

UN NUEVO MAÑANA

Jorge Ramos García.

Título: *Un nuevo mañana*
Autor: Jorge Ramos García
Tutora: María Luisa Bajo Segura
Trabajo de Fin de Grado
Itinerario Ilustración y Animación
Grado en Bellas Artes
Facultad de Humanidades
Departamento de Bellas Artes
Curso académico 2017/2018
Universidad de La Laguna

Agradecimientos

Es mi deseo expresar especial agradecimiento tanto a mi amigo Joel Gallego Aguilar, por apoyarme durante todo el proceso y aportar su grano de arena a este proyecto, como a mi tutora de TFG María Luisa Bajo, por guiarme y darme sus consejos.



Índice

0. Resumen/Abstract.....	1
1. Introducción.....	2
2. Metodología y desarrollo del proyecto.....	4
• Parte teórica.....	4
• Parte práctica.....	8
3. Objetivos.....	28
4. Temporalización.....	29
5. Referentes Artísticos.....	30
6. Conclusiones.....	36
7. Bibliografía.....	36
8. Webgrafía.....	36
9. Anexo.....	37
10. TFG.....	41

Resumen

En el desarrollo del proyecto se podrá encontrar tanto el proceso creativo como la metodología que se ha seguido para llevar a cabo una propuesta de cómic de diez páginas, en las que se narra la muerte anunciada de un héroe cuyo final dará paso a un nuevo mañana.

Cómic, Editorial, héroe, guión.

Abstract

In this document you can find the process, methodology and referents that i follow to make the ten page of a comic book. In these pages you going to see the death of a hero whose end will open the door of a new tomorrow.

Comic, Editorial, Hero, Script

1. Introducción

El presente trabajo de fin de grado versará sobre el inicio de un universo súper heroico, contado a través del relato grafico llamado tebeo o cómic, con el fin de crear una primera historia que dé pie, si es posible en un futuro, a otras. Esta pequeña historia se ha realizado con el objetivo de conferir un carácter homogéneo y plausible a ése inicio ya mencionado. La idea surge a raíz de observar cómo la gran mayoría de los cómics de superhéroes se cimientan en una cantidad desorbitada de historias inconexas.

1.1. Origen inconexo

El origen confuso que tienen muchos de los universos del cómic americano de superhéroes es debido a que no se tenía intención alguna en sus inicios de que las historias estuviesen interconectadas, y mucho menos que varios superhéroes de distintas cabeceras, véase como ejemplo Superman y Batman, compartiesen un mismo universo. Esta idea en la que varios superhéroes de distintas publicaciones compartiesen una misma cabecera, y a su vez una historia más cohesionada y homogénea, es algo más reciente, teniendo su origen en la década de los sesenta con la aparición de títulos como “The avengers” o “Justice League of America”. Sumado a esto y teniendo en cuenta que han sido muchos, y muy distintos entre sí, los autores que han guionizado el devenir de estos superhéroes, se han creado huecos argumentales que restan credibilidad y añaden muchísima confusión al origen de estos superhéroes.

1.2. Leitmotiv

Por tanto teniendo todo esto en cuenta, el objetivo prioritario del trabajo será crear una pequeña historia sólida y coherente. Es decir, una historia a raíz de la cual se pueda continuar sin la necesidad de parchearla a nivel argumental, para poder evitar cualquier tipo de confusión que reste credibilidad a la misma o a otras historias posteriores.

2. Metodología y desarrollo del proyecto

Tanto en la metodología como en la parte de desarrollo del proyecto se pueden distinguir dos ámbitos básicos. Una parte teórica, donde se desarrolla la idea principal y el guión del cómic, y otra parte práctica, que abarca los procesos, técnicas e incidencias ocurridos a la hora de llevar a cabo el desarrollo plástico del trabajo.

2.1. Parte Teórica

A la hora de afrontar la parte teórica del proyecto se ha contado con la ayuda de Joel Arseni Gallego Aguilar. Un compañero de carrera que cursa la rama transdisciplinar. Para crear la historia se ha procedido a hacer un brainstorming donde cada uno expone las ideas que quiere implementar en el proyecto, y a raíz de ellas modelar el mismo. A continuación se ha elaborado el guión, de una forma orientativa y sin entrar en excesivo detalle, y por último se ha maquetado el dialogo y los textos procedentes del mismo guion en el propio cómic.

2.1.1. Preproducción parte teórica

En la parte de preproducción se incluye principalmente el proceso de brainstorming. Donde se plantea las ideas claves para desarrollar el guión. Estas ideas claves son las siguientes:

En primer lugar se parte de la muerte simbólica de un gran héroe, el equivalente a la figura de Superman en DC cómics, esto trae consigo la muerte de todo lo que supone un héroe de tal envergadura, la perdida de la esperanza, el caos, la confusión, etc... Se pretende partir de esa base para romper con la figura del héroe clásico, es decir, un héroe que se asemeja más a un dios que al concepto mismo de héroe.

En segundo lugar la muerte ha de ser plasmada como su última aventura, para ello se decidió que salvase a la humanidad una última vez, sacrificándose ante el inminente impacto de un asteroide contra la tierra. Y por último ese sacrificio supondría, con los años, la razón de la aparición de gente con poderes. Además de estos puntos clave hay algunos otros conceptos o ideas que rondan alrededor del propio proyecto como; el hecho de prescindir del nombre del héroe, ya que realmente no afecta a la historia, la decisión de ambientarlo en una época anterior a la segunda guerra mundial, para plasmar la aparición gradual de personas con poderes a raíz de su muerte, el hecho de caracterizarlo físicamente de forma muy parecida a Superman, para reflejar la muerte del héroe clásico e icónico, y por último mantener la aparición de gente con poderes como algo sin aparente explicación.

2.1.2. Desarrollo del proceso creativo parte teórica

Una vez puesto en común las ideas clave se ha procedido a la realización conjunta del guión. El guión se ha escrito redactando de forma general los hechos, ya que yo mismo procederé a llevar a cabo el resto del trabajo, por lo que no se ha creído necesario ser muy conciso a la hora de especificar de forma muy detallada viñetas o escenas. Para desarrollar el guión ha sido clave apoyarse en las ideas y conceptos resultados del brainstorming.

2.1.2.1. Guión

Era el mayor héroe de la Tierra.
Aquella iba a ser su última gran aventura.
En su mano estaba la salvación del planeta.
Se acercaba el fin.
Él lo sabía.
Y aún así, lo hizo.

El último destello.
Todos vieron la cegadora luz.
Todos escucharon el ensordecedor estruendo.
Entonces llegó el silencio.
Y así, la oscuridad.

Pasaron los años y la sociedad acabó olvidando.
Todo aquello quedaba muy lejano.
Aquellas personas que un día se unieron, con la misma facilidad, se separaron.
Todo había cambiado y nada volvió a brillar.

El único superhéroe que conocimos, se volvió una marca inmortal.
Una vieja gloria de la que saquear el cadáver.
Un cadáver de polvos de estrellas.

Existieron muchas teorías al respecto.
Muchos dijeron que había vuelto a su planeta natal.
Otros que seguía vivo en algún lugar de la Tierra.

Algunos afirmaron haber tenido avistamientos.
Incluso hay quienes dijeron que les había salvado la vida.
Pero nada de esto fue real.
Murió.
Y ya está... Aunque nadie estuvo preparado para lo que llegaría más tarde.

Él murió por nosotros.
Ahora, algunos de nosotros viviríamos por él.

Era algo poético.
Como si de un nuevo Dios se tratase y algunos fuesen los iluminados discípulos.
De alguna extraña forma, era algo así.
Tardó varias generaciones en ocurrir.
Pero aquello germinó.
Y empezó a florecer.

La gente empezaba a tener poderes.
Nadie sabía si aquello iba a ser temporal o para siempre.
Nadie sabía si era una extraña generación espontánea.
Nadie sabía si esto iba a crecer.
O si se iba a extinguir.
Pero algo estaba claro: Todo había cambiado.
Y ya nada volvería a ser igual

Nadie volvería a ser igual.

2.1.3. Postproducción parte teórica

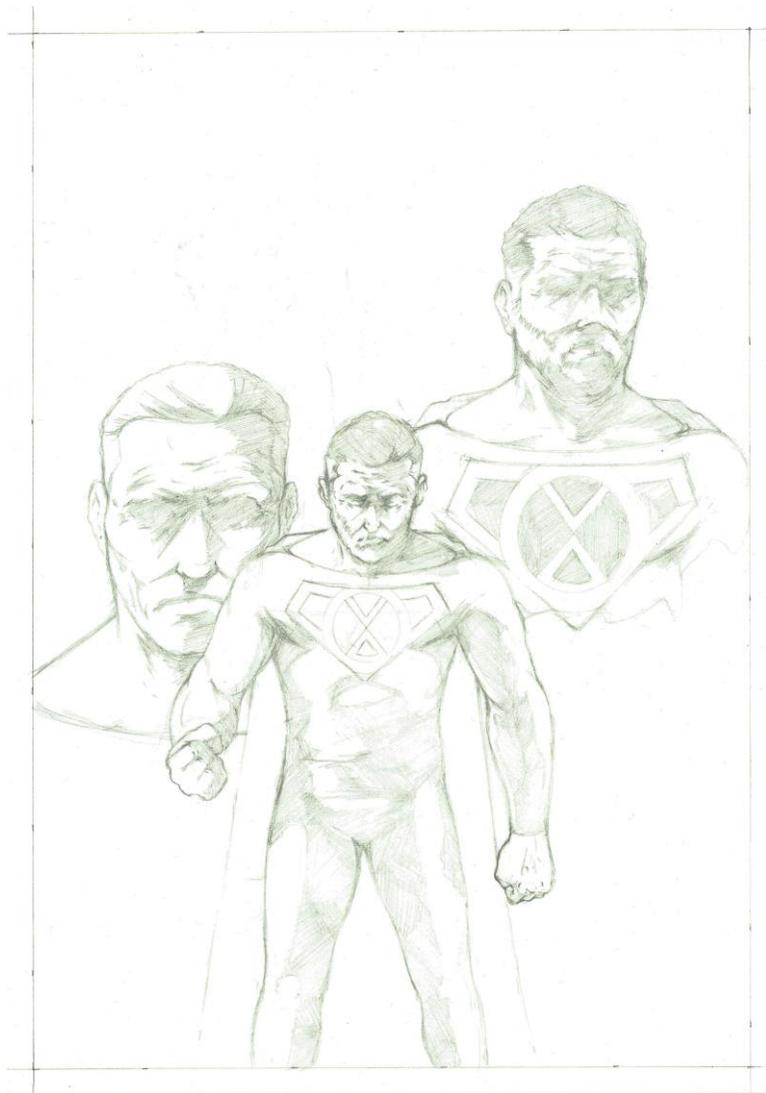
Una vez escrito el guión y desarrollada la parte práctica, es decir, el cómic a nivel visual, la postproducción del guión consistirá en transcribir el mismo en el cómic, en forma de texto y bocadillos, y que tanto la carga argumental como la visual mantengan coherencia y estén en consonancia. Para ello se ha previsto de una tipografía muy parecida a la que se usa en cualquier editorial del medio véase; Marvel, DC Comics, Darkhorse, etc... En este caso ha sido la tipografía *“Rockwell”*. La parte de postproducción del guión es una de las partes más cortas del proyecto, ya que a medida que se dibuja, a excepción de alguna página concreta, se suele dejar espacio para el texto, por lo que una vez acabado la parte visual de esté se tiene claro en gran medida donde situar los textos y diálogos.

