Holden descubre que Bradford ha estado consumiendo Black Bliss y trata de advertir a D-50 de que no lo enfrente sin refuerzos.

INT. LABORATORIO DE MADNESS. NOCHE

Nicholas descubre que D-50 está vigilándolo, por lo que lo confronta.

INT. OFICINA NICHOLAS BRADFORD. NOCHE

Nina encuentra el bolígrafo y Holden reinicia la red de Madness, pero debe asignar a un nuevo líder.

EXT. PLAZA STARLIGHT. NOCHE

Los drones y los reapers dejan funcionar sin razón aparente.

INT. LABORATORIO DE MADNESS. NOCHE

D-50 se enfrenta a Nicholas, pero este es increíblemente más fuerte que su adversario. De repente, el sistema operativo de D-50 se apaga.

EXT. HELIPUERTO WORLD WIDE TECH. NOCHE

D-50 lleva a Bradford a la azotea para alejarlo de Nina y Holden. Su sistema operativo se reactiva. Los drones y los reapers llegan para derrotar a Bradford junto a D-50.

EXT. PLAZA STARLIGHT. NOCHE

Tras la masacre de Los Rojos, la oposición tiene la posibilidad de repartir los curules de manera equitativa.

EXT. HELIPUERTO WORLD WIDE TECH. NOCHE

Sebastian descubre que Kate es The Handler; ante su asombro, deja que ella se escape.

### 6.4.5.3. Tratamiento

Jean Bellamy y los demás líderes de la oposición ofrecen una rueda de prensa en el cuartel de campaña de Los Verdes.

En la misma, exponen la existencia de Madness, quien se oculta bajo la fachada de World Wide Tech, su acuerdo con Los Rojos y su participación en los eventos violentos que han tenido lugar en Cydonia durante las últimas semanas. Asimismo, convocan una concentración en la Plaza Starlight para luchar en pro de la libertad de la nación.

Nina, D-50 y Holden llegan a Madness. Tras ponerse de acuerdo brevemente, el semidron y los humanos se separan: el primero en búsqueda de Nicholas Bradford y los segundos en vía a su oficina para poder formatear la red de Madness.

Mientras tanto, las calles de Cydonia son invadidas por drones y reapers que van hacia la Plaza Starlight, donde se encuentran los ciudadanos protestando, mientras que los drones de Holden, el cuerpo policial y la resistencia los cuidan de ataques.

Nina y Holden consiguen entrar con facilidad a la oficina de Bradford y el científico se dispone a hacer su magia en la computadora mientras que Nina vigila; sin embargo, se les presenta un problema, pues, hace falta una llave de arranque para poder acceder y cambiar la red de Madness. Holden deduce donde encontrar la llave.

D-50 encuentra y vigila a Bradford, pero este se encuentra acompañado de The Handler, por lo que el semidron se distrae de su misión intentando conocer quien se esconde detrás de los guates blancos.

Nicholas se ve visiblemente afectado y alterado, mientras que maneja a distancia a los drones y a los reapers en su ataque a la Plaza Starlight. Discute con The Handler sobre cómo ha comprometido a la organización.

Los drones y reapers llegan a la Plaza Starlight y atacan a todo aquel que se atraviese en su camino. Asimismo, ingresan al parlamento de la Supremacía y asesinan a todos los parlamentarios rojos y al presidente Stone.

Holden descubre que Nicholas ha estado inyectándose Black Bliss, por lo que intenta advertirle a D-50 que no lo confronte sin refuerzos; sin embargo, el semidron no puede escuchar esa información porque está muy ocupado intentando de reconocer a The Handler. Finalmente, es sorprendido en su misión de vigilancia por el mismo Bradford, quien lo ataca.

Nina encuentra la llave de arranque y Holden logra reiniciar la red de Madness; sin embargo, esto provoca que tanto D-50 como los drones actualicen su sistema operativo. Nicholas Bradford se ve en ventaja ante D-50, a quien no le queda más que huir.

D-50 llega hasta el helipuerto de World Wide Tech, arrastrando consigo a Bradford. Cuando su sistema operativo se reactiva, se revela como el nuevo líder de Madness y, junto con los drones y reapers, atacan a Bradford hasta destruirlo por completo.

Tras la masacre de Los Rojos en el Parlamento, la oposición tiene la posibilidad de repartir los curules de manera equitativa entre los cuatro partidos y de llamar a elecciones próximamente para llenar el vacío de Stone.

En el helipuerto de World Wide Tech, Sebastian se encuentra Kate, quien finalmente se revela como The Handler. Ante la confusión, el semidron permite que su esposa escape.

#### 6.4.5.4. Guion Argumental

INT. CUARTEL DE CAMPAÑA DE LOS VERDES. NOCHE (PRESENTE)

Jean Bellamy ofrece una rueda de prensa. En la misma, lo acompañan los líderes de los demás partidos de oposición al gobierno de los Estados Unidos de Eurasia.

En las pantallas del lugar se puede observar fotografías de los reapers que atacaron los galpones en la mañana, los mismos muestran el logo de Madness; el cual es comparado con el de

World Wide Tech, haciendo match con tan solo girar alguno de los dos.

A su vez, se muestra un contrato firmado por Dominic Stone y otros miembros importantes del partido de Los Rojos con la Organización Madness, llamado Proyecto Blackhole, en el cual se lee un acuerdo de protección clandestina al partido político y sus intereses por medio de drones de apariencia humanoide.

JEAN BELLAMY

... porque nos oponemos a una conspiración monolítica y despiadada que se basa principalmente en secretismos para ampliar el alcance de su influencia; en la subversión, en lugar de elecciones; en la opresión e intimidación, en lugar de la libre elección; en un sistema que ha reclutado infinitos recursos humanos y materiales para construir una máquina altamente eficiente que combina funciones militares, diplomáticas operaciones de inteligencia, económicas, científicas y políticas... nos oponemos a este Gobierno, porque sus intenciones están ocultas, sus errores son enterrados y sus disidentes son silenciados. Buscamos fuerza y apoyo confiando en que con la ayuda de cada ciudadano de los Estados Unidos de Eurasia, volveremos a ser lo que fuimos, aquello para lo que nacimos: libres e independientes. Así que únanse a nosotros, vayamos juntos al Parlamento de la Supremacía y comencemos esta revuelta por nuestra libertad.

El lugar estalla en aplausos mientras que Bellamy se mantiene firme, con el rostro inundado de determinación y valentía.

INT. LABORATORIO DE MADNESS. NOCHE

D-50, Holden y Nina llegan a Madness. El científico proyecta el holograma de un mapa en el que se pueden apreciar las áreas despejadas, las cuales, extrañamente, son bastantes.

Gracias al mapa, se dan cuenta de que Bradford está en el área de control a distancia, por lo que el semidron emprende su rumbo hasta allá, mientras que Holden y Nina se dirigen a la oficina de Nicholas.

El científico le extiende un auricular inalámbrico al semidron y otro a Nina. Pasea su mirada del uno al otro mientras les da indicaciones.

CHRISTIAN

Con esto nos mantendremos comunicados en todo momento... si, por alguna razón, perdemos el contacto, debemos huir...

El semidron y Nina asienten. Holden le da un mapa holográfico a D-50, golpea suavemente su hombro y le sonríe; este le devuelve el gesto. Acto seguido, desvía su mirada hacia Nina, a quien le brillan los ojos. D-50 le sonríe.

EXT. CALLES DE CYDONIA. NOCHE

Los drones y los reapers de Madness avanzan entre las sombras. Se dirigen a la Plaza Starlight.

EXT. PLAZA STARLIGHT. NOCHE

En la Plaza Starlight, frente al Parlamento de la Supremacía, los eurasios se concentran. Lucen enojados y decididos a mantenerse firmes hasta que sus gobernantes den la cara.

El cuerpo policial se encuentra cuidando de los manifestantes, al igual que miembros de la resistencia que se encuentran infiltrados entre la muchedumbre y algunos drones de Holden, ocultos entre los árboles.

INT. OFICINA NICHOLAS BRADFORD. NOCHE

Nina y Holden logran entrar a la oficina de Nicholas, la cual se encuentra inquietantemente desordenada.

CHRISTIAN

(susurra para sí)

¿Qué rayos pasó aquí?

El científico se aproxima al computador y pega un pequeño dispositivo en su pantalla. En seguida la esta se desbloquea y comienzan a aparecer cientos de códigos. Nina se mantiene vigilando en la puerta.

Tras unos segundos, los códigos desaparecen y la pantalla muestra el acceso libre. A continuación Holden teclea como poseso hasta que, al cabo de unos pocos minutos, encuentra lo que buscaba, pero deja escapar un gruñido que llama la atención de Nina.

NINA

¿Qué sucede?

Christian mira con preocupación a Nina.

CHRISTIAN

Nos hace falta una llave de arranque para poder formatear la central.

D-50 (off)

(susurra)

¿Cómo que una llave de arranque?

CHRISTIAN

Sí, una llave de arranque... por lo que veo, debe ser delgada y larga, pero pequeña... no más grande que la palma de una mano.

D-50 exhala con notable exasperación.

D-50 (OFF)

(susurra)

Básicamente puede estar en cualquier lugar, ¿qué tal si Bradford la tiene?

De repente, Holden tiene una epifanía.

MONTAJE

(A) Bradford juega con un bolígrafo en la mano.

(B) Bradford guarda el bolígrafo con el que juega y toma otro del escritorio de Holden.

(C) Bradford firma una autorización.

(D) El bolígrafo de Bradford sobresale de su bolsillo.

CHRISTIAN

¡Está en su bolígrafo!

Holden busca entre el escritorio el bolígrafo con el que Nicholas suele jugar.

NINA

¿Sabes cuántos bolígrafos debe haber aquí?

Nicholas ignora a Nina, pero ella se agacha a revisar entre las cosas que quedaron en el piso.

CHRISTIAN

Sebastian, cuando llegues a Nicholas, intenta ver si tiene un bolígrafo negro tipo pluma fuente.

INT. LABORATORIO DE MADNESS. NOCHE

D-50 camina por los pasillos inquietamente silenciosos del laboratorio de Madness.

