

ANEXO 11.1. GUION LITERARIO. MAGIA Y ESAS MOVIDAS

En este anexo encontramos una contextualización sobre la obra, donde se explican los tópicos sobre las brujas, la trama, la introducción, el nudo y el desenlace del cómic. Seguidamente se sitúa una breve explicación sobre el comienzo de la novela, seguida por el guion literario realizado para narrar la novela gráfica *Magia y esas movidas*. En él se puede observar la evolución del proceso de creación del guion literario, así como los cambios efectuados (explicados anteriormente en la memoria).

MAGIA Y ESAS MOVIDAS

GUIÓN LITERARIO

TÓPICOS DE BRUJA O COMO SER UNA BRUJA

- Lo más importante es la apariencia, es decir formarte una estética que te represente y haga que la gente distinga que eres una bruja, porque ¿si la gente no se cree que eres una bruja, como va a creérselo la magia?

- La brujería consiste en una serie de trucos, las brujas simplemente son las psicólogas y enfermeras de la época, aparentemente, pero iremos descubriendo que sí que hacen magia a través de catalizadores.

- Leer el poso del café, echar las cartas, hacer pociones... no son más que chorradas para ganarse un dinerillo extra, que luego gastaran en la dimensión mazmorra, donde residen los verdaderos objetos mágicos.

- Ciencia y magia son lo mismo, sino ¿de dónde crees que viene la luz? ¿Qué son las matemáticas sino la escritura de símbolos mágicos? Y ¿Qué me dices de la física? El estudio de como la magia distorsiona y hace funcionar el mundo, la gravedad, el movimiento, la energía... todo es magia, y las brujas saben cómo utilizarla son científicas. Y bueno, por supuesto la química.

- Cada bruja se especializa en la rama que más le gusta, la bruja dos es una científica y se dedica a hacer ordenadores y aparatos eléctricos, mientras que la primera es más una filósofa y se dedica a timar a la gente para conseguir dinero y vivir la vida.

- Para conseguir ser una bruja tienes que poder vivir por ti misma, es decir tienes que encontrar tu propia habilidad, un trabajo único que solo tu como bruja puedas realizar. Es por esto por lo que no suele haber más de una bruja por pueblo, aunque las brujas siempre se apoyan las unas a las otras, aunque haya piques entre algunas.

- Familiares. Cada bruja tiene un familiar, se asigna por parecido, realmente son un ser mágico incorpóreo que en cuanto muestras habilidades mágicas toma una forma similar a la tuya. Si no estas conforme puedes pedir a un comité de brujas (aquelarre) una reasignación, y tras un par de comparaciones te asignan o no otro familiar. Además, puedes hablar con tu familiar y este te ayudará como tu mejor colega.

Nota: ¿Y qué pasa para que la trama sea interesante? Necesitamos un objetivo, la búsqueda de algo, ¡acción!

Acción, encontrar un trabajo. Opciones y objeciones:

- Repartidora: utiliza una escoba voladora que ha inventado Trudis para hacer repartos.

No porque hoy en día hay servicio de mensajería activo y funcional en el pueblo, además no puede llevar cosas demasiado pesadas.

- Adivina: Escucha los problemas de la gente y hace conjeturas sobre el futuro y lo que les está pasando.

No porque en realidad es ser psicóloga y no se le da bien leer a la gente.

- Astrónoma y astrologa: Estudia el cielo nocturno, con lo que predice tanto hechos físicos reales (cambios atmosféricos, impacto de astros...), como fantásticos (fin del mundo, zodiaco...)

No porque ya hay una astrónoma/astrologa, la madre de Trudis.

- Alquimista: Mezclando diversas sustancias crea brebajes que tienen diferentes efectos.

No porque Ágata es alquimista, juega con la química para crear sus recetas y es bien sabido que es un crimen contra la brujería apropiarse del oficio de otra bruja.

- Pastelera: Crea recetas que modifica los estados de ánimo de la gente.

No por la misma razón que la alquimia.

- **Botánica**: Controla el crecimiento de las plantas.