2.2. Parte práctica

A la hora de desarrollar la parte práctica del proyecto se ha seguido una serie de pautas y procesos diferentes, partiendo de las ideas y puntos clave que se esclarecieron a la hora de desarrollar el guión. El proceso o manera de actuar para enfrentarse esta parte ha consistido en leer de forma detenida el guión, una vez leído, se va formando esquemáticamente en la cabeza las imágenes que sugiere el texto. Estas imágenes se transforman en páginas, bocetadas a lápiz y papel de boceto para su posterior entintado ya sea en digital o a mano. Una vez dispuesta la parte de boceto se esclarece habitualmente en sesiones de tutoría, con la profesora María Luisa Bajo, si estas imágenes funcionan o no. Este mismo proceso de tutoría, donde se somete a debate entre alumno y profesor los resultados plásticos, se repite a la hora de entintar el proyecto. Cabe destacar que todo este proceso está influenciado plástica y visualmente por una serie de artistas y publicaciones concretas del mundo del cómic.

2.2.1. Preproducción y desarrollo del proceso creativo parte práctica

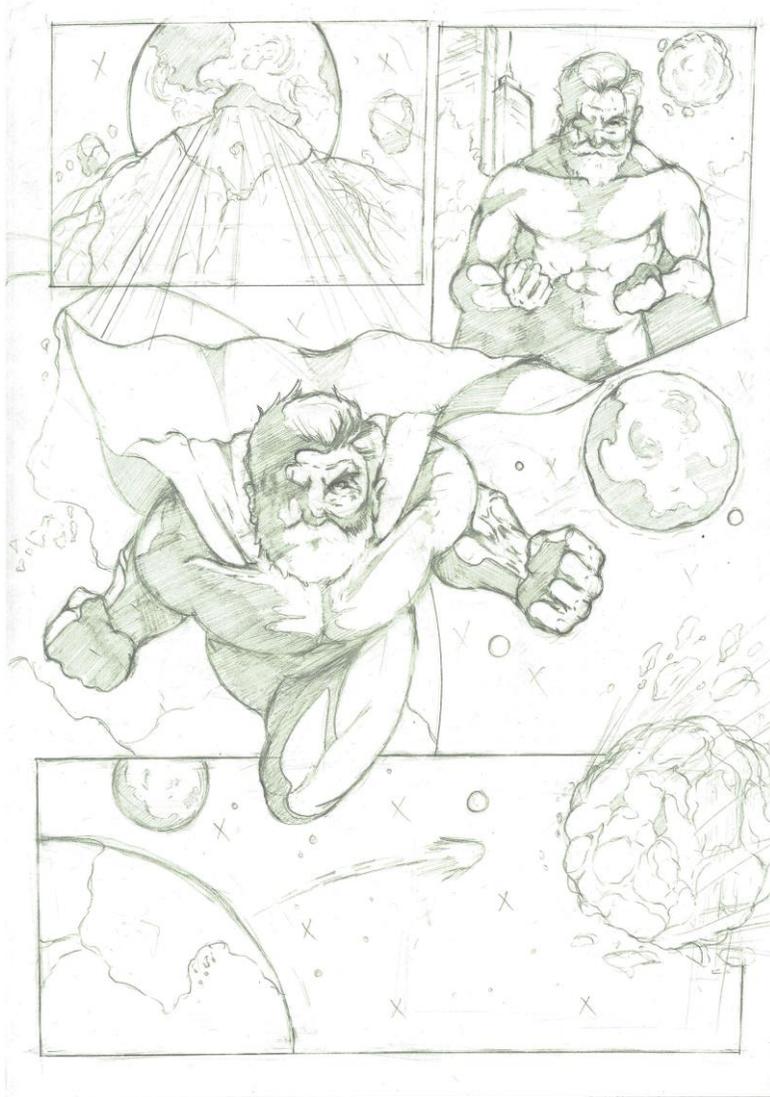
La preproducción a la hora de afrontar la parte plástica del proyecto ha consistido principalmente en traducir el guión en bocetos que funcionen entre sí. Para ello hay que tener en cuenta que las páginas deben tener una coherencia narrativa y visual, que se consigue mediante el buen uso de la narración a través de las viñetas. Para desarrollar este proceso se ha usado lápiz y papel de boceto, normalmente un lápiz 3H de la marca Staedler ya que proporciona un trazo fino, útil para bocetar y no mancha en exceso el papel, además de ello se ha utilizado un papel de boceto de la casa Fabriano, tamaño A3 con un gramaje de 90g/m², un papel lo bastante grueso y rugoso que resiste muy bien la goma de borrar sin deteriorarse. A continuación se procederá a mostrar el proceso de bocetaje de todo el proyecto. Destacar que es una de las partes más complicadas del cómic ya que no sólo consiste en dibujar, sino en transcribir el guión a imagen y componer visualmente esas imágenes en viñetas.



