

**PROYECTO DE GRADO:
MEDELLÍN CIBERNÉTICO**

AUTOR:

DILAN ESTEVEN GARCÍA QUINTERO

ASESOR:

NICOLÁS RESTREPO HENAO

**INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA PASCUAL BRAVO
DEPARTAMENTO DE PRODUCCIÓN Y DISEÑO
TECNOLOGÍA EN ANIMACIÓN DIGITAL
MEDELLÍN, COLOMBIA**

2022

**PROYECTO DE GRADO:
MEDELLÍN CIBERNÉTICO**

AUTOR:

DILAN ESTEVEN GARCÍA QUINTERO

ASESOR:

NICOLÁS RESTREPO HENAO

**INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA PASCUAL BRAVO
DEPARTAMENTO DE PRODUCCIÓN Y DISEÑO
TECNOLOGÍA EN ANIMACIÓN DIGITAL
MEDELLÍN, COLOMBIA**

2022

ÍNDICE:

RESUMEN	9
INTRODUCCIÓN	10
EL PROBLEMA	11
Planteamiento del problema.....	11
Pregunta problema.....	11
EL PROYECTO COMO IMPACTA EN LAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN DEL GRUPO ICONO:	12
JUSTIFICACIÓN.....	13
OBJETIVOS.....	14
Objetivo general	14
Objetivos específicos.....	14
REFERENTES TEÓRICOS	15
Marco contextual.....	15
MARCO TEÓRICO	16
METODOLOGÍA	23
MOOD BOARD.....	25
GUION LITERARIO	26
GUION TÉCNICO.....	28
DIARIO DE PRODUCCIÓN.....	35
PRODUCTO FINAL:	42
RESULTADOS	43
Objetivo general	43
Objetivos específicos.....	43
CRONOGRAMA	44
CRONOGRAMA REAL.....	44
CONCLUSIONES	45
Objetivos generales	45
Objetivos específicos.....	45

RECOMENDACIONES	46
Según el Objetivo general	46
Según los Objetivos específicos	46
LECCIONES APRENDIDAS.....	47
BIBLIOGRAFÍA.....	48

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES:

Ilustración 1. Ready Player One.....	17
Ilustración 2.Elysium.	18
Ilustración 3.Akira.....	19
Ilustración 4. Ghost Shell.....	20
Ilustración 5. Alita.....	21
Ilustración 6. Blade Runner.....	22
Ilustración 7.ejemplo de Mood Board.....	25

ÍNDICE DE TABLAS:

Tabla 1. Evolución de la imagen del animatic a el producto final.	28
Tabla 2. Escena 01 guion técnico.	28
Tabla 3. Evolución de la imagen del animatic a el producto final.	29
Tabla 4. Escena 02 guion técnico.	29
Tabla 5. Evolución de la imagen del animatic a el producto final.	30
Tabla 6. Escena 03 guion técnico.	30
Tabla 7. Evolución de la imagen del animatic a el producto final.	31
Tabla 8. Escena 4 guion técnico.	31
Tabla 9. Evolución de la imagen del animatic a el producto final.	32
Tabla 10. Escena 05 guion técnico.	32
Tabla 11. Evolución de la imagen del animatic a el producto final.	33
Tabla 12. Escena 06 guion técnico.	33
Tabla 13. Evolución de la imagen del animatic a el producto final.	34
Tabla 14. Escena 07 guion técnico.	34
Tabla 15. Cronograma propuesto.	44
Tabla 16. Cronograma Real.	44

GLOSARIO

Animación: La animación es el proceso que logra dar movimiento a dibujos u objetos inanimados por medio de una secuencia de dibujos o fotografías que al estar ordenadas consecutivamente generan la sensación de movimiento.

Barrio: Parte de una población de extensión relativamente grande, que contiene un agrupamiento social espontáneo y que tiene un carácter peculiar, físico, social, económico o étnico por el que se identifica.

Ciudad: Población donde habita un conjunto de personas que se dedican principalmente a actividades industriales y comerciales.

Cibernético: Se caracteriza por ser todo lo que se relaciona con la tecnología computacional, especialmente con Internet.

Ciberpunk: Nacido de la combinación de las nuevas tecnologías y la rebeldía del movimiento punk, este es un género de la ciencia ficción.

Comuna: Conjunto de personas que viven en comunidad económica, a veces sexual, y con unas reglas de convivencia al margen de la sociedad organizada.

Cultura: Conjunto de conocimientos e ideas no especializados adquiridos gracias al desarrollo de las facultades intelectuales, mediante la lectura, el estudio y el trabajo.

Desarrollo: Significa crecimiento, aumento, reforzamiento, progreso, desenvolvimiento o evolución de algo. Designa la acción y efecto de desarrollar o desarrollarse.

Futuro: Es dentro de la línea del tiempo lo que viene inevitablemente después del presente pero que aún no ha ocurrido.

Informática: Informática es el tratamiento automático de la información. Como tal, la informática designa a un conjunto de conocimientos teóricos y prácticos, relativos al ámbito de la ciencia y de la tecnología.

Latinoamérica: Es un concepto que se refiere a un cierto conjunto de países que se encuentran en el continente americano.

Motion comic: Es una forma de animación que combina elementos de libros de cómic impresos y animación.

Robótico: Técnica que se utiliza en el diseño y la construcción de robots y aparatos que realizan operaciones o trabajos.