D-50

(susurra)

De acuerdo, te avisaré si lo veo.

El semidron continúa su camino hasta que llega a las afueras del área de control de mando a distancia. Donde escucha la voz de Nicholas Bradford conversando con alguien más.

D-50 intenta acercarse para ver si Nicholas tiene la llave, pero su atención se concentra en los guantes blancos conectados por fibras moradas del acompañante de Bradford.

INT. ÁREA DE CONTROL DE MANDO. NOCHE

Nicholas, notablemente alterado está controlando drones a distancia mientras conversa con The Handler.

THE HANDLER

Nos has puesto en peligro.

NICHOLAS

Puedo controlarlo.

Nicholas sigue concentrado en manejar a los drones y los reapers, quienes están por llegar a su destino.

EXT. PLAZA STARLIGHT. NOCHE

Los drones y los reapers llegan a la Plaza Starlight y, de repente, comienzan a repartir disparos al azar. La muchedumbre comienza a desplegarse y los drones de Holden, el cuerpo policial y los miembros de la resistencia contraatacan para defender a los civiles.

INT. PARLAMENTO DE LA SUPREMACÍA. NOCHE

Dominic Stone pasea de un lado al otro mientras fuma un tabaco y toca su frente con la punta de su índice.

A su alrededor, los demás parlamentarios de Los Rojos lucen inquietos, mientras que los parlamentarios de los otros partidos están en la manifestación de la Plaza Starlight.

PARLAMENTARIO

Stone, debemos ceder ante las exigencias de los ciudadanos, esto se nos fue de las manos.

El Presidente se detiene en seco y se voltea hacia donde está su compañero.

DOMINIC

¿Acaso te volviste loco? Bradford tiene que enviar a sus drones.

De pronto, se escuchan disparos en las afueras del Parlamento. Situación que le dibuja una sonrisa a Stone.

DOMINIC

¡Te lo dije, ahí vienen los drones!

Pero la felicidad le dura poco cuando docenas de maquinas entran al Parlamento y acribillan a Los Rojos, sin contemplación alguna.

INT. OFICINA NICHOLAS BRADFORD. NOCHE

Nina y Holden siguen buscando la llave de arranque, pero el científico se queda perplejo ante lo que ven sus ojos. Varias jeringas de Black Bliss se encuentran tiradas en el suelo.

CHRISTIAN

(al auricular)

Sebastian, tenemos un problema. Pase lo que pase no te enfrentes a Nicholas... vas a necesitar refuerzos.

Nina se voltea a ver a Holden quien sostiene algunas jeringas con extremo cuidado.

NINA

¿De qué hablas?, ¿qué es eso: Blue Bliss, Green Bliss...?

CHRISTIAN

Peor...

(mira a Nina)

... Es Black Bliss... aumenta la energía de los drones.

Nina refleja la angustia en su cara y sigue buscando el bolígrafo con mayor ímpetu entre el desastre que hay en la oficina.

NINA

Sebastian, ¿estás ahí?

INT. LABORATORIO DE MADNESS. NOCHE

D-50 está tan concentrado intentando descubrir quién es The Handler que se quita el auricular por un momento y se abstrae de todo lo demás.

THE HANDLER (OFF)

No regresé para esto, Nicholas. Pensé que ya habías dado con la resistencia.

D-50 frunce el ceño ante lo familiar que le resulta la voz que escucha... de pronto, la sombra de D-50 lo delata ante Nicholas, quien sale del área de control de mando y sonríe ante el encuentro con su adversario.

NICHOLAS

Vaya, pero si es Sebastian Payne en persona...

Bradford se abalanza contra D-50 y este deja caer el auricular.

INT. OFICINA NICHOLAS BRADFORD. NOCHE

Nina encuentra el bolígrafo de Bradford y se lo entrega rápidamente a Holden, quien, de inmediato, lo conecta al computador.

NINA

(al auricular)

Sebastian, ya lo tenemos... ¿me oyes?

Tras no obtener respuesta alguna, Nina comienza a morder su labio inferior. por su parte, Holden está por reiniciar la red de Madness.

CHRISTIAN

Puedo invalidar la llave de arranque,  
pero tengo que asignarle el control de  
las máquinas a alguien...

Nina y Holden se miran con notable angustia en el rostro.

EXT. PLAZA STARLIGHT. NOCHE

Los drones y los reapers dejan funcionar sin razón aparente... lo que deja confundidos a los humanos que se enfrentaban a las máquinas.

INT. LABORATORIO DE MADNESS. NOCHE

D-50 se enfrenta a Nicholas, pero este es increíblemente más fuerte que su adversario. De repente, el sistema operativo de D-50 se apaga.

SISTEMA OPERATIVO (V.O.)

**Reiniciando sistema.**

D-50 deja escapar un bufido de frustración y comienza a correr, intentando alejarse de Bradford, quien solo se ríe mientras persigue a su contrincante con notable tranquilidad.

D-50 solo piensa en alejar a Bradford tanto como le sea posible de su oficina.

EXT. HELIPUERTO WORLD WIDE TECH. NOCHE

D-50 sale a la azotea de World Wide Tech, donde se encuentra el helipuerto. De pronto, su sistema operativo se reactiva.

SISTEMA OPERATIVO (V.O.)

**Sistema reiniciado. Bienvenido, señor  
Payne.**

D-50 no cabe en su asombro, sin embargo, sale de este cuando el sistema operativo reconoce a Nicholas Bradford como enemigo de Madness y lo califica como un objetivo altamente peligroso.

SISTEMA OPERATIVO (V.O.)

**¿Desea activar modo ataque?**

SEBASTIAN

Activar.

SISTEMA OPERATIVO (V.O.)

**Activando.**

De pronto, su antebrazo derecho expulsa un laser con el que Sebastian ataca a Nicholas Bradford sin fallar. Sin embargo, no es suficiente para frenar al otro semidron quien también ataca de vuelta.

De pronto, docenas de reapers sobrevuelan el helipuerto, seguidos de drones que descienden de estos y tiene como objetivo a Bradford.

Ante este escenario, Bradford revisa el bolsillo de su traje, descubriendo que no tiene su llave de arranque con él.

NICHOLAS

(susurra para sí)

No...

SISTEMA OPERATIVO (V.O.)

**¿Desea activar ataque colateral?**

SEBASTIAN

Activar.

SISTEMA OPERATIVO (V.O.)

**Activando.**

Todos los drones y los reapers atacan simultáneamente a Nicholas Bradford, quien cae de rodillas mientras su cuerpo está al borde del colapso explosivo.

NICHOLAS

¡AHHHHHHHHHH...!

Finalmente, Bradford es eliminado por las máquinas, quedando reducido a tan solo polvo. Los drones y los reapers regresan a las instalaciones de Madness. Sebastian cae de rodillas.

EXT. PLAZA STARLIGHT. NOCHE

Jean Bellamy se encuentra en la Plaza Starlight, rodeado de sobrevivientes del ataque de los drones. En el piso pueden verse docenas de cuerpos cubiertos con sábanas blancas, pero también hay algunos heridos, quienes son atendidos por paramédicos que llegaron al lugar del ataque.

Finalmente, un militante de su partido político se acerca a Bellamy, extendiéndole un teléfono celular.

MILITANTE

Es el representante Parlamentario de  
Los Verdes, señor.

El líder de la oposición acepta la llamada, mientras que el militante se retira.

PARLAMENTARIO (OFF)

Bellamy, la baja de Los Rojos nos deja  
en ventaja, podemos repartir los  
curules de manera equitativa.

Bellamy sonríe satisfecho.

EXT. HELIPUERTO WORLD WIDE TECH. NOCHE

Han pasado algunos minutos desde que Sebastian se quedó solo; de pronto, la puerta de la azotea se abre y el semidron levanta su mirada y junta sus cejas en demasía.

Frente a Sebastian aparece a un paso acelerado Kate Payne, quien camina sin aparente rumbo por el helipuerto. La mujer no advierte que Sebastian está mirándola.

A continuación, el semidron se levanta del piso sin poder creer lo que ven sus ojos.

SEBASTIAN

¿Kate?

La mujer se frena en seco y voltea hacia Sebastian, quien se acerca con cautela a su esposa. Esta retrocede unos pasos hacia atrás, pero el semidron acelera su paso hasta llegar justo al frente de Kate.

SEBASTIAN

Kate... ¿Estás...?, ¿te hicieron daño?,  
¿cómo es posible?, yo...  
(traga saliva)  
... ven, salgamos de aquí...

Kate acaricia con su mano izquierda la mejilla derecha de Sebastian Payne, quien luce incrédulo. Este se aferra a su tacto y le regala una sonrisa sincera.

KATE

Eso hago, tonto.

El semidron cubre la mano de Kate que está sobre su mejilla con la suya, y se da cuenta de un detalle que lo deja helado.

La mujer le regala una sonrisa. Y se suelta de su agarre para alejarse mientras apunta con un dispositivo de desbloqueo a un lugar aparentemente vacío del helipuerto, revelando una nave con destellos de luz de color morado a la que entra con premura.

Se abre nuevamente la puerta de la azotea, por la cual salen Nina y Holden.

Ambos ven como se aleja una nave mientras se torna invisible, pero desvían su mirada hacia Sebastian, quien se encuentra en medio del helipuerto, sosteniendo un guante blanco de ensamblajes, unidos en sus articulaciones por fibras de color morado.

## 7. PERSONAJES

### 7.1. D-50 / Sebastian Payne

D-50 (29) es un semidron que trabaja para la Organización Madness, lo que lo convierte en el mejor de sus agentes. Es alto y musculoso: la fuerza materializada. Exuda miedo cuando camina y él lo sabe. Sus ojos de color morado con tonos azules son como lámparas de plasma, inhumanos, y combinan armoniosamente con su cabello blanco y con su tez tostada.

Debajo de su apariencia humana esconde un esqueleto robótico: cables de fibra, microchips y un *software* de última generación. Además de sus armas y municiones, suele atacar a través de drones. Siempre viste un uniforme de acero de color blanco, con detalles en gris, azul y morado.