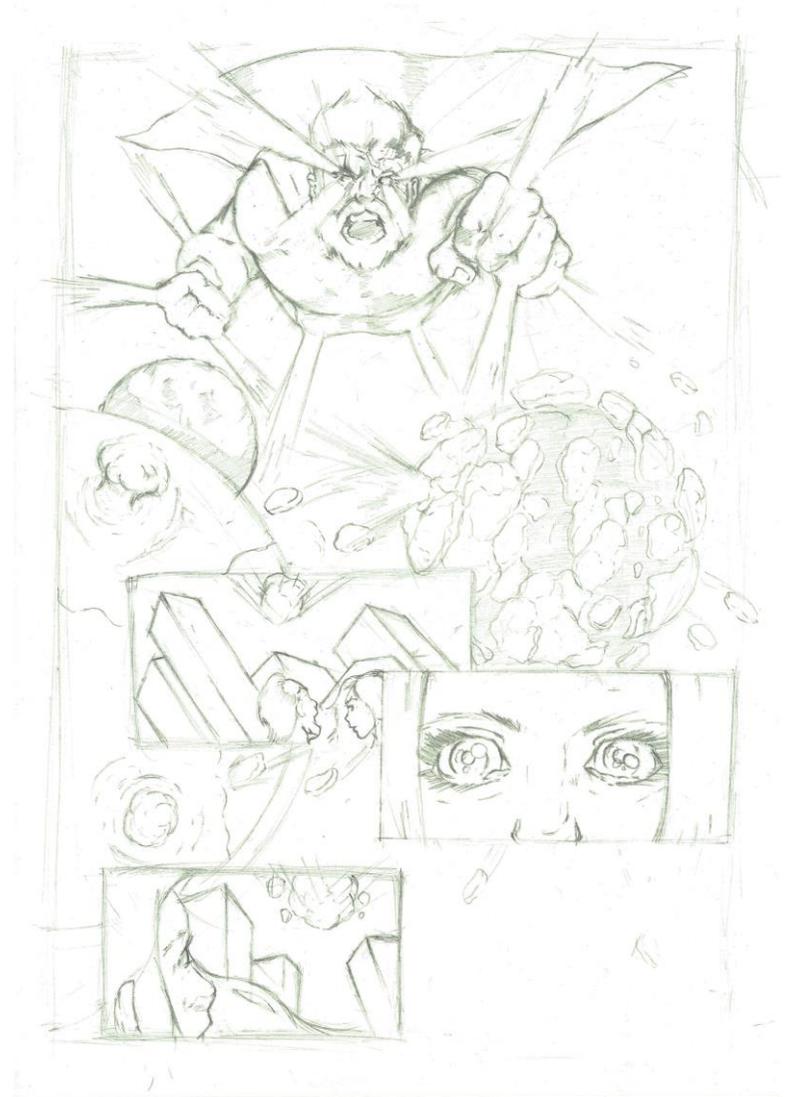
Boceto 1: 29,7 x 42 cm, grafito, 2018



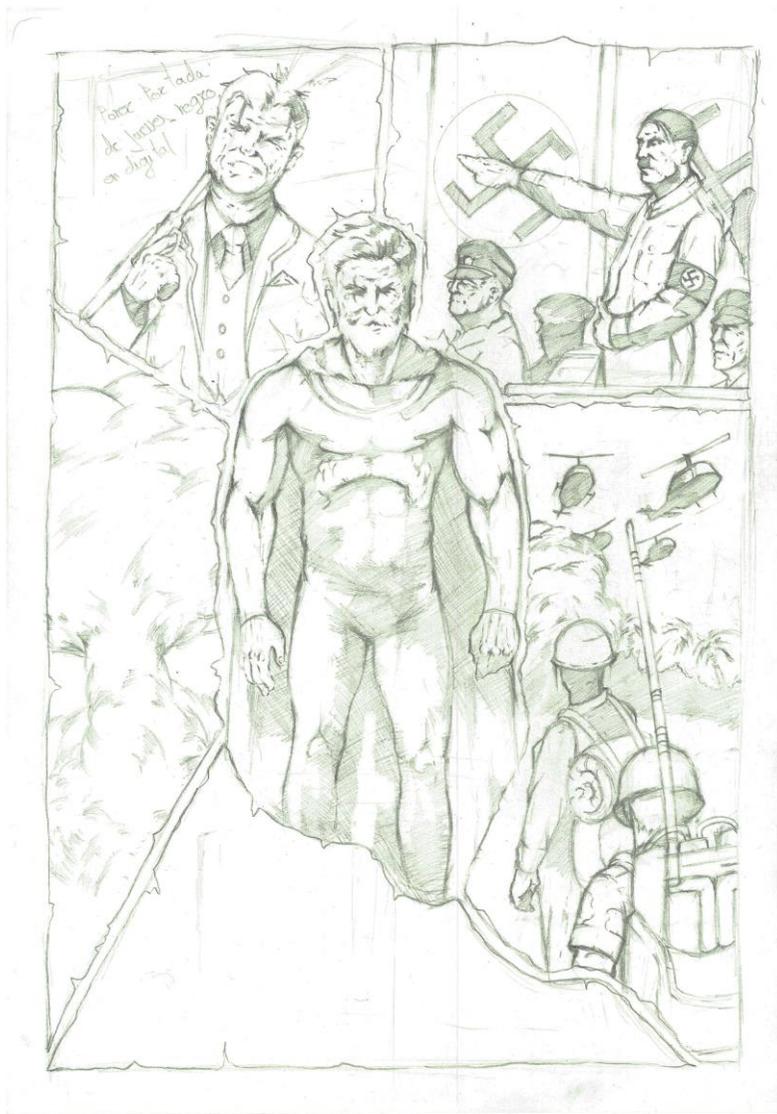
Boceto 2: página 1 cómic, 29,7 x 42 cm, grafito, 2018



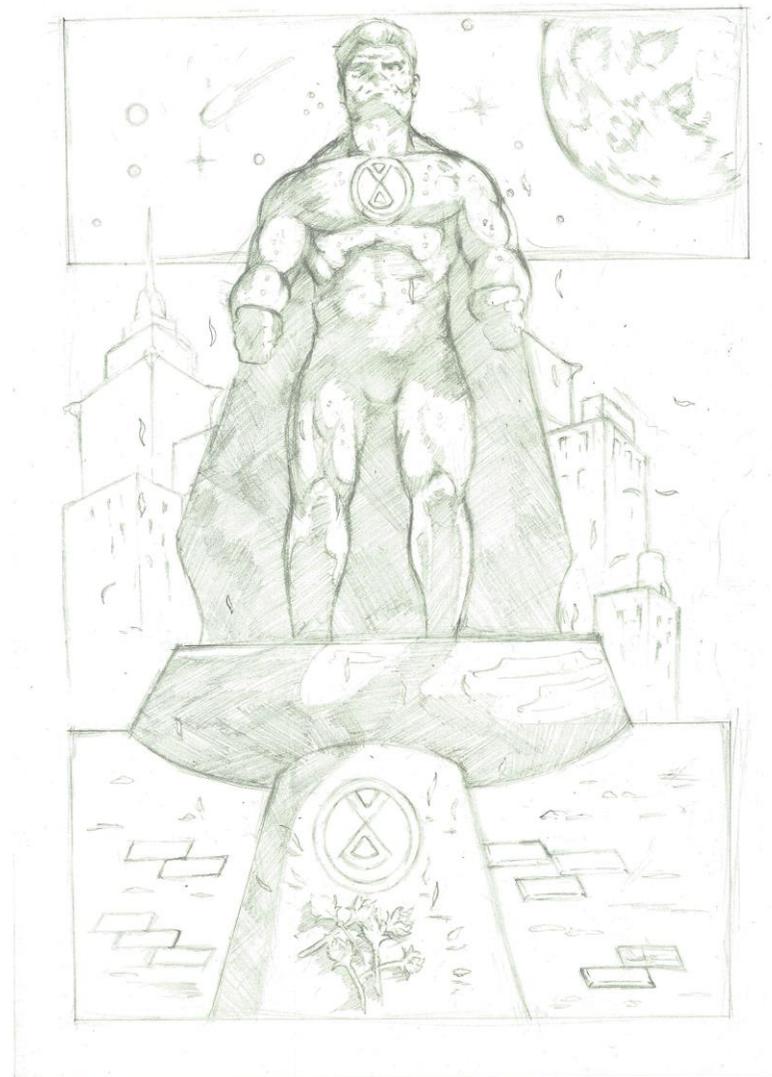
Boceto 3: página 2 cómic, 29,7 x 42 cm, grafito, 2018



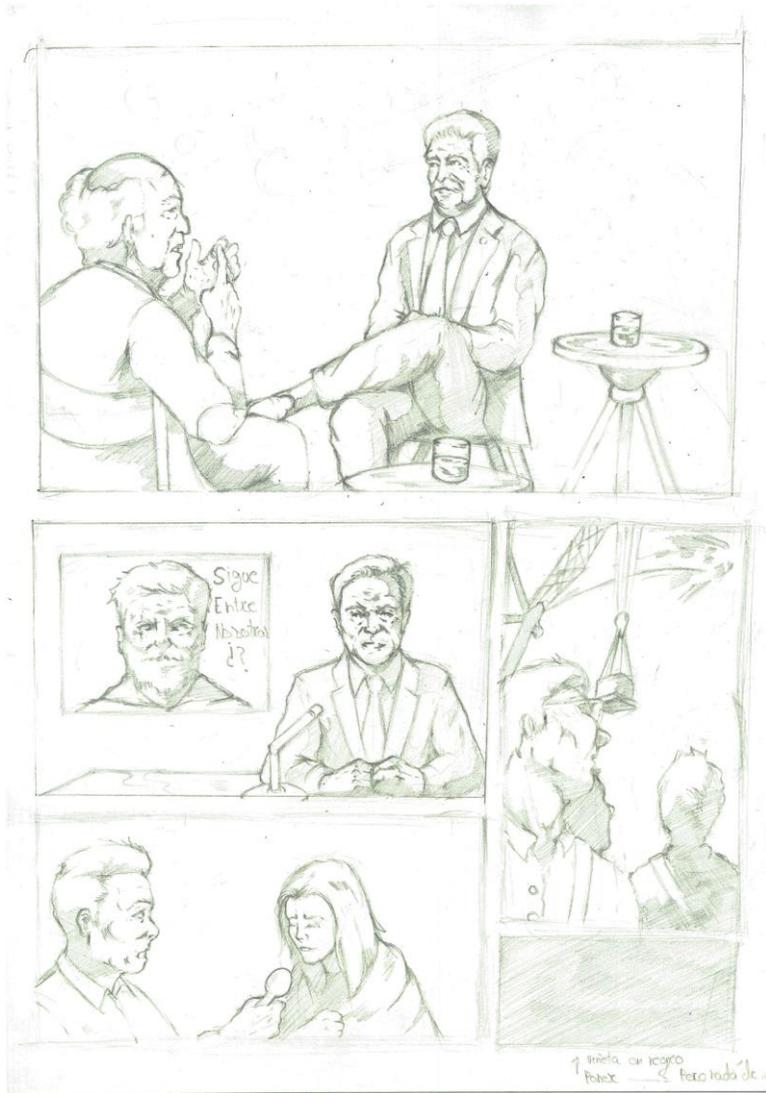
Boceto 4: página 3 cómic, 29,7 x 42 cm, grafito, 2018



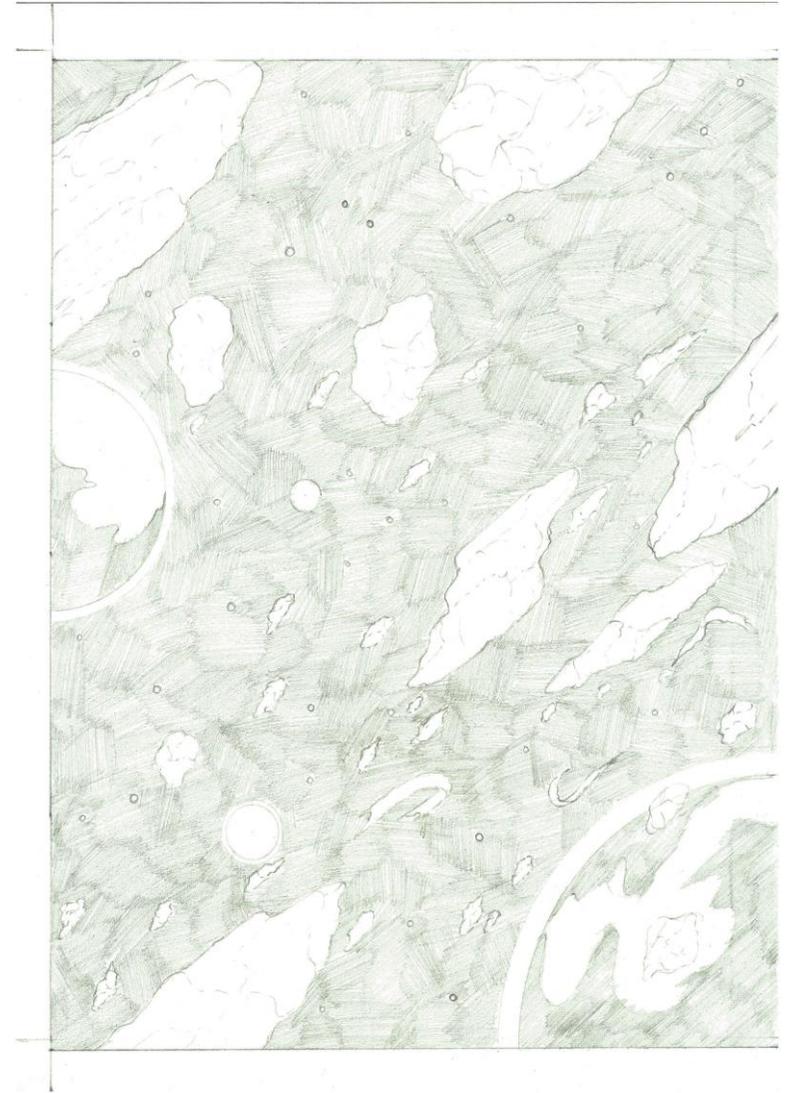
Boceto 5: página 4 cómic, 29,7 x 42 cm, grafito, 2018