Esta será la profesión ideal, con la que ayudará en la tienda a Trudis y a Ágata.

TRAMA

Flor quiere ser bruja y para ello lee un manual explicativo y va practicando sus habilidades mágicas mientras busca el trabajo indicado, con la ayuda de Trudis y Ágata.

Acaba encontrando un trabajo y convirtiéndose oficialmente en bruja.

INTRODUCCIÓN

Presentación de los personajes y explicación básica sobre como convertirse en bruja.

NUDO

Las brujas se la llevan de viaje para encontrarle un oficio y ayudarla a prosperar como aprendiz de bruja.

DESENLACE

Consigue encontrar su habilidad especial y supera la prueba para convertirse en bruja

CAPÍTULOS

- 1- Se presentan los personajes
- 2- Estudio de la teoría de la brujería
- 3- Viaje y búsqueda de trabajos
 - a. Repartidora
 - b. Adivina
 - c. Botánica
 - d. Pastelera
 - e. Alquimista
 - f. Astrónoma/astrologa
 - g. Botánica
- 4- Título de bruja

Notas sobre los personajes

Las dos brujas son novias.

La bruja 1 (Ágata) es muy borde y arisca, viste como una bruja tradicional. Inspiración La Bruja Aburrida de *Las Tres Mellizas* y Yaya Ceravieja de las novelas sobre el *Mundodisco* de Terry Pratchett.

La bruja 2 (Trudis) es todo bondad y alegría, su estética es una mezcla entre artista y científica. Inspiración Symetra del videojuego *Overwatch* y Connie de *Steven Universe*...

La aprendiz (Flor) es muy jovial, se mueve como Mickey Mouse o Spinell. Inspiración Spinell de *Steven Universe*, Doremi de *Ojamajo DoReMi*, Sakura de *Sakura cazadora de cartas*.

Notas sobre escenarios

Escenarios geométricos. 3 escenarios, la casa (correspondiente a la primera parte), la furgoneta (correspondiente al viaje) y la Dimensión Mazmorra (donde descubre su profesión y le conceden el título de bruja).

¿CÓMO EMPIEZA LA NOVELA?

NOTA: La "Bruja número 1" es Ágata, bruja número, la "Bruja número 2" es Trudis, la pequeña es Flor.

Una aprendiz de bruja toca a la puerta de una casa, esta se abre y aparece la primera bruja. La bruja tiene muy malas pulgas y le pregunta con desconfianza que quiere, ya que la aprendiz parece muy pequeña como para tener dinero para pagar por los servicios de una bruja. La bruja pequeña le explica que quiere ser una bruja y le exige que le enseñe; la bruja chista malhumorada y dice "hoy en día cualquiera cree que puede ser una bruja y desde dentro de la casa se escucha una voz más jovial replicándole "¿y no es así querida?" entonces abre la puerta y se ve a la segunda bruja que invita a pasar a la pequeña aprendiz.

La pequeña entra un poco desconfiada, pero enseguida que la imagen del interior se percibe más clara de le iluminan los ojos y con emoción empieza a curiosear todo. La bruja número uno se muestra preocupada y le quita las cosas de las manos, regañándola por toquetear cosas "poderosas y misteriosas" que en realidad son trastos viejos, según la segunda bruja. La bruja número uno chista otra vez y se va a seguir con sus quehaceres (estaba preparando una poción) pero al volver ve que se ha desperdiciado ya que la ha desatendido momentáneamente. Enfadada vierte el resultado en un tarro con el letrero "poción contra el estrés" a lo que la niña se asoma y pregunta que es y como lo ha hecho. La bruja

número uno la invita a sentarse y le dice que empiecen por el principio, le da una infusión que la aprendiz entre caras de asco mal disimuladas acepta y prueba. Así comienzan las clases de brujería.

EMPIEZA LA OBRA | (A es Ágata, T es Trudis y F es Flor)

TOC TOC

A - ¿Qué quieres?

F - Quiero ser una bruja

Ágata cierra con un portazo

Se oye una discusión en el interior de la casa

T - ¿En qué te puedo ayudar?