Su vida consiste en asesinar a cuantos objetivos le sean asignados, por lo general, políticos de oposición y agentes de paz. Está entrenado para seguir órdenes: no es capaz de pensar, sentir, ni opinar; su memoria fue reprimida y su conciencia está dominada por su lado robótico. De su vida humana solo conserva la inteligencia y la perspicacia que lo caracterizaban. No tiene sentimientos, o al menos eso cree. Su vida queda reducida a una rutina inescrupulosa: asesinar, asesinar y asesinar.

D-50 desconoce que tiene un lado humano, pero eso no es un problema para él; sin embargo, cuando recupera su esencia humana, es invadido por la necesidad imperante de actuar conforme a lo que le dicte su conciencia y dejar de seguir las órdenes que le son impuestas por la organización Madness.

El objetivo interno de D-50 es obedecer, mientras que su conflicto interno es que su conciencia humana no se da por vencida. Por otra parte, su objetivo externo es asesinar, mientras que su conflicto externo es que su sistema operativo falla.

SEBASTIAN PAYNE (29) es un hombre ejemplar que, a pesar de haber sido líder de la resistencia, evita a toda costa acabar con vidas humanas. En cuanto a su

aparición física, se diferencia del semidron porque tiene los ojos de color avellana y el cabello castaño.

Sebastian es tan fuerte y musculoso como D-50; sin embargo él no exuda miedo, pero sí confianza al caminar. Su mayor cualidad se resume al sentido de la justicia que lo invade, pero que entra en conflicto con su impulsividad cuando sus seres queridos son lastimados.

La vida de Payne está bien encaminada, hasta que un acontecimiento lo lleva a convertirse en un semidron, dejando a un lado todo aquello por lo que un día luchó.

Al verse oprimido por su lado robótico, el objetivo interno de Sebastian es aceptar su humanidad, mientras que su conflicto interno es que su conciencia fue suprimida. Por otra parte, su objetivo externo es evitar que su lado robótico cumpla sus misiones, mientras que su conflicto externo es que está siendo controlado por un sistema operativo.

Sin embargo, tras liberarse del dominio de su lado robótico, su objetivo interno cambia a asumir su liderazgo, mientras que su conflicto interno es que se aferra a sus temores. Por otra parte, su objetivo externo ahora es ayudar a liberar a los Estados Unidos de Eurasia, mientras que su conflicto externo radica en que las fuerzas opresoras son muy fuertes.

## **7.2. Nicholas Bradford**

NICHOLAS BRADFORD (44) es el líder de World Wide Tech y, por tanto, de Madness, una organización de la que se vale para incrementar su poder. Además de esto, es descendiente directo de cofundadores de Madness, por lo que tuvo que adoptar una nueva identidad para no levantar sospechas.

Es alto y fuerte. Su piel blanca va en consonancia con sus ojos que varían de tonos verdes a miel, según cuánta luz haya. Su cabello negro siempre está perfectamente peinado, viste trajes de colores sobrios, sin arrugas.

No puede salir a ningún lado sin un bolígrafo, tiene la manía de hacerlo girar entre sus manos como metáfora de que él es quien tiene el control. Su inteligencia le ha conseguido el éxito en todo lo que se propone.

Es intimidante, sombrío y solitario; no confía en la gente. Nunca ha amado a nadie y nadie lo ha amado a él. Siente tanto desprecio por la humanidad que se transformó en un semidron, sin embargo, esto es algo que ha mantenido en secreto.

Solo se siente cómodo cuando tiene el control, si algo se escapa de sus manos, simplemente se sale de sus casillas y deja de delegar responsabilidades para asumirlas él mismo.

Su objetivo interno es ser invencible, mientras que su conflicto interno es que es un ser humano. Por otra parte, su objetivo externo es tener el control total, mientras que su conflicto externo es que la opresión no es infalible.

### **7.3. Christian Holden**

CHRISTIAN HOLDEN (34) es uno de los científicos más eficientes e importantes del área tecnológica de la Organización Madness.

Es de estatura media y delgado. Su tez blanca combina con su rubia cabellera y sus ojos color verde, los cuales se ocultan tras unos lentes gruesos de pasta negra. Siempre lleva puesta su bata de laboratorio, salvo cuando disfruta de los pocos momentos que puede dedicarle a su vida fuera del trabajo.

Es solitario y reservado, pero bastante sarcástico y nada sensible. Ama su trabajo porque implica involucrarse en los avances tecnológicos, pero odia el hecho de que sus creaciones sean utilizadas para fines que perjudican a la humanidad.

Su vida consiste en seguir las órdenes directas de Nicholas Bradford, líder de la Organización Madness, pero esta situación cambia cuando se le presenta la oportunidad de corregir sus errores y darle un uso adecuado a la tecnología que crea.

Su objetivo interno es la autorrealización en el ámbito laboral, mientras que su conflicto interno es que no quiere dañar a la humanidad. Por otra parte, su objetivo externo es crear la mejor tecnología, mientras que su conflicto externo es que sus creaciones están siendo utilizadas para cercenar la libertad del hombre.

#### **7.4. Nina Sterling**

NINA STERLING (28) es miembro de la resistencia, un grupo secreto que se dedica a investigar y reducir el daño que sufren los habitantes de los Estados Unidos de Eurasia por parte de sus gobernantes y organizaciones que lo apoyan, como Madness.

Es alta, delgada y portadora de una mezcla exótica: piel canela, ojos negros y cabello castaño. Quienes la ven creen que es una modelo, nunca se imaginan que debajo de su belleza tenga una personalidad guerrera que lucha por la libertad.

Suele vestir de manera sencilla, utiliza pocos accesorios y poco maquillaje, además, lleva su cabello siempre suelto. Su condición como miembro de la resistencia la convierte en uno de los objetivos más importantes de Madness, salvo cuando su destino queda en manos del mejor agente de Nicholas Bradford, D-50.

Su objetivo interno es sentirse libre, mientras que su conflicto interno es que prioriza las necesidades de otros antes que las propias. Por otra parte, su objetivo externo es dismantelar la corrupción, mientras que su conflicto externo es que es perseguida políticamente.

#### **7.5. Cole Dixon**

COLE DIXON (32) es el nuevo líder de la resistencia, fue la mano derecha y mejor amigo de Sebastian Payne.

Espalda ancha, estatura promedio, tez morena, cabellos y ojos oscuros como la noche; con actitud desentendida y una gran adicción a la nicotina, Cole podría no parecer un trigo limpio, especialmente con su vestimenta muy al estilo punk. Sin

embargo, su fachada no puede ir más en disonancia con su interior, pues es tan leal como un perro.

Cuando la resistencia sufrió la pérdida de Sebastian Payne, Cole asumió su lugar, pero nunca ha sentido que es capaz de convertirse en el líder que sus colegas necesitan.

Es inquietantemente escéptico, siempre tendrá un plan B en caso de que las cosas no sean lo que parezcan, pero esta cualidad pasa desapercibida cuando confía realmente en las personas.

Su objetivo interno es ser un buen líder, mientras que su conflicto interno es que no confía en sus capacidades. Por otra parte, su objetivo externo es dismantelar la corrupción, mientras que su conflicto externo es que es un perseguido político.

### **7.6. Dominic Stone**

DOMINIC STONE (53) es el presidente de los Estados Unidos de Eurasia. Tiene ascendencia americana, por lo que en su vida política siempre ha representado el interés de Los Rojos.

Sufre de sobrepeso, tiene el cabello grisáceo, los ojos azules y una estatura por debajo de la media; suele vestir de punta en blanco, generalmente con trajes oscuros, y tiene el mal hábito de fumar en exceso. Físicamente, es la imagen perfecta para ejemplificar la arrogancia y la corrupción que lo caracterizan.

Lleva 4 años en el poder, tiempo en el cual ha mantenido la tradición de vencer a su oposición con la ayuda de Madness y sus drones. Está acostumbrado a estar en la cima de la cadena alimenticia; sin embargo, este status se verá afectado cuando D-50 se rebela contra Madness.

Su objetivo interno es tener poder, mientras que su conflicto interno es que es cobarde. Por otra parte, su objetivo externo es mantener a Los Rojos en el poder, mientras que su conflicto externo es que existe una resistencia a su Gobierno.

### **7.7. Jean Bellamy**

JEAN BELLAMY (45) es el líder de la oposición al actual Gobierno de los Estados Unidos de Eurasia, representando los intereses de Los Verdes, Los Amarillos y Los Negros.

Delgado, alto y con una fisionomía que delata su ascendencia europea: facciones delicadas, tez clara, ojos verdes y cabello castaño claro. Su activismo se fundamenta en la búsqueda de justicia e igualdad en el Parlamento de la Supremacía, intentando que los curules sean repartidos de manera equitativa entre los diferentes partidos políticos.

A pesar de ser parte de Los Verdes, lucha porque exista mayor cohesión entre los habitantes de los Estados Unidos de Eurasia, intentando proliferar el ideal de una unidad representada por el color blanco, como metáfora de la adición de todos los colores.

Su causa se ve cada vez más cuesta arriba al convertirse en un objetivo del Gobierno y de la organización de Nicholas Bradford; sin embargo, esta situación cambia cuando D-50 se rebela contra Madness.

Su objetivo interno es sentirse libre, mientras que su conflicto interno es que prioriza las necesidades de otros antes que las propias. Por otra parte, su objetivo externo es cambiar la política de los Estados Unidos de Eurasia, mientras que su conflicto externo es que existe represión contra la oposición.

### **7.8. Kate Payne / The Handler**

KATE PAYNE (26), además de la esposa de Sebastian Payne, fue miembro importante de la resistencia.

Es delgada y de mediana estatura. Su piel canela combina a la perfección con sus llamativos ojos negros. Su largo cabello color castaño siempre permanece suelto, lleno de ligeras ondas que rozan sus hombros y su espalda, como si esperasen que alguien pase sus dedos entre sus hebras.

Es sencilla y comprensiva, pero a la vez fuerte, inteligente y poderosa; quienes la conocen bromean con que ella podría manipular a quien quisiera, pues, tiene lo mejor de los dos mundos. A pesar de llevarse bien con los demás miembros de la resistencia, suele ser muy reservada con sus asuntos, situación que solo Sebastian es capaz de ignorar por el gran amor que siente por ella.