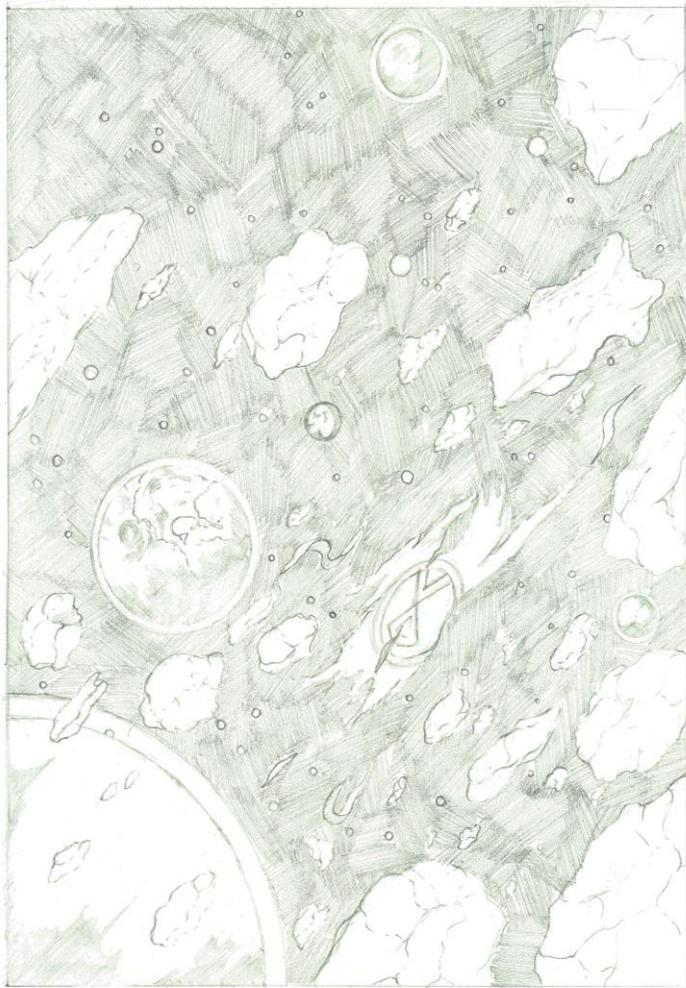
Boceto 6: página 5 cómic, 29,7 x 42 cm, grafito, 2018



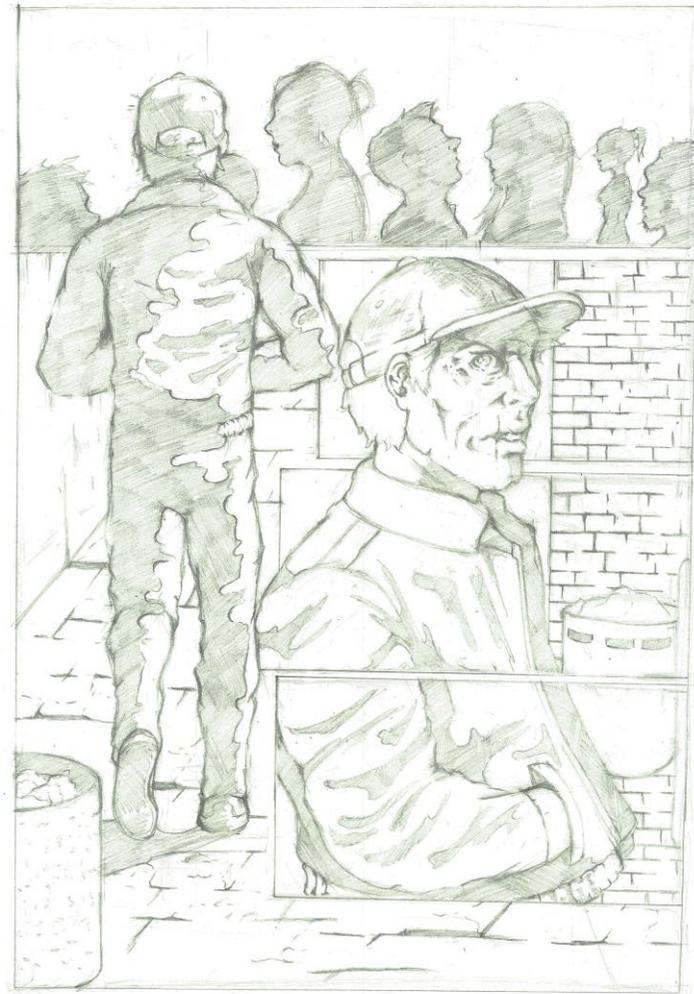
Boceto 7: página 6 cómic, 29,7 x 42 cm, grafito, 2018



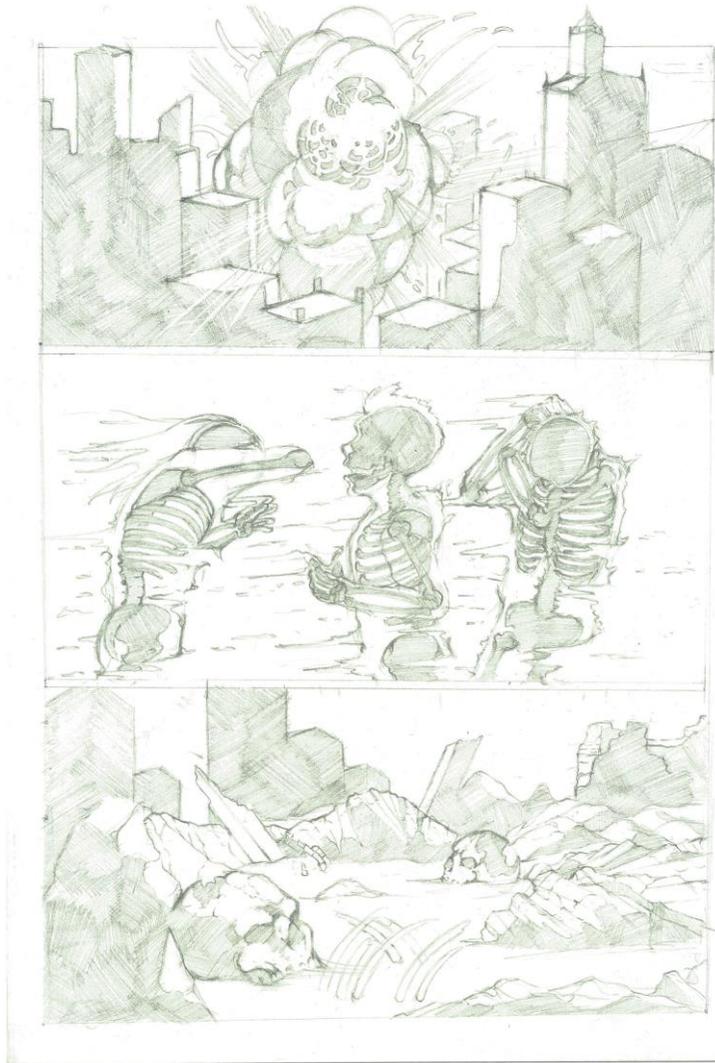
Boceto 8: página 7 cómic, 29,7 x 42 cm, grafito, 2018



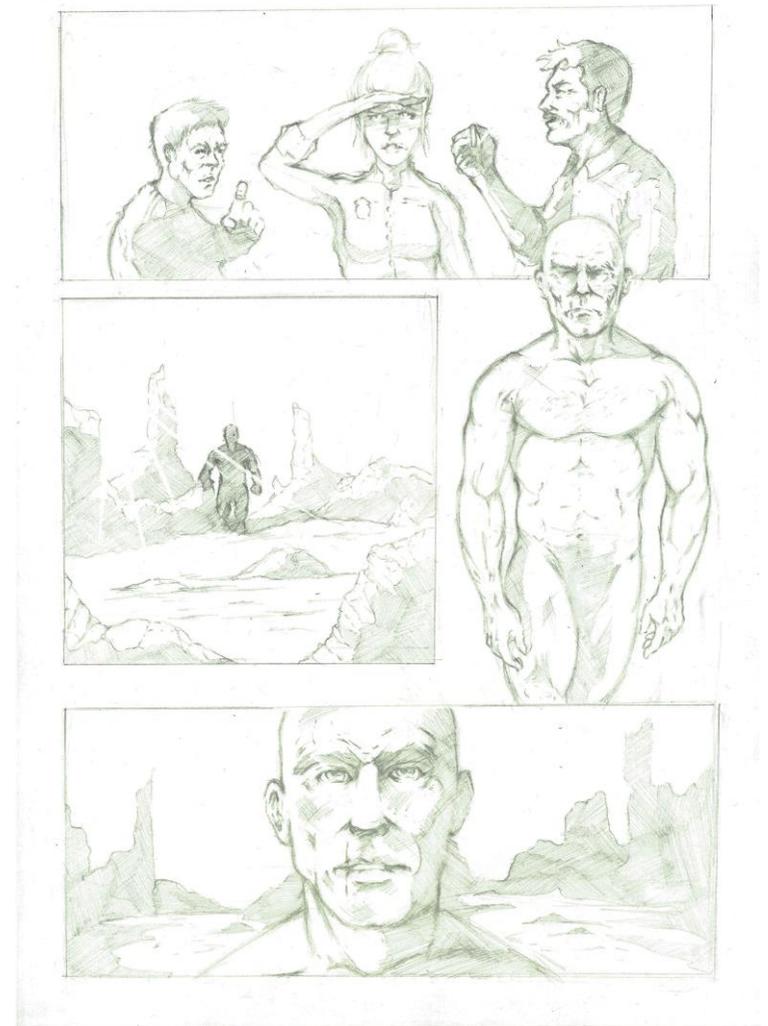
Boceto 9: página 8 cómic, 29,7 x 42 cm, grafito, 2018