F - Quiero ser una bruja

T - *se le ilumina la cara* - Pasa, pasa pececillo.

A - ¿Pa' que quieres una aprendiz?,

T - Está escrito,

Flor juguetea con objetos de la casa

A - ¡Aaaah! ¡Niña no toques eso!

A - Si tú quieres esa carga adelante, ¡pero cóbrale! *se va para la tienda*.

T - *se gira hacia Flor* - Y bueno, ¿qué sabes hacer?,

F - Nada, para eso estoy aquí.

A - *se rie* - Trudis, no merece la pena.

A partir de aquí explicación de las secuencias.

Flor se cansa y le pregunta que, porque es tan borde, las dos dicen que está escrito, siempre hay tres brujas (explican las características).

Ágata dice que la aprendiz siempre es un desastre y cuesta mucho dinero, la aprendiz se ofrece a trabajar, pero la primera norma de la brujería dice que no puedes robarle el trabajo a otra bruja.

Explicación de esta norma: La guerra que hubo y como se aplicó la norma.

¿Entonces que se te da bien? Entonces ágata se entromete, si vas enserio empecemos de verdad por el principio; busca ago.

Saca un libro *“todo lo que tienes que saber para ser bruja”*, ya hablaremos de cuentas luego.

Pag14-19. El libro. Un fanzine donde Jurisprudencia (un personaje infantil) explica la teoría de la magia, desde su funcionamiento hasta como dominarla para poder convertirte en bruja.

Primer capítulo: vestimenta Buscan cosas para poder vestirla.

Pag21. La visten de chica mágica, de payaso, de bruja tradicional... pero acaba vistiéndose igual, pero Ágata dice que no es igual porque lleva sombrero, botas y ropa oscura.

SEGUNDA LECCIÓN

-Familiares

Se explica un poco como va lo de los familiares, se dice que un “ente” te escoge por parecido y se menciona que Trudis le tocó un murciélago y que a la Ágata le tocó un caballo, pero no le molaba y presentó un “recurso mágico” en el *Metamundo* o *Dimensión Mazmorra*.

Flor pregunta por el *Metamundo* y Ágata le dice que todo a su debido momento, esa lección viene más adelante; siguen contando la historia de Ágata y su familiar, contando que ganó el recurso. Así le cambiaron el familiar por un pájaro, ella quería un cuervo, pero se conforma con este (a lo que se oye un graznido en forma de queja).

En realidad, el familiar es de lo último que consigues, primero necesitas tener un trabajo para asegurarte que puedes mantenerlo y cuidarlo, son un poco caprichosos los familiares. A la aprendiz le toca un gato naranja y Ágata le recomienda tintarlo de negro, ya que es mucho más brujil.

TERCERA LECCIÓN

Canalizadores y tipos de magia.

Ágata ya está más interesada y este es su tema favorito, le habla sobre el vudú, la adivinación, la alquimia... Pero le dice que todo eso son chorradas que lo verdaderamente importante es la botánica, con plantas

lo controlas todo. Ahí se explica que según porque rama te decantes y que tipo de magia se te dé bien puedes escoger un oficio u otro y se explican los oficios y que sin ellos no puedes conseguir ser una bruja.

CUARTA LECCIÓN

“7 Maravillas” y clases de magia (musical, visual, del movimiento, de las palabras...). Una prueba para saber tu tipo de magia (arcana, natural o nigromancia) junto a una explicación de las clases de magia.

QUINTA LECCIÓN

Pucus y Dimensión Mazmorra.

SEXTA LECCION

Aquelarre supremo y titulo de bruja.

Flor va leyendo cada lección del fanzine mientras emprenden una aventura hacia el descubrimiento de sus habilidades y de su futura profesión.

La obra acaba con un viaje a la DM (Dimensión Mazmorra), encuentro de su vocación y petición ante el Aquelarre Supremo de su diploma de bruja oficial.

Nota: A partir de este punto el guion literario pasa a formar parte del storyboard, por lo que se encentra en los *sketchbooks* acompañando al *story* de cada página.