Tras una misión fallida como agente encubierta dentro de la Organización Madness, pierde la vida... o al menos eso es lo que creen sus compañeros de la resistencia, incluyendo a su esposo, quien haría lo que fuera por enmendar esa situación.

La verdad es que ella es descendiente directa de cofundadores de Madness, por lo que tuvo que adoptar una nueva identidad para no levantar sospechas, e infiltrarse en la resistencia para frustrar sus objetivos.

THE HANDLER (26) es el alter ego de Kate Payne. Es una de las personas más poderosas de Madness, quien se encarga de realizar borrados de memoria, inoculación de recuerdos falsos y asesinatos a distancia.

Si bien no es enemiga de Nicholas Bradford, espera pacientemente a que su hambre de poder lo destruya para hacerse cargo del imperio que sus padres ayudaron a construir.

Se infiltró en la resistencia para poder conocer sus planes de acción y frustrarlos antes de que afectasen a la Organización Madness. No tiene sentimientos por Sebastian Payne, pero supo fingirlos muy bien.

Kate y The Handler persiguen los mismos ideales, por lo que su objetivo interno es ser superior, mientras que su conflicto interno es que es un ser humano. Por otra parte, su objetivo externo es dominar a la humanidad, mientras que su conflicto externo es que el hombre es, por naturaleza, libre e independiente.

## **8. OBJETOS ESPECIALES**

### **8.1. Drones**

A la hora de quitarle la vida a un ser humano, Madness prefiere asesinar a distancia (a través de drones que utilizan otros drones), para así no tener que mancharse las manos, ni hacerse responsable de los daños causados. Hay dos tipos de drones: los robots con anatomía humanoide y las naves pequeñas no tripuladas.

Los primeros tienen como objetivo ejecutar misiones que les sean asignadas por Madness. Actualmente, lucen un diseño minimalista donde el ensamble es casi imperceptible; sin embargo, las antiguas generaciones de drones lucían uno menos anatómico entre cuyas articulaciones quedaban espacios abiertos.

Por otra parte, los aviones no tripulados sirven como armas tanto para los directivos de Madness, como para otros drones. Estos dispositivos son capaces de sobrevolar espacios aéreos a largas distancias de donde se encuentra su mando. En la actualidad, los drones son de tecnología *all-in-one*, mientras que las primeras generaciones tenían accesorios incorporados fuera de su carcasa.

### **8.2. Pistola láser**

Además de contar con carga infinita, el impacto de este tipo de armas es más letal que el de las pistolas tradicionales y, lo mejor de todo, es que no dejan rastros ni indicios del código del arma.

### **8.3. Reapers**

Los reapers son aviones utilizados por Madness para perseguir objetivos. Así mismo, funcionan como medio de transporte para drones, especialmente para realizar misiones aéreas encubiertas, puesto que cuentan con un escudo de invisibilidad (tanto a la vista como a los radares).

#### **8.4. Llave de arranque**

La llave de arranque es la que controla el servidor de Madness. A simple vista es irreconocible porque está oculta dentro del bolígrafo de Nicholas Bradford. Con ella puede ser configurado el sistema de la organización y, con ello, el tipo de objetivos que persigue; en consecuencia, quien tenga la llave de arranque podrá cambiar el rumbo de Madness.

#### **8.5. Los Guantes**

Los guantes son la firma de The Handler, pues, esta figura los utiliza cada vez que asume su carácter manipulador y fatalista; especialmente a la hora de llevar a cabo el vaciado de memoria, la inoculación de falsos recuerdos en sus víctimas y la muerte a distancia.

#### **8.6. Liquid Bliss**

El Liquid Bliss es una serie de sustancias viscosas que son utilizadas para controlar a las personas y a los drones. Existen varios tipos:

- Blue Bliss: mantiene sedada, pero consciente, a la persona o al dron en quien sea utilizada. Está al alcance de todo público ya que World Wide Tech lo distribuye.
- Green Bliss: mantiene sedada e inconsciente a la persona o al dron en quien sea utilizada. Está al alcance de todo público ya que World Wide Tech lo distribuye.
- Purple Bliss: mantiene con vida a los semidrones; si dejan de tomarla durante mucho tiempo, su parte robótica falla, mientras que su parte humana comienza a degenerarse. Puede dar energía extra a los seres humanos. Solo Madness tiene acceso a ella.

- Black Bliss: da energía extra a las figuras robóticas, pero es dañina en exceso. Aunado a esto, es mortal para las personas, por lo que tiene efectos secundarios en semidrones. Solo Madness tiene acceso a ella.

## **9. LOCACIONES**

### **9.1. Cydonia (Estados Unidos de Eurasia)**

Cydonia es la capital de los Estados Unidos de Eurasia. Es una ciudad cosmopolita, llena de edificios altos, con una arquitectura asimétrica y donde el vidrio destaca como uno de sus principales materiales.

Sus calles destacan por la gran presencia de tecnología que hay en cada rincón, la cual llega gracias a World Wide Tech, por lo que su logo casi un emblema que porta la ciudad con orgullo. Asimismo, es la sede de las instituciones gubernamentales más importantes del país; entre ellos, el Parlamento de la Supremacía y los diversos Ministerios.

### **9.2. Parlamento de la Supremacía**

El Parlamento de la Supremacía es la institución gubernamental más importante de los Estados Unidos de Eurasia, pues, es allí donde se toman todas las decisiones referentes a la nación; es el organismo encargado de crear y hacer cumplir las leyes que rigen el país.

### **9.3. World Wide Tech**

World Wide Tech es una corporación que provee tecnología, por lo que su edificio es indescritiblemente imponente; flota sobre el agua, conectándose a tierra firme por un puente. Sin embargo, esta corporación es la fachada de Madness.

### **9.4. Madness**

Madness es una organización que se encarga de diezmar al ser humano. Actualmente, trabaja en alianza con Los Rojos; sin embargo, la lealtad de esta organización solo está con sus propios intereses.

En sus laboratorios se realizan investigaciones sobre nuevas tecnologías a desarrollar e implementar en los agentes y recursos de la organización; es aquí donde se crean los drones, las herramientas y la maquinaria, y se les repara de cualquier desperfecto o falla.

### **9.5. Cuartel de la resistencia**

El cuartel de la resistencia es el punto de reunión de la resistencia y sus líderes. Está escondida en algún lugar de Cydonia, por lo que su fachada es desconocida; asimismo, es un sitio rústico y que va completamente en disonancia con el resto de la ciudad. Cuenta con varias habitaciones, entre las que destaca un gran arsenal.

Aquí es donde solían reunirse las fuerzas de la resistencia y sus líderes para elaborar planes contra los opresores y sus aliados; sin embargo, tras la desaparición de Kate y Sebastian Payne, el cuartel principal fue atacado por drones de Madness, haciendo que este movimiento huyera de la sede principal para comenzar a reunirse en la clandestinidad.

### **9.6. Plaza Starlight**

La Plaza Starlight es el lugar más importante de Cydonia, por lo que se encuentra en su corazón. Allí es donde se concentran todas las instituciones gubernamentales que hacen de los Estados Unidos de Eurasia un país.

El Parlamento de la Supremacía, los Ministerios, World Wide Tech, algunos colegios, entre otros, son tan solo algunos de los edificios que rodean esta plaza. Este sitio cuenta con un diseño imponente, en el que un gran reloj y una escultura destacan entre sus grises cimientos.

## 10. PROPUESTA VISUAL

### 10.1. Estilo del cómic

El cómic *Drones* está inspirado en la estética de Tony Moore y de Charlie Adlard en las historietas de *The Walking Dead*, así como en la técnica aplicada por el dibujante Tim Sale para la serie de televisión *Heroes*.

Teniendo esto en cuenta, se busca que las ilustraciones se ubiquen en un punto medio entre el realismo y la caricatura, tendiendo más al primero de ellos.

Para contener el texto se hace uso de didascalias y globos, dependiendo de si se trata de narraciones, bitácoras, diálogos o pensamientos.

Para los últimos se utilizan diferentes tipografías, de modo que pueda destacarse la dualidad a la que se somete el personaje principal; Sebastian Payne cuenta con la tipografía del cómic en general, mientras que D-50 se expresa a través de un texto escrito con una tipo de letra diferente, que asemeje un estilo parecido al de los números de un reloj digital.

En cuanto al tiempo en el que ocurren los eventos de la historia, se hace uso de una colorización de baja saturación para diferenciar los recuerdos de las vivencias en el presente; de igual modo ocurre con las imágenes mentales de D-50, salvo que, en este caso, solo se desatura el objeto o sujeto de su atención y no su entorno.

Por otra parte, una constante en los arcos de transformación de los personajes es el uso del espacio lumínico y del espacio volumétrico, pues el uso de las sombras funge como un recurso importante a la hora de dar ese aire de dualidad que caracteriza a la trama.

Finalmente, la extensión del primer ejemplar del cómic *Drones* es de dieciocho páginas. Cuenta con una diagramación que oscila entre la fluidez y lo abstracto, haciendo uso de siluetas poco convencionales para resaltar acciones importantes y cada página puede tener entre una y seis viñetas.

## 10.2. Paleta de colores

El cómic *Drones* está diseñado a color, debido a que el mismo juega un papel importante a la hora de resaltar la intención de la tesista en cuanto a la evolución de sus personajes y de la historia.

### 10.2.1. D-50 / Sebastian Payne

Madness es una organización con sombrías intenciones y D-50 se rige bajo sus órdenes, es por esto que en su paleta predominan los colores sombríos, como el morado, blanco, gris y azul, los cuales están asociados a la tecnología en esta historia.



Una vez que el agente D-50 se rebelde contra Madness, su paleta se adapta a la esencia de Sebastian Payne. Se busca evocar la naturaleza, haciendo referencia al lado vivo/humano del semidron.

En este sentido, predominan colores como un azul más vívido, el marrón y el verde; este último no solo representa la esperanza de la resistencia, sino la lucha contra la corrupción de la tecnología.