Boceto 10: página 9 cómic, 29,7 x 42 cm, grafito, 2018



Boceto 11: página 10 cómic, 29,7 x 42 cm, grafito, 2018



Boceto 12: página 11 cómic, 29,7 x 42 cm, grafito, 2018

Ahora se procederá a explicar de forma breve y concisa el proceso de bocetar el cómic y lo que se ha pretendido transmitir, en referencia al guión, en cada página. Cabe destacar que el boceto uno corresponde a un primer acercamiento al diseño del personaje, el cual sufriría cambios a medida que el proyecto avanzase. Se puede observar como en los bocetos dos, tres, y cuatro se relata la ya nombrada muerte del personaje y cómo impacta contra el meteorito dejando tras de sí una época de caos y muerte, que se refleja en el boceto cinco, en el cual se advierte como su muerte fractura la sociedad y provoca los hechos históricos que se aprecian en la página. El boceto seis refleja el luto de una sociedad hacia el único gran héroe que ha tenido, una sociedad consternada que se sigue planteando si realmente ha muerto o simplemente se ha ido, como se advierte en el boceto siete. Esa incógnita queda resuelta para el lector en el boceto ocho y nueve donde se aprecia los restos de su capa, en una página doble. Los bocetos diez, once y doce sitúan al lector en una época más actual, donde a raíz de una explosión se aprecia como el personaje que aparece en el boceto diez sobrevive, vislumbrando así la aparición de personas con poderes. De esta manera concluye a nivel visual la historia.

2.2.2. Desarrollo del proceso de entintado parte práctica

Resueltos los bocetos se procede al entintado del proyecto. El entintado del cómic se plantea en un primer momento de forma íntegra en digital, y se lleva a cabo las diez páginas. Es una de las etapas más duras, ya que es la primera vez que me enfrento a un proyecto de estas características de forma íntegra a través de medios digitales.



Tinta 1: Pagina 1 cómic, 2008 x 2835 px, digital, 2018



Tinta 2: Pagina 2 cómic, 2008 x 2835 px, digital, 2018



Tinta 3: Pagina 3 cómic, 2008 x 2835 px, digital, 2018



Tinta 4: Pagina 4 cómic, 2008 x 2835 px, digital, 2018



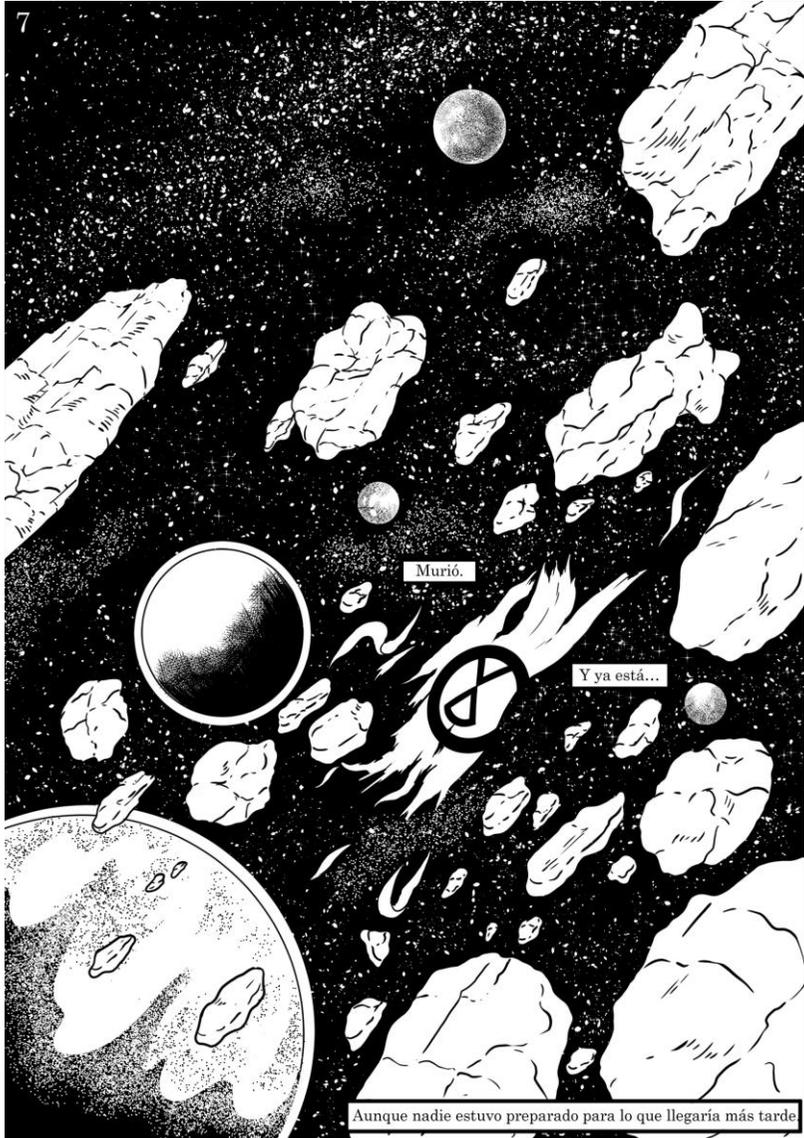
5

Tinta 5: Pagina 5 cómic, 2008 x 2835 px, digital, 2018



6

Tinta 6: Pagina 6 cómic, 2008 x 2835 px, digital, 2018



Tinta 7: Pagina 7 cómic, 2008 x 2835 px, digital, 2018



Tinta 8: Pagina 8 cómic, 2008 x 2835 px, digital, 2018



Tardó varias generaciones en ocurrir.



Pero aquello germinó.



Y empezó a florecer.

Tinta 9: Pagina 9 cómic, 2008 x 2835 px, digital, 2018



La gente empezaba a tener poderes.
Nadie sabía si aquello iba a ser temporal o para siempre.
Nadie sabía si era una extraña generación espontánea.

Mirad.

No creo que nadie...



Nadie sabía si esto iba a crecer.
O si se iba a extinguir.
Pero algo estaba claro, todo había cambiado.
Y ya nada volvería a ser igual.



Nadie volvería a ser igual.

Diana, ¿eres tú?

FIN.

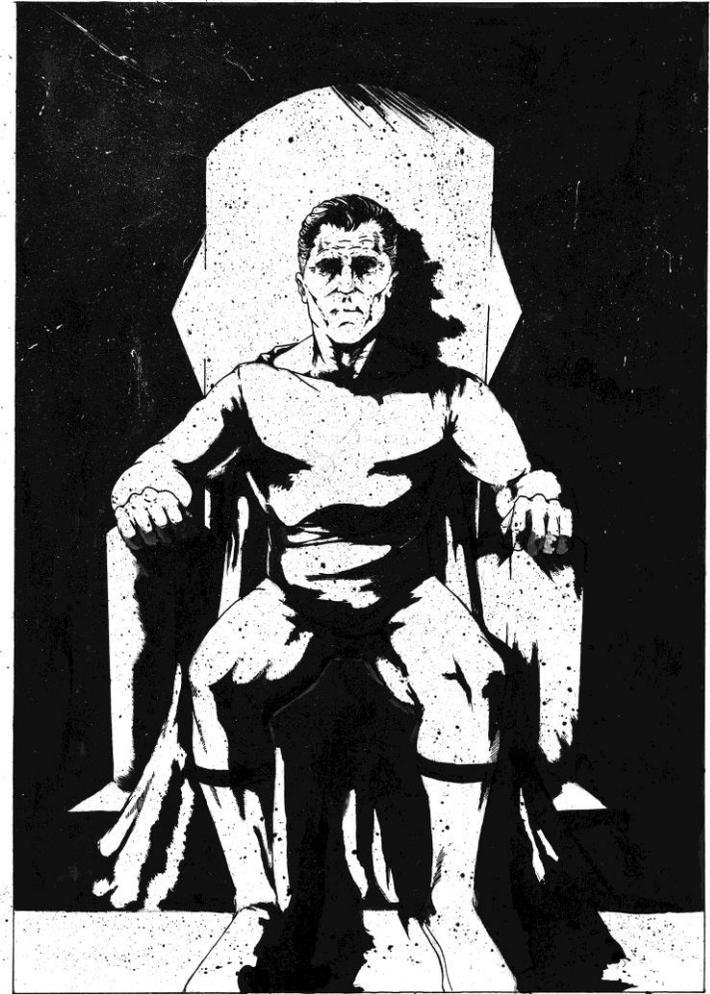
Tinta 10: Pagina 10 cómic, 2008 x 2835 px, digital, 2018

2.2.3. Postproducción parte práctica

En el proceso de postproducción se procede a llevar a cabo ciertas correcciones y cambios sobre la obra, algunos de estos cambios se producen a través del debate en tutorías sobre el resultado del proyecto. Tras llevar a cabo el entintado en digital, a través del programa Clip Paint Studio, de la totalidad del cómic y maquetar los textos para ver un primer resultado de cómo sería, se decide hacer unos cambios en determinadas páginas. Esto ocurre ya que el resultado de lo que es el aspecto físico del héroe en sí, y algunas páginas en concreto, no acaban de resultar como se esperaba desde un primer momento. Estos cambios pasan por entintar a mano a través de; plumilla, pincel, acrílico blanco y tinta china, las páginas; uno, dos, tres, cuatro, cinco, siete y nueve, así como reinterpretar la apariencia del personaje principal. Destacar que la página siete se convierte en una doble página tras hacer las correcciones de la obra. A continuación se muestran las páginas del cómic que se han corregido y una página de prueba, donde aún se estaba buscando la apariencia final del héroe.



Tinta a mano 1: Pagina 1 cómic, DIN A3, tinta china, 2018



Tinta a mano 2: Pagina de prueba, DIN A3, tinta china, 2018



Tinta a mano 3: Pagina 2 cómic, DIN A3, tinta china, 2018



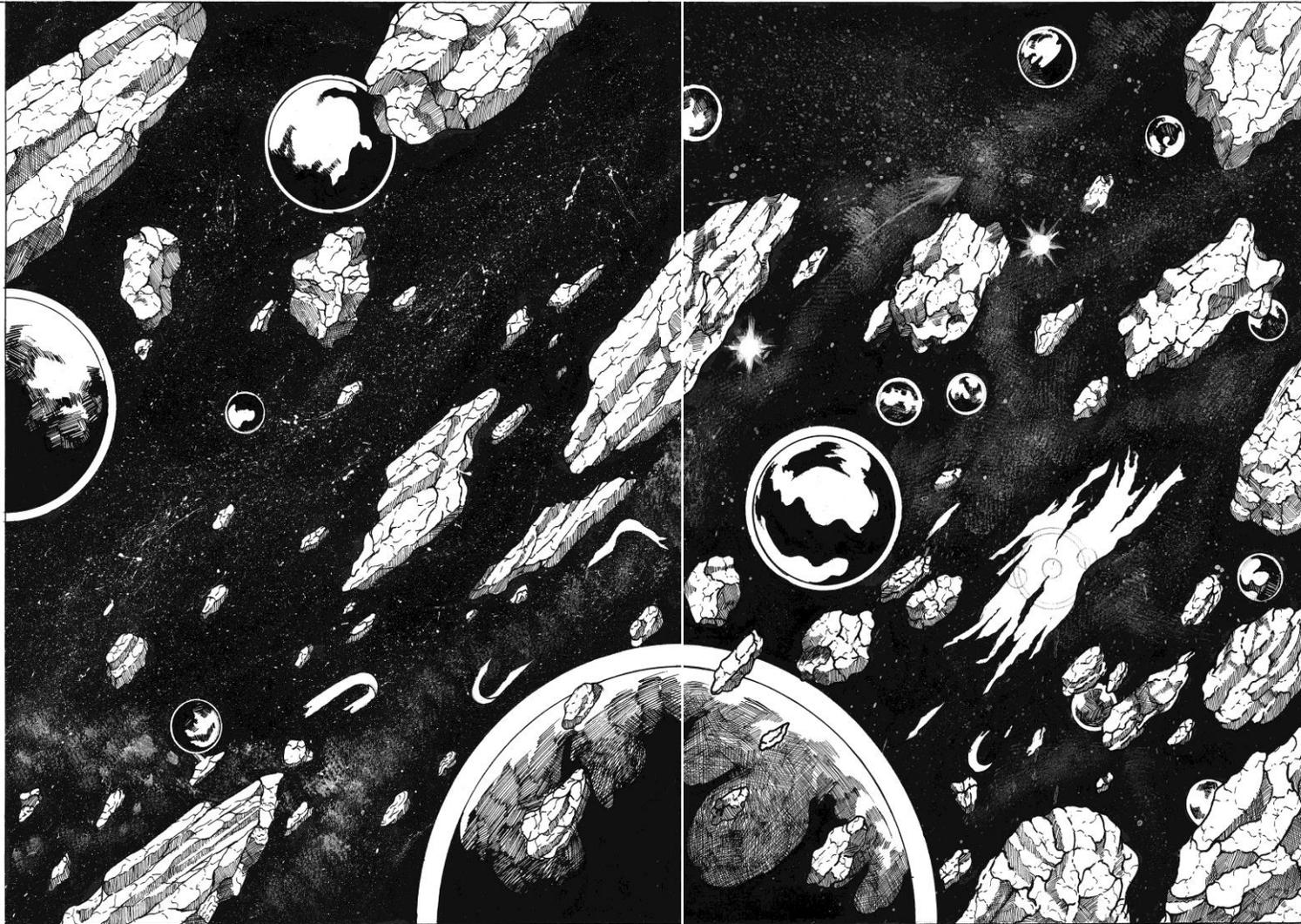
Tinta a mano 4: Pagina 3 cómic, DIN A3, tinta china, 2018



Tinta a mano 5: Pagina 4 cómic, DIN A3, tinta china, 2018

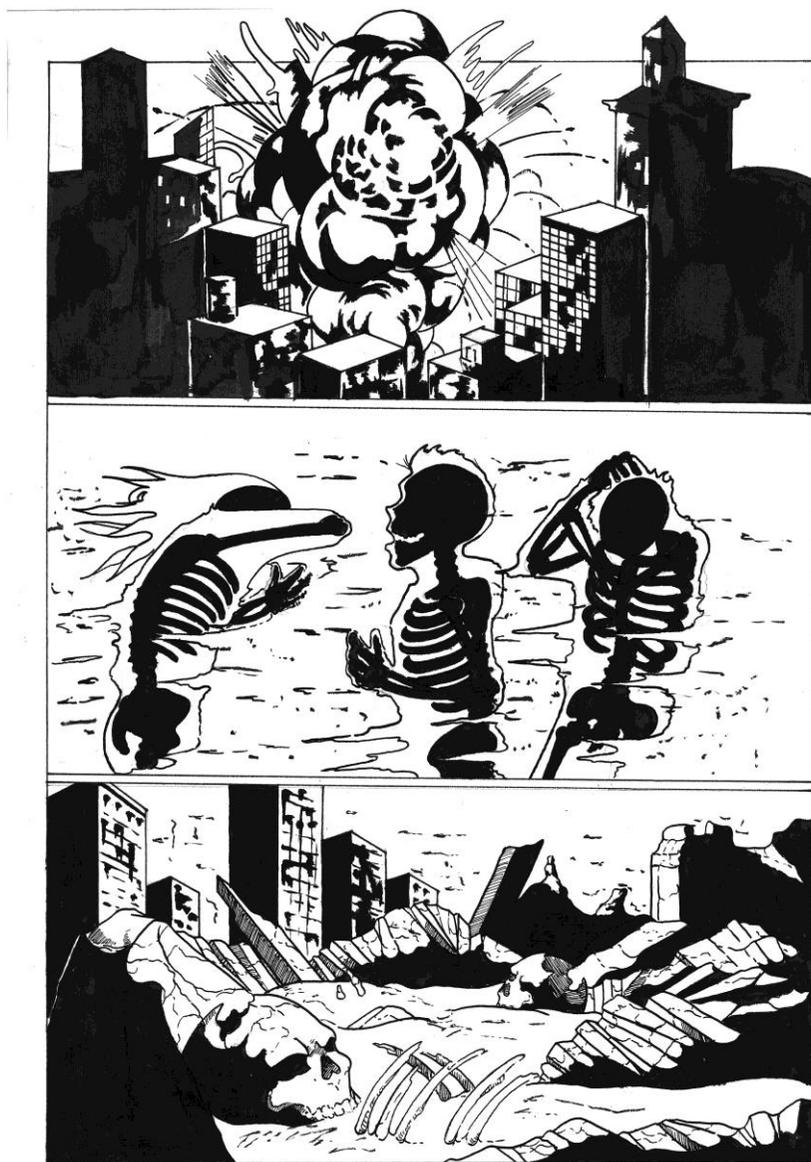


Tinta a mano 6: Pagina 5 cómic, DIN A3, tinta china, 2018



Tinta a mano 7: Pagina 7 cómic, DIN A3, tinta china, 2018

Tinta a mano 8: Pagina 8 cómic, DIN A3, tinta china, 2018



Tinta a mano 9: Pagina 10 cómic, DIN A3, tinta china, 2018

3. Objetivos

Los principales objetivos del proyecto son; ahondar o mejorar en el uso del digital como medio de trabajo, ya que a día de hoy no supone el futuro sino el presente en una industria del cómic cada vez más serializada, realizar una historia de entre diez y quince páginas de extensión, y por último, buscar y afinar un método de trabajo que permita en un futuro afrontar las exigencias y plazos del mercado laboral en un ámbito artístico, como lo es el cómic y la ilustración.