### 10.2.2. *Nicholas Bradford*

Por ser el antagonista, la paleta de colores de Nicholas Bradford corresponde a sus sombrías intenciones, por lo que predominan el negro (el cual representa el poder, la corrupción y el control), el gris oscuro y el rojo (como alegoría al peligro).

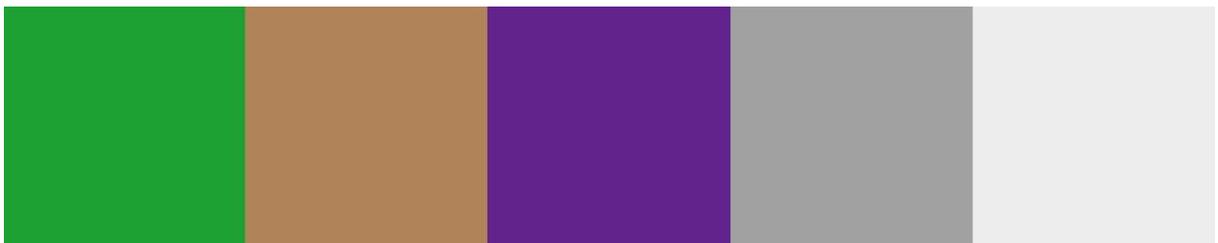
Aunado a esto, también cuenta con toques de morado (aunque con una tonalidad más oscura, por la corrupción que implica el uso que este le da) que dejan en evidencia el hecho de que la tecnología es una parte importante de su vida.

Es necesario señalar que no solo es importante porque forma parte de una compañía especializada en proveer tecnología, sino porque, además de ello, este personaje también es un semidron.



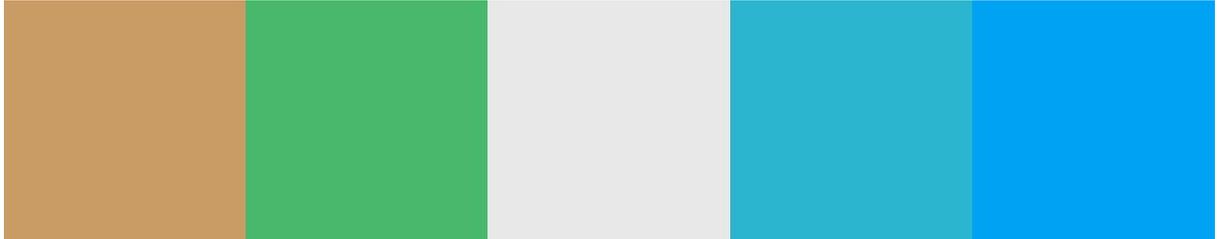
### 10.2.3. *Christian Holden*

Con Holden se hace uso de colores referentes a la tecnología, como lo son el blanco, el gris claro y el violeta, porque vive por la ciencia; sin embargo, también se evidencian tonos como el verde y el marrón, pues lucha contra el sistema del cual es parte.



#### 10.2.4. *Nina Sterling*

Para el personaje de Nina Sterling se hace uso de una paleta que evoque a la naturaleza. Sus tonos son el verde (además, contrasta con el violeta de la tecnología y el sistema contra el cual lucha), el marrón, el azul y el blanco.



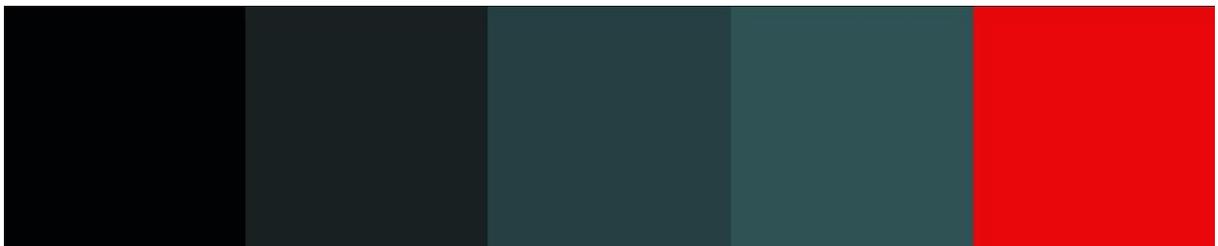
#### 10.2.5. *Cole Dixon*

A pesar de ser un personaje leal a la resistencia, viste de manera disonante por ser alguien rudo. Actúa más como un militar que como un rebelde, por lo que entre sus colores destacan los grises, azules y el verde.



#### 10.2.6. *Dominic Stone*

Este personaje es corrupto y arrogante, por lo que su paleta de colores es bastante sombría. Destacan los colores negro (poder, elegancia, malas intenciones), gris, y el rojo (utilizado como símbolo de advertencia).



### 10.2.7. *Jean Bellamy*

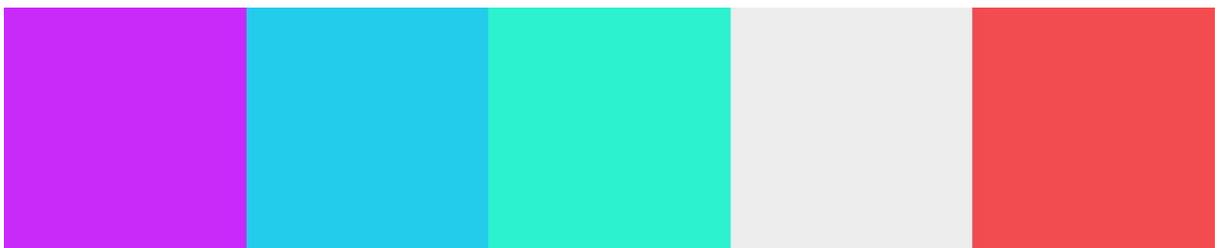
Al tratarse de un líder de oposición, destacan colores representativos de los ideales que defiende. En primera instancia, utiliza el color verde por ser el color de su partido político.

También hace uso de colores como el blanco (puesto que, para él, este representa la inclusión) y tonos más sobrios por tratarse de un candidato presidencial para las próximas elecciones.

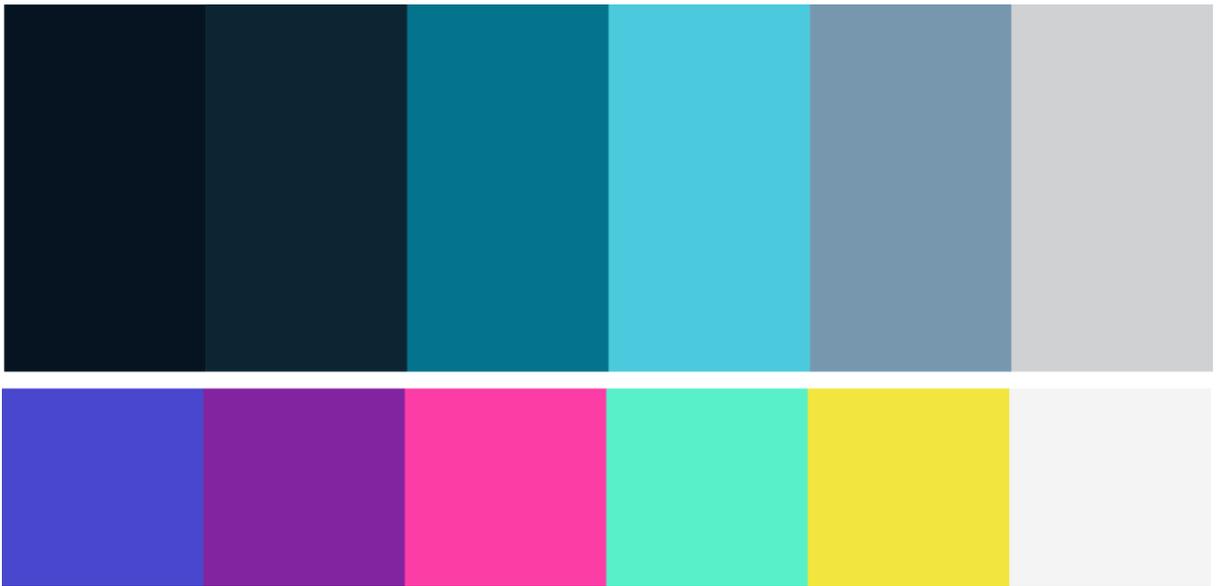


### 10.2.8. *Kate Payne*

A pesar de que Kate es humana, no puede estar asociada al verde y al marrón debido a que debe ser disonante del resto de sus “compañeros” de la resistencia. Entre sus colores destacan el morado, blanco, azul y coral (como un sutil tono de alerta al peligro) porque su lealtad realmente está con la organización Madness.