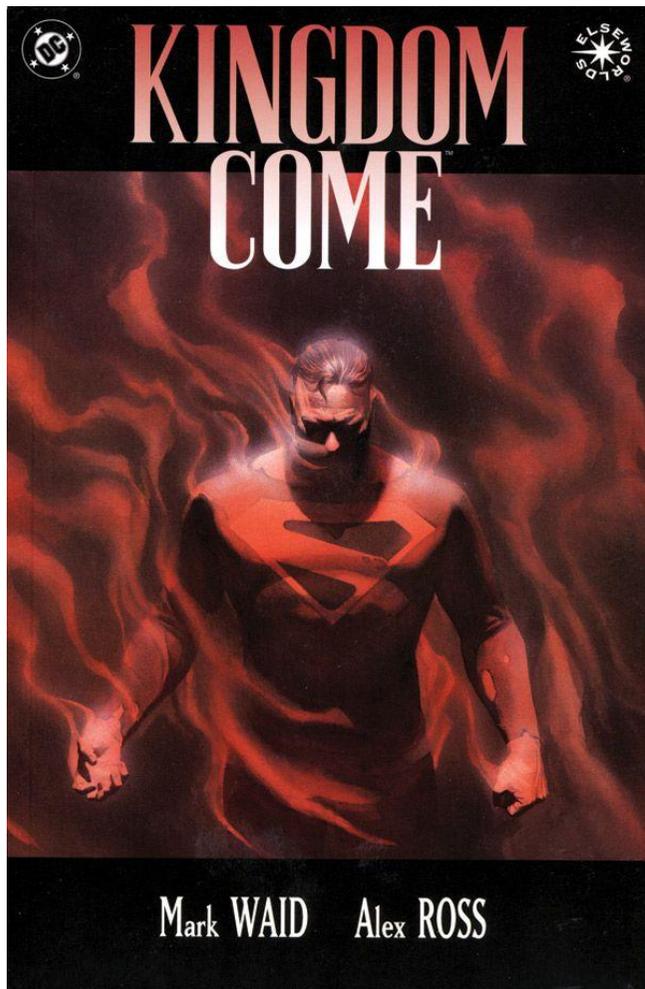
4. Temporalización del trabajo

	Parte Teórica	Parte Práctica
Preproducción	No se puede delimitar en un tiempo específico ya que ha sido producto, a lo largo de meses anteriores a la realización del TFG, de numerosas charlas.	Dos meses y medio. Enero – mediados de Marzo
Desarrollo del proceso creativo	Tres sesiones de unas tres horas. Enero.	Dos meses. Marzo – mediados de Mayo
Postproducción	Cinco horas. Julio	Mes y medio. Mayo - Julio

5. Referencias artísticas

5.1. Alex Ross

En cuanto a referencias artísticas, cabe destacar por encima de todas la influencia del artista Alex Ross (2014), y su obra Kingdom Come, guionizada por Mark Waid (2014). En esta obra se refleja a un Superman que ha dejado de proteger a la humanidad tras un altercado con un villano, es la propia humanidad la que decide y le pide a superman que los deje de lado, ya no quieren más su protección. Al verse desbordada por la cantidad de actividad delictiva superhumana, Wonder Woman le pide a Superman que vuelva, la humanidad aún le necesita. Superman decide volver pero actuar de forma diferente, esta vez se propone encerrar a los villanos en una cárcel, lejos del planeta Tierra, que los mantenga a raya. Con esta premisa Ross dibuja una de las que es considerada, por la crítica en general, como obra maestra dentro de la historia del hombre de acero. Ross, más que a dibujar cómics, se ha dedicado durante gran parte de su carrera a ilustrar portadas de las grandes editoriales del medio, por lo que se acerca más al trabajo de un ilustrador. Aun así ha dibujado múltiples obras para las grandes editoriales del cómic americano. A continuación se mostrará algunos ejemplos del trabajo de Alex Ross.



Portada Kingdom Come publicado por DC, Gouache, 1996



Portada Star Wars #1 publicado por Dark Horse, Gouache, 2013



Portada Astro City family álbum publicado por

5.2 Eduardo Pansica

Eduardo Pansica es un dibujante que trabaja actualmente para DC Comics. Ha pasado por las principales cabeceras del sello como pueden ser; Green Lantern, Wonder Woman o Batman. Pansica destaca sobre todo por su control de la anatomía y por imprimir un gran efectismo en sus páginas. Su trabajo para las editoriales es integro a lápiz. A continuación se mostrará algunos de sus trabajos para Green Lantern.



*Green Lanerns, publicado por DC Comics, grafito,
2016*



Green Lanerns, publicado por DC Comics, grafito, 2016



Green Lanerns, publicado por DC Comics, grafito, 2016

5.3. Ivan Reis

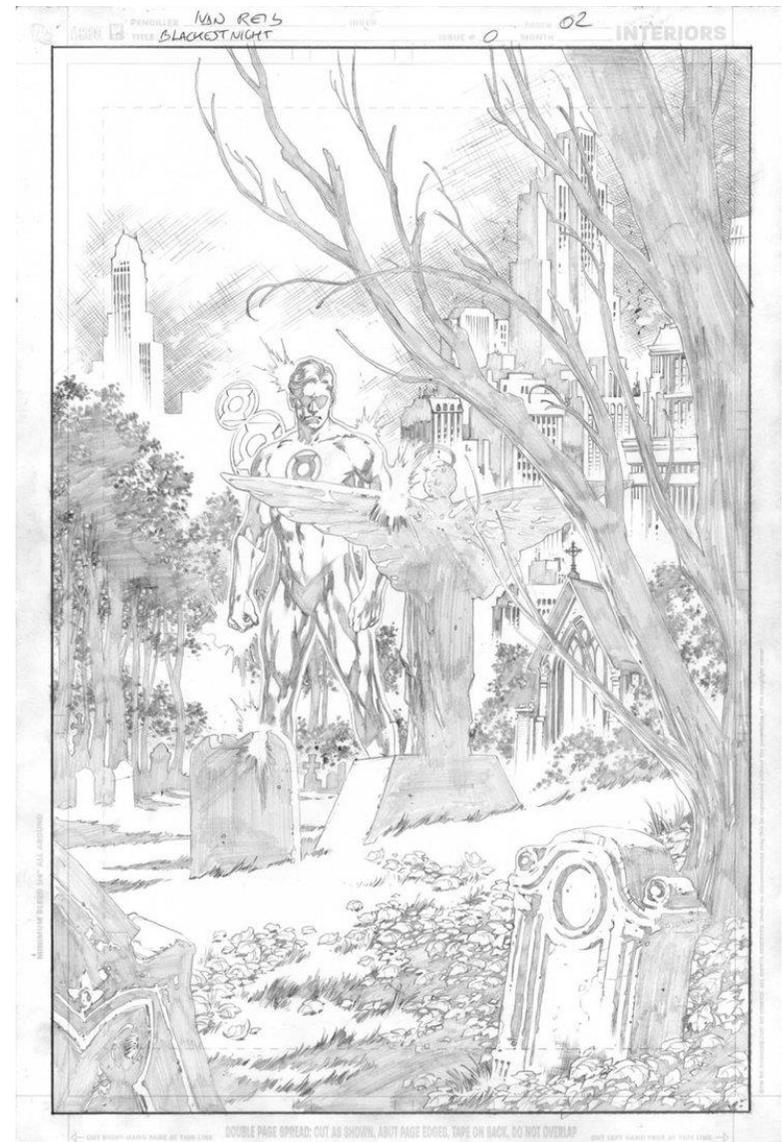
Es un dibujante que ha pasado por las principales compañías de la industria del cómic americano como por ejemplo; Marvel comics, DC Comics, Dark Horse, etc... Reis es un dibujante con un perfil muy parecido a Eduardo Pansica, ambos poseen una gran habilidad a la hora de representar la anatomía humana, además de narrar con una gran espectacularidad sus obras. A continuación se mostrarán algunos ejemplos de su obra.



Justice League of America, publicado por DC Comics, grafito



Aquaman, publicado por DC Comics, grafito



Green Lanerns, publicado por DC Comics, grafito

6. Conclusiones

Antes de comenzar con el proyecto el objetivo a medio largo plazo era crear una historia bastante más larga de lo que se ha podido llegar a crear. A medida que avanzaba el tiempo se tuvo que reajustar los objetivos. Crear una pequeña historia para en un futuro partir de esta historia y continuar con otras. Esto ha sido principalmente debido a que nunca me había abarcado en un proyecto de tal envergadura. Es la primera vez que me planteo hacer un cómic, sumándole a ello el hecho de tratar de llevarlo a cabo en un medio que prácticamente no he podido usar a lo largo de mi trayectoria en el grado de bellas artes, el medio digital. A estos inconvenientes se les suma otros personales totalmente imprevisibles. El hecho de enfrentarse a un proyecto como este me ha ayudado a saber gestionarme, a usar fechas límite y sobre todo a saber lo que puedo llegar a dar de mí mismo. A pesar de reajustar los objetivos a medida que el proyecto avanzaba, se ha podido llevar a cabo el objetivo principal de crear una pequeña historia de la que partir en un futuro.

7. Bibliografía

Waid, M – Ross, A. (2014). Kingdom Come. Barcelona: ECC ediciones.