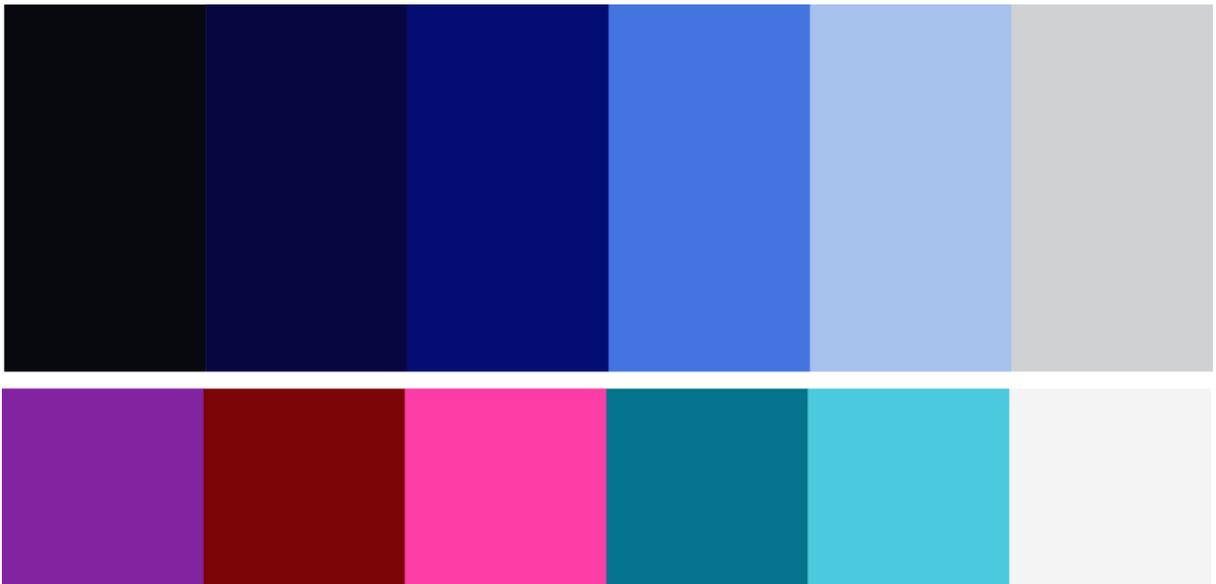
10.2.9. *Cydonia (Estados Unidos de Eurasia)*