8. Webgrafía

<https://i.pinimg.com/originals/7c/92/21/7c9221e72926c5e140878966c817500b.jpg>

https://78.media.tumblr.com/929b55ba0c6f33dbd8821cf98081a15c/tumblr_nxbf2d429L1r8dwx0o1_1280.jpg

<https://i.pinimg.com/564x/b0/b5/10/b0b510dde7a386c803cdbc3254c0aace.jpg>

<https://i.pinimg.com/originals/6e/ae/f1/6eaf1d037c998811da43331e3036c8a.jpg>

<https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/010/235/053/large/eduardo-pansica-greenlanterns-23-page-20.jpg?1523325004>

<https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/010/235/079/large/eduardo-pansica-greenlanterns-17-page-02-03.jpg?1523325075>

https://pre00.deviantart.net/898a/th/pre/i/2013/246/8/d/trinity_war_cover_by_ivanreisdcd6kvd2x.jpg

https://pre00.deviantart.net/2782/th/pre/i/2012/242/1/4/mera_ag_issue_12_by_ivanreisdcd5cy6q0.jpg

https://pre00.deviantart.net/8d48/th/pre/i/2011/116/4/e/blackest_night_00_by_ivanreisdcd3eygge.jpg

<https://i.pinimg.com/originals/6e/ae/f1/6eaf1d037c998811da43331e3036c8a.jpg>

9. Anexo

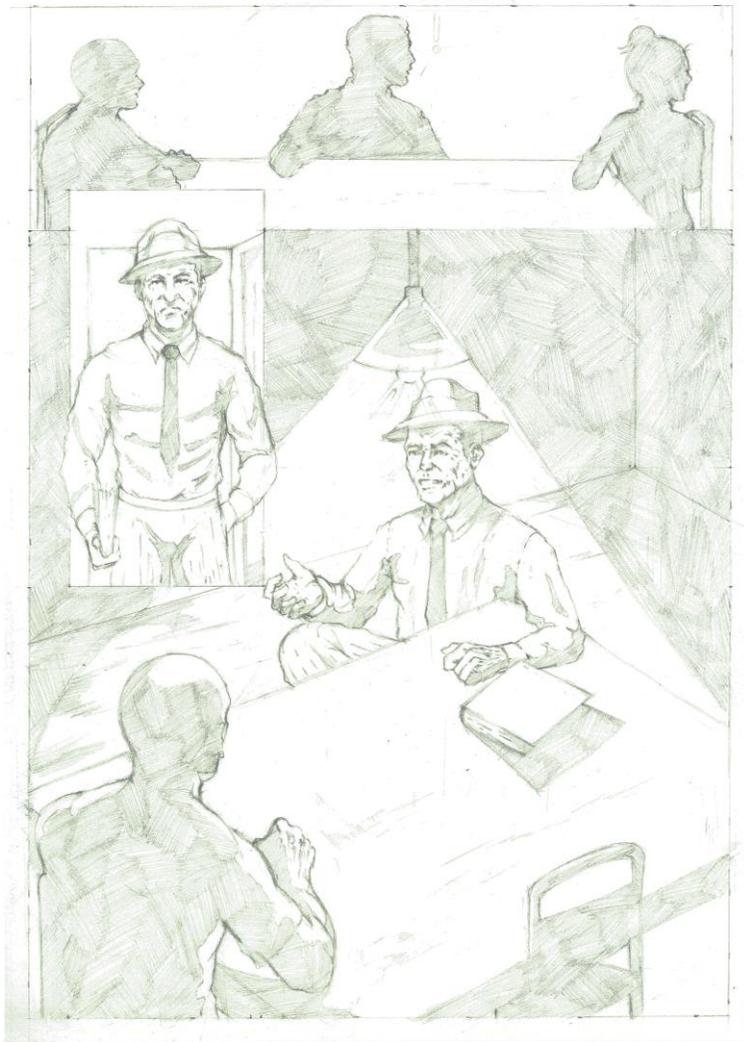
Como ya se comentó con anterioridad, en la conclusión, el proyecto pretendía ser más largo de lo que finalmente fue. A continuación se mostrará algunos bocetos de una supuesta continuación de la historia que nunca llegó a concluirse, ni a nivel de guión, ni a nivel de dibujo, quedándose en la etapa de boceto.



Boceto 13: Página 12 cómic, 29,7 x 42 cm, grafito, 2018



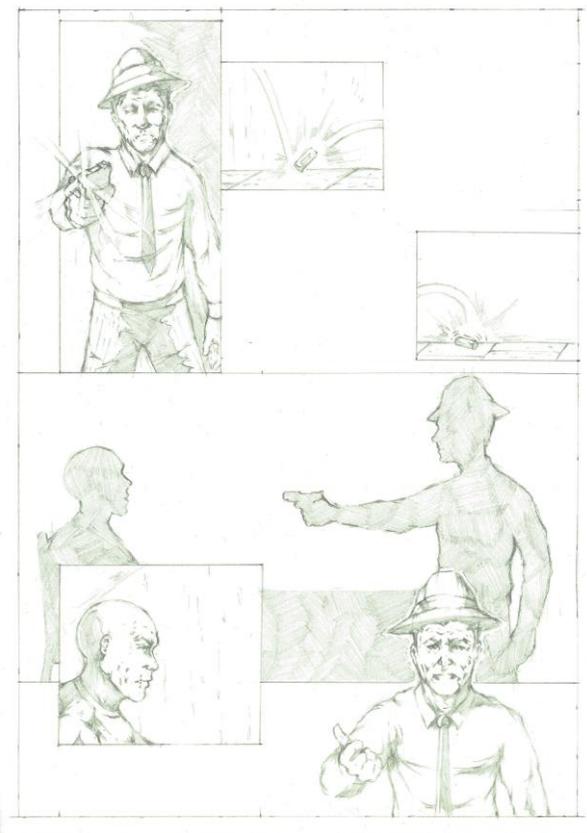
Boceto 14: Página 13 cómic, 29,7 x 42 cm, grafito, 2018



Boceto 15: Pagina 14 cómic, 29,7 x 42 cm, grafito, 2018



Boceto 16: Pagina 15 cómic, 29,7 x 42 cm, grafito, 2018



Boceto 17: Pagina 16 cómic, 29,7 x 42 cm, grafito, 2018



Boceto 18: Pagina 17 cómic, 29,7 x 42 cm, grafito, 2018



Boceto 19: Pagina 18 cómic, 29,7 x 42 cm, grafito, 2018

10. Trabajo de final de grado

Un nuevo mañana



1



2



El último destello.

Todos vieron la cegadora luz.
Todos escucharon el ensordecedor estruendo.
Entonces llegó el silencio.

Y así, la oscuridad.

3



Pasaron los años y la sociedad acabó olvidando

Todo aquello quedaba muy lejano.
Aquellas personas que un día se unieron,
con la misma facilidad, se separaron.

Todo había cambiado y nada volvió a brillar

4

Existieron muchas teorías al respecto.
Muchos dijeron que había vuelto a su planeta natal.



Algunos afirmaron haber tenido avistamientos.

Otros que seguía vivo en algún lugar de la Tierra.

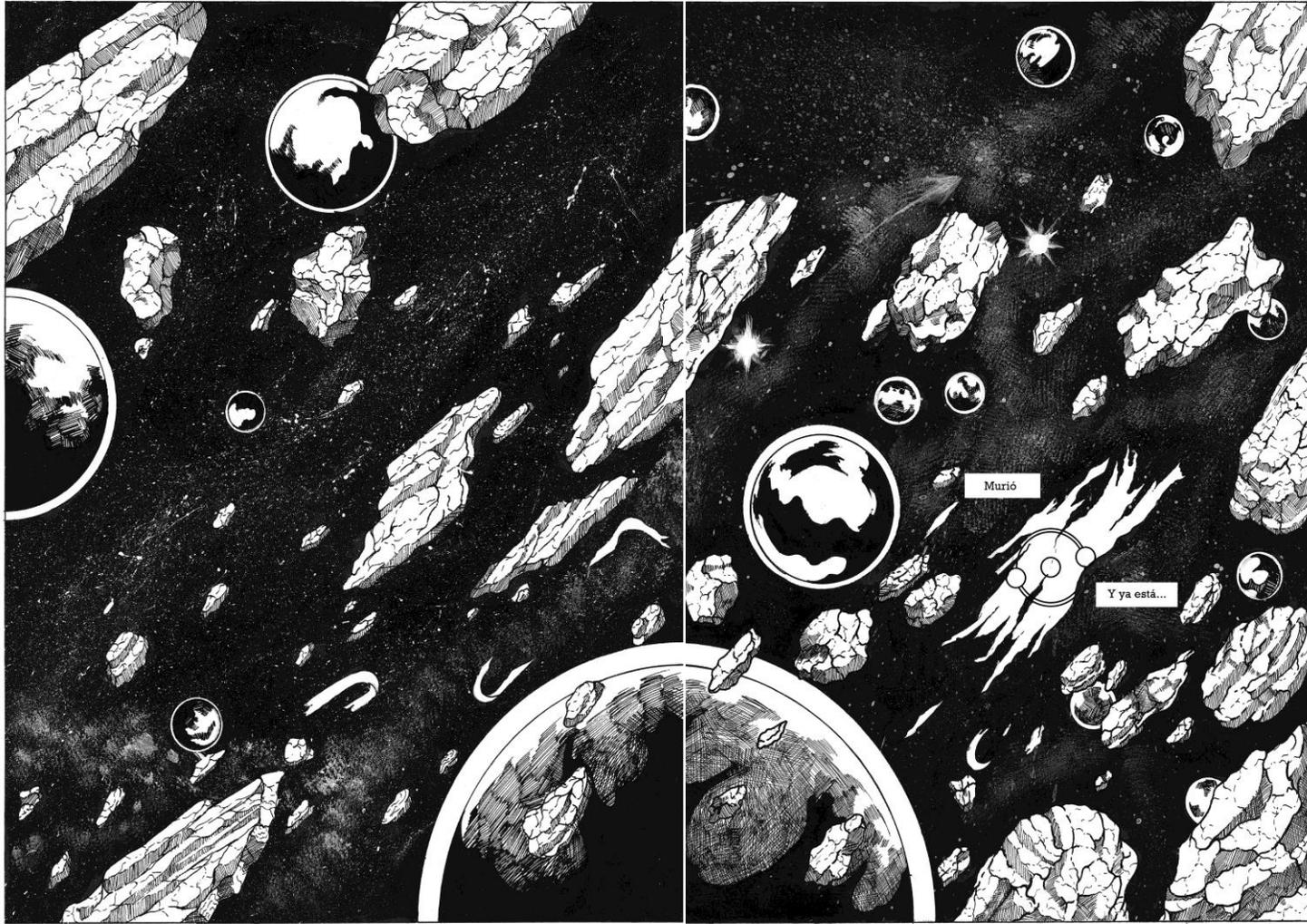


Incluso hay quienes dijeron que les había salvado la vida.

Pero nada de esto fue real.



El único héroe que conocimos,
se volvió una marca inmortal.
Una vieja gloria de la que saquear el cadáver.
Un cadáver de polvo de estrellas.



7

8



9

10

11