10.2.10. *World Wide Tech*



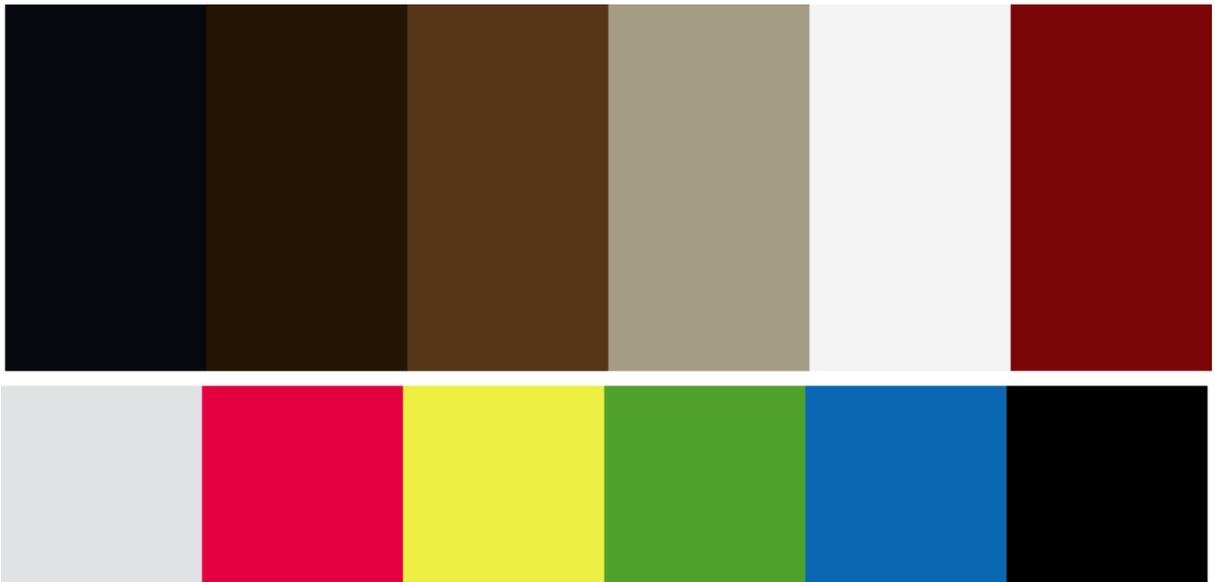
10.2.11. *Madness Laboratories*



10.2.12. *Cuartel de la resistencia*



10.2.13. *Parlamento de la Supremacía*

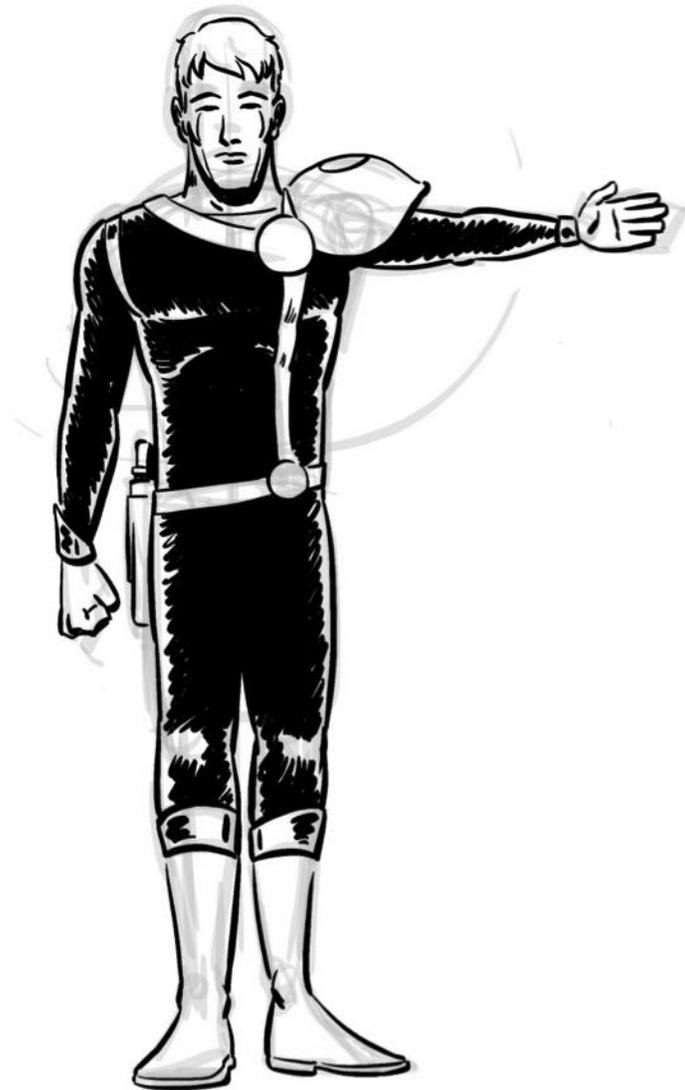


10.2.14. *Plaza Starlight*



### 10.3. Diseño de personajes

#### 10.3.1. *Sebastian Payne / D-50*



10.3.2. *Nicholas Bradford*



10.3.3. *Christian Holden*



10.3.4. *Nina Sterling*



10.3.5. *Cole Dixon*



10.3.6. *Dominic Stone*



10.3.7. *Jean Bellamy*

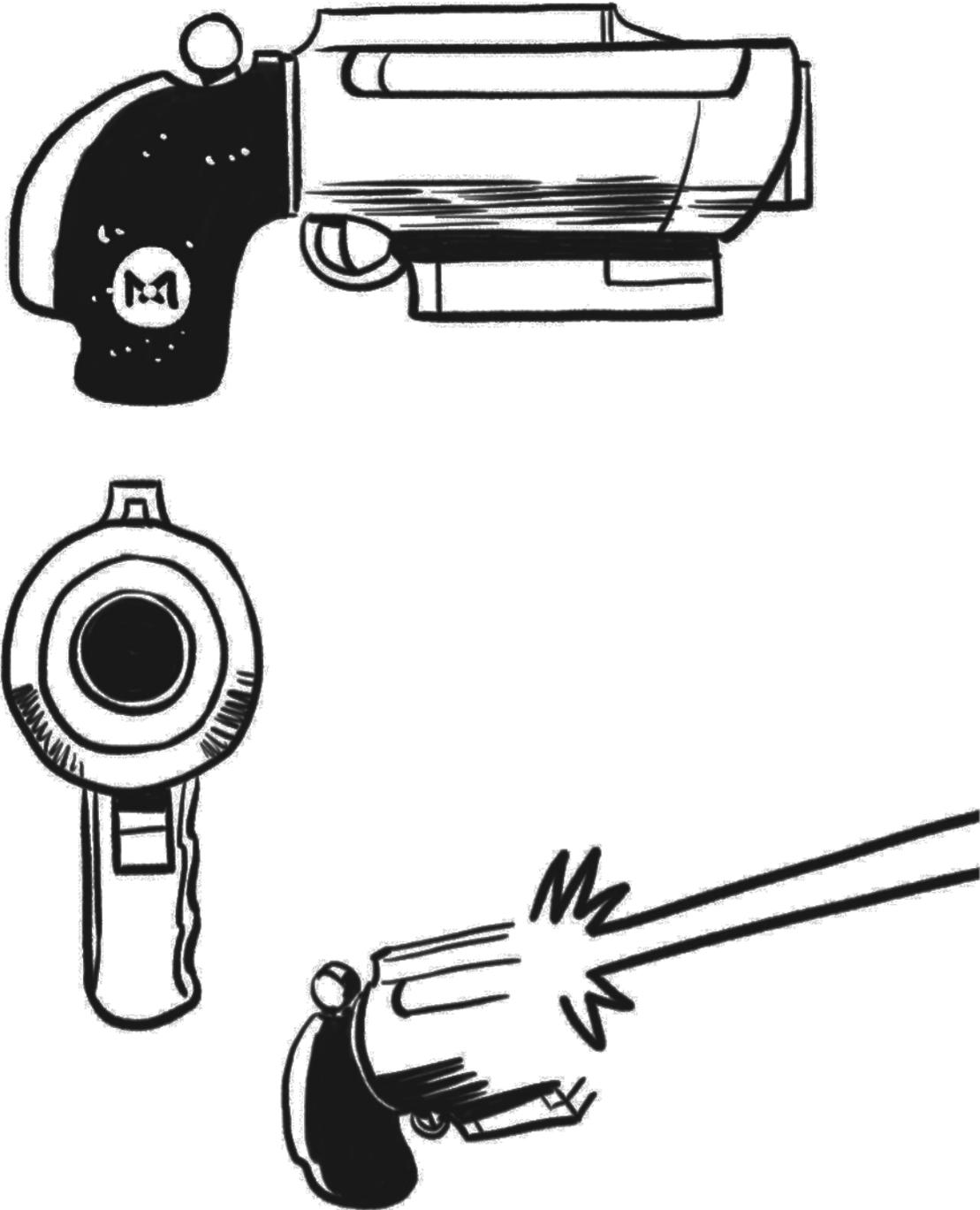


10.3.8. *Kate Payne / The Handler*

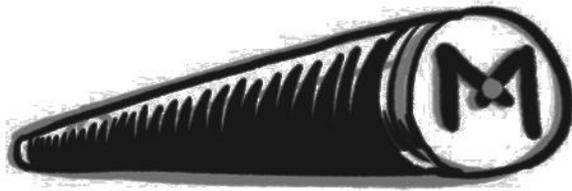


10.4. Diseño de objetos especiales

10.4.1. Pistola láser



10.4.2. *Llave de arranque*

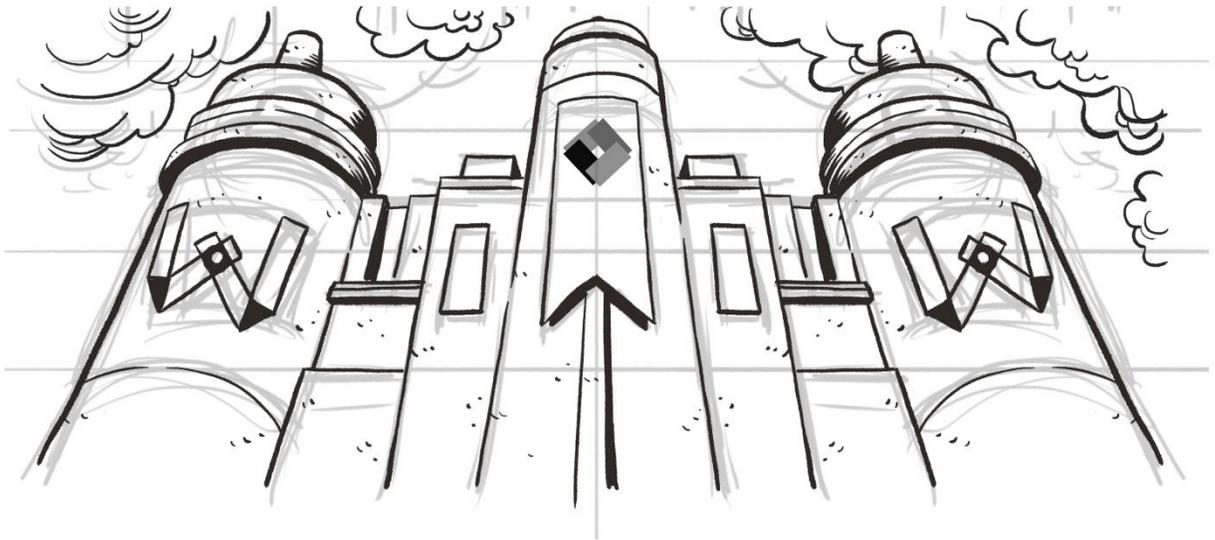


## 10.5. Diseño de locaciones

### 10.5.1. *Cydonia (Estados Unidos de Eurasia)*

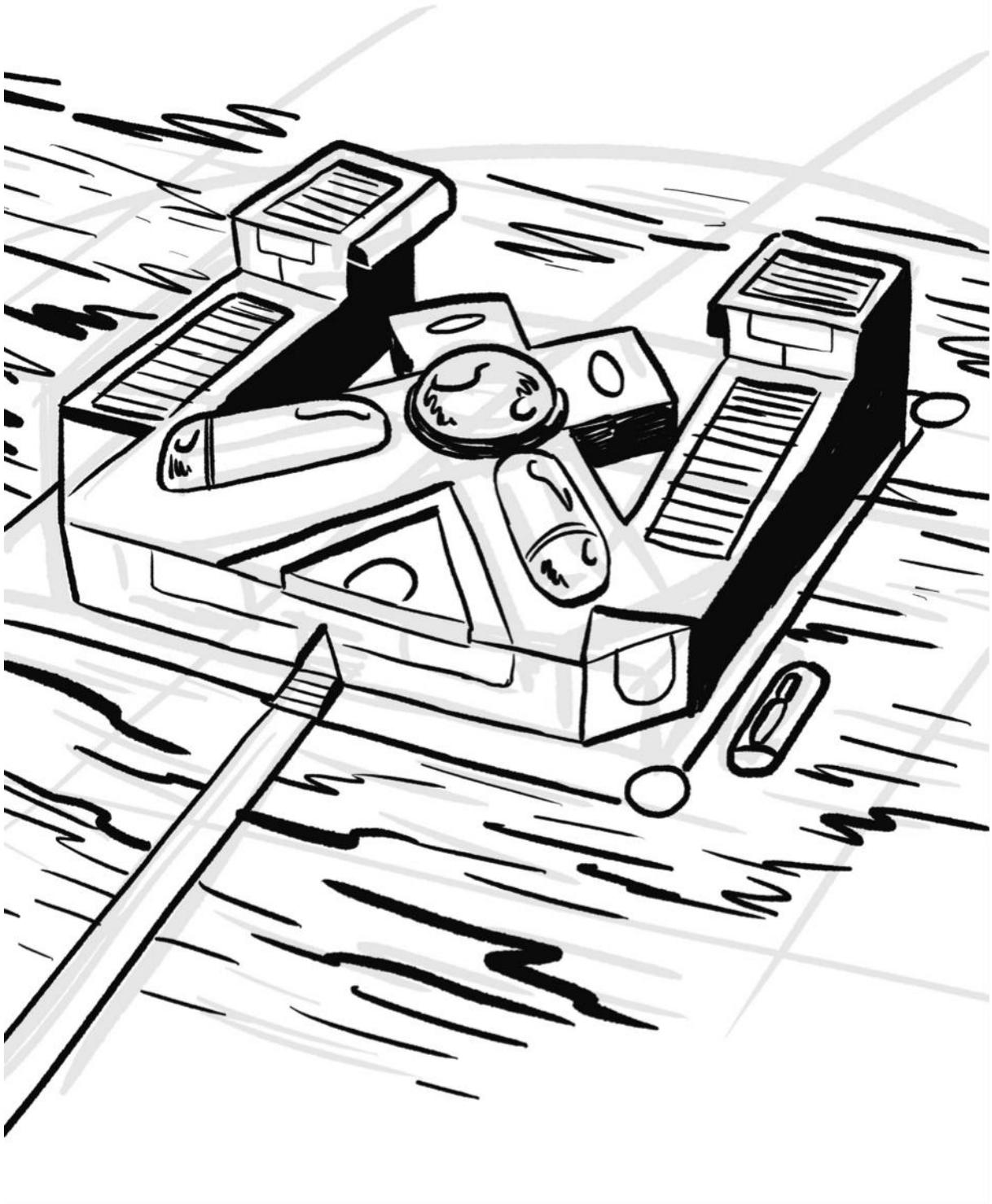


### 10.5.2. *Parlamento de la Supremacía*





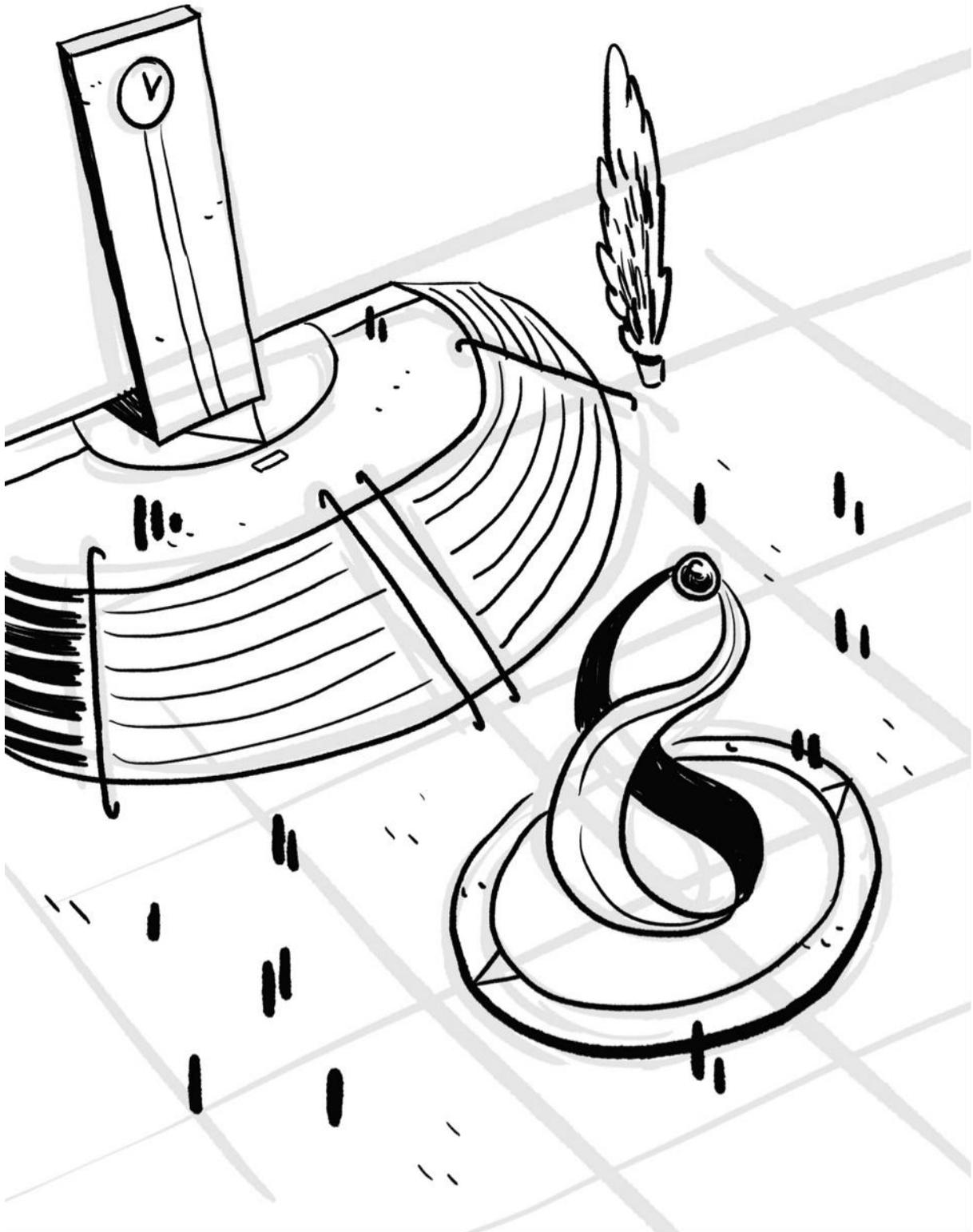
10.5.4. Madness



10.5.5. Cuartel de la resistencia



10.5.6. *Plaza Starlight*



## DESGLOSE DE NECESIDADES DE PRODUCCIÓN

Para poder desarrollar este proyecto de tesis se requiere de:

- El álbum *Drones*, de la banda Muse
- Conocimientos sobre cómo escribir un Guion Argumental
- Conocimientos sobre cómo escribir un Guion Técnico
- Un computador con herramientas de Office instaladas y conexión a Internet
- Capital suficiente para cancelar los honorarios profesionales de un ilustrador que desarrolle la estética del cómic
- Capital suficiente para cancelar el costo de la impresión de, al menos, un ejemplar del primer issue del cómic

## PRESUPUESTO

Para la realización de este Trabajo de Grado, es necesario trabajar con base en dos cotizaciones: la ilustración y la impresión.

En referencia a la ilustración, Samuel Blanco establece los siguientes costos:

CONCEPTO	COSTO
Diseño de personaje	50.000,00 Bs
Diseño de objetos especiales	30.000,00 Bs
Diseño de locaciones	70.000,00 Bs
Portada y contraportada	150.000,00 Bs
Páginas a color	75.000,00 Bs

En cuanto a la impresión, Madness Print maneja los siguientes costos:

CONCEPTO	COSTO
Portada en Glasse 250 y tripa en Glasse 150 (18 páginas), full color, tamaño carta, signado, cortada y grapada	458.678,12 Bs

**NOTA:** estos costos están establecidos según el valor de la moneda en Septiembre de 2017 y el ilustrador exonera el agregado del IVA por tratarse de un Trabajo de Grado.

## ANÁLISIS DE COSTOS

Con relación a los costos expuestos en el punto anterior y las particularidades de este producto, es importante señalar que el costo total de la realización de este Trabajo de Grado queda sujeto a diferentes variables: las necesidades y la extensión del cómic; y la cantidad de issues a imprimir.

De acuerdo con lo que está estipulado en el presupuesto

CONCEPTO	CANTIDAD	COSTO
Diseño de personaje	12	600.000,00 Bs
Diseño de objetos especiales	7	210.000,00 Bs
Diseño de locaciones	7	490.000,00 Bs
Portada y contraportada	1	150.000,00 Bs
Páginas a color	18	1.350.000,00 Bs
Impresión del cómic	1	458.678,12 Bs
<b>TOTAL</b>		<b>3.258.678,12 Bs</b>

**NOTA:** estos costos están establecidos según el valor de la moneda en Septiembre de 2017 y el ilustrador exonera el agregado del IVA por tratarse de un Trabajo de Grado.

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Realizar un cómic no es tarea sencilla para quien no lo ha estudiado a profundidad. En aras de poder obtener el resultado final se optó por realizar cursos sobre guionismo para cómics, creación de personajes y universos, entre otros. Asimismo, también fue necesario leer muchas historietas para entender el desarrollo de la ciencia ficción como género y la diagramación de comics de este tipo.

En este sentido, antes de dar inicio a una aventura como esta, se debe tomar en cuenta que la realización de un cómic va más allá de tener una idea y un ilustrador que le de forma; de hecho, es necesario atravesar un proceso de preproducción tan extenso y detallado como el de cualquier otro producto audiovisual.

Por otra parte, cuando se trata de realizar un proyecto tomando como inspiración la obra de creación de alguien más, es importante entender que no necesariamente debe realizarse una adaptación fiel de la misma, pero sí deben respetarse ciertos puntos como lo es la esencia de la historia.

Ahora bien, es posible que las herramientas aprendidas durante el estudio de las Artes Audiovisuales facilitan el trabajo de la creación de un cómic; sin embargo, no son las únicas con las que se debe contar para realizar un proyecto de este tipo.

Tal es el caso de este trabajo de Grado, el cual fundamenta su guion técnico en las herramientas aprendidas en el curso de Guion para Cómics impartido por Luciano Saracino, y no el visto en materia audiovisual.

Finalmente, se recomienda instruirse en el arte de la novela gráfica, consultar trabajos similares, investigar arduamente y consultar dudas con personas a quienes les apasionen los cómics para conseguir el producto final deseado.

# BIBLIOGRAFÍA

## **Textos:**

Asimov, I. (1984). *Yo, robot*. Barcelona: Edhasa.

Arizmendi, M. (1975). *El comic*. Barcelona, España: Editorial Planeta.

Castro, K. y Sánchez, J. (1999). *Dibujos animados y animación*. Quito, Ecuador: Editorial Quipus.

Díaz, A. y Martínez, X. (2012). *Discos conceptuales*. España: Lenoir Libros.

Eisner, W. (1994). *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona, España: Norma Editorial.

El Universal, C.A. (2009). *100 Estrellas de Rock y Pop*. Chile: Editorial Cordillera.

Frith, S., Straw, W. y Street, J. (2006). *La otra historia del rock*. Barcelona, España: Grupo Robin Book.

Guber, R. (2013) *De los comics a la cinematografía*. Madrid, España: Grupo editorial siglo veintiuno.

Lynskey, D. (2011). *33 Revolutions per Minute: A History of Protest Songs*. New York, United States of America: HarperCollins Publishers.

McCloud, S. (1995). *Cómo se hace un cómic*. Barcelona, España: Ediciones B.

McCloud, (2008). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York, United States of America: HarperCollins Publishers.

POPPER, K. R., (1945) *The Open Society and its Enemies*. London: Routledge.

## **Trabajos de grado:**

Bustos, J., Luzón, A. y Vázquez, D. (2014), *Levine, el cómic*. Universidad Católica Andrés Bello, Caracas, Venezuela.

Cáceres-Péfaur, B. (2003). *La trayectoria del cómic en Venezuela de 1850 a 1950*. Universidad de Los Andes, Mérida, Venezuela.

### **Fuentes electrónicas:**

ABC España. (2012). *"Mylo Xyloto", el cómic*. Recuperado de <http://www.abc.es/20120711/cultura-libros/abci-mylo-xyloto-coldplay-comic-201207111707.html>

Coldplay. (2012). *Mylo Xyloto comic – the story behind the album revealed!*. Recuperado de <http://coldplay.com/mylo-xyloto-comic-the-story-behind-the-album-revealed/>

Fricke, D. (2009). *Muse: Drones*. Recuperado de <http://www.rollingstone.com/music/albumreviews/muse-drones-20150609>

Greene, A. (20015). *Inside Muse's 'Drones' Strike: Matt Bellamy on High-Concept LP*. Recuperado de <http://www.rollingstone.com/music/features/inside-muses-drones-strike-matt-bellamy-on-high-concept-lp-20150508>

Revista Rolling Stone, (s.f.). *Muse Bio*. Recuperado de <http://www.rollingstone.com/music/artists/muse/biography>

Revista Rolling Stone. (2015). *Cómo es Drones, lo nuevo de Muse*. Recuperado de <http://www.rollingstone.com.ar/1808675-como-es-drones-lo-nuevo-de-muse>

Stutz, C. (2013). *Coldplay's 'Mylo Xyloto' Comic Book Series Goes Digital*. Recuperado de <http://www.billboard.com/articles/news/1558331/coldplays-mylo-xyloto-comic-book-series-goes-digital>

Urick, B. (2010). *Pink Floyd The Wall*. Recuperado de <http://www.thewallanalysis.com/>

### **Comunicación personal:**

Álvarez, L. (Abril, 2016) *Taller de Guion y Construcción de Personajes*

Saracino, L. (Abril, 2016) Taller de Guion para Cómics

### **Álbumes musicales:**

Coldplay. (2011). *Mylo Xyloto* [CD]. Inglaterra: Parlophone.

Daft Punk. (2001). *Discovery* [CD]. Reino Unido: Virgin Records.

Green Day. (2004). *American Idiot* [CD]. Estados Unidos: Reprise Records.

Muse. (2015). *Drones* [CD]. Estados Unidos: Warner Bros. Records.

Pink Floyd. (1979). *The Wall* [CD]. Estados Unidos: Columbia Records.

### **Películas:**

Bangalter, T. (productor) y Matsumoto, L. (director). (2003). *Interstella 5555: The Story of the 5 Secret Star System*. [cinta cinematográfica] Japón: Toei Animation

Barnathan, M. (productor) y Columbus, C. (director). (1999). *Bicentennial Man*. [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Columbia Pictures.

Davis, J. (productor) y Proyas, A. (director). (2004). *I, Robot*. [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Davis Entertainment.

Fisher, L. (productor) y Burger, N. (director). (2014). *Divergent* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Lionsgate.

Kilik, J. (productor) y Ross, G. (director). (2012) *The Hunger Games* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Lions Gate Entertainment.

Marshall, A. (productor) y Parker, A. (director). (1982). *The Wall* [cinta cinematográfica]. Reino Unido: Metro-Goldwyn-Mayer

Rathvon, N. P. (productor) y Anderson, M. (director). (1956) 1984 [cinta cinematográfica]. Reino Unido: Columbia Pictures.



Presupuesto ilustración

## PRESUPUESTO

Samuel Blanco

altsam19@hotmail.com

+58 (416) 706 1727

CÓMIC DRONES

Kristina Gutiérrez

CANT.	DESCRIPCIÓN	PRECIO UNITARIO	PRECIO FINAL
12	Diseño de personajes	50.000,00Bs	600.000,00Bs
7	Diseño de locaciones	70.000,00Bs	490.000,00Bs
7	Diseño de objetos especiales	30.000,00Bs	210.000,00Bs
1	Portada y contraportada	150.000,00Bs	150.000,00Bs
18	Páginas a color + texto	75.000,00Bs	1.350.000,00Bs
		Sub-total	1.350.000,00Bs
		IVA 12%	0,00Bs
		<b>TOTAL</b>	<b>2.800.000,00Bs</b>