Tecnología: Es una respuesta al deseo del hombre de transformar el medio ambiente y mejorar su calidad de vida.

RESUMEN

En este proyecto se desempeñarán y se intentará dar nuevas habilidades y aspectos de un género que es muy normal, pero darle un toque de novedad, innovando en el ámbito del mismo e implementando en lugares donde normalmente no se emplean en este caso sería los países tercermundistas más en concreto a Medellín en el cual intentaremos agregar aspectos digitales, cibernéticos y futuristas todo esto por medio de un proyecto animado donde demostraremos que se puede innovar e expandir más en un género que se lleva utilizando más de una década todo esto lo expresaremos por medio de un proyecto animado más en específico un Motion comic.

También se investigarán temas que principalmente estén relacionados con lo cibernético e informático además de tratar temas relacionados principalmente con el Cyberpunk el cual es un género de ciencia ficción y es el género que principalmente tocara este proyecto, también se tocaran temas de investigación científica donde se intentara dar a la historia un mejor sentido con el presente donde queremos mostrar avances del ahora que en futuro sea una cotidianidad.

Por otro lado, el proyecto también servirá de base y de guía principal para el proyecto animado que se hará donde gracias a este documento donde se anotará todo el proceso de este mismo desde el concepto artístico hasta los guiones del corto tanto el guion técnico como el literario.

INTRODUCCIÓN

Se investigará sobre el género y se mostrará parte de algunos representantes en los que tomaremos partes desde su estética principal hasta el desarrollo de la trama y de los personajes principales los cuales tomaremos como referencias para crear el proyecto animado además de que se tomara nota de todos los pasos que se realizaran para crear el proyecto desde el simple concepto hasta la culminación de este.

También tiene como fin dar un lado distinto del género Cyberpunk mostrando cómo sería este género en una ciudad de bajos recursos en este caso escogimos como objetivo la ciudad de Medellín en donde mostraremos sus problemáticas principales además de hacerla ver dentro de este mismo género una ciudad un tanto distópica con toques futuristas mostrando, así como se verían las problemáticas actuales de la ciudad en un futuro si es que no se le pone un punto de pare.

Todo lo anterior mencionado se expresará por medio de un proyecto animado en este caso elegimos un Motion comic en el cual nos ayudará a expresar todo desde las problemáticas principales de la ciudad donde en este documento se redactó paso a paso lo que se hizo en este dando como punto de partida los guiones del corto hasta el proceso de producción de este.

EL PROBLEMA

Planteamiento del problema.

La presente investigación se enfocará en dar una visión distópica de la actualidad, dando distintas perspectivas de los sitios emblemáticos de la ciudad de Medellín, prevaleciendo aspectos como lo informático, lo cibernético y el futuro en general, todo esto debido a que normalmente se presentan estos aspectos, pero principalmente en ciudades y comunidades del primer mundo, siendo uno de los principales EE. UU y Japón. Esto debido a que ya no solo tienen un gran presupuesto para esto sino también que son ciudades demasiado desarrolladas y no sería distinto dar toques de este aspecto futurista, lo que provoca que muchas personas se apeguen a estilos similares o que concuerdan en muchas características, como el reinventar completamente la ubicación o simplemente colocando el entorno donde se interactúa el personaje principal en un planeta distinto; evitando explorar lugares como países latinoamericanos o países con bajo alcance tecnológico, o como el primer mundo o mejor dicho el avance de la tecnología en cuanto a lo cibernético e informático puede llegar a afectar y cambiar un país como estos.

Pregunta problema.

¿Cómo interpretar la problemática actual de la ciudad de Medellín en un futuro donde gobierna lo cibernético y lo informático por medio de un cómic animado?

EL PROYECTO COMO IMPACTA EN LAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN DEL GRUPO ICONO:

El proyecto aporta en el ámbito del diseño sostenible gracias a que se visualiza una proyección de cómo se vería en un futuro la ciudad de Medellín esto incluyendo sus problemáticas diseñando un Medellín afectado por el cambio del tiempo y de era implementando lo cibernético e informático también impacta creativamente ya que visualizar a Medellín o en general una ciudad tercermundista cambiada desde el punto de vista ciberpunk además de sus interacciones con el resto del mundo es muy buena premisa para evitar y mapear el futuro de la ciudad en cuestión lo cual ayudaría a evitar las problemáticas que se generan actualmente afectando y visualizando sectores desde la información, culturales, sociales entre otros.

Por otro lado, en el pensamiento social también aporta ya que como se ha dicho el proyecto también busca retratar problemáticas de esa ciudad y mostrarla al público como sería como avanzaría si se le sigue dejando estar y las consecuencias de esto.

JUSTIFICACIÓN

Imaginar la ciudad de Medellín en un futuro donde esté avanzado tanto tecnológicamente como estructuralmente es algo que cualquiera puede hacer, pero en este proyecto se hace con el fin de que se pueda demostrar que estos dos aspectos pueden funcionar bien y dar historias interesantes en una ciudad latinoamericana, ya no solo innovando en el ámbito informático y cibernético, si no también dando más variedad al mismo género Ciberpunk colocando estos estilos gráficos en puntos emblemáticos de ciudades poco conocidas dentro del género, llegando a jóvenes y adolescentes para inspirar a estos, con el fin de que en un futuro no solo se innove incluyendo lo que son ciudades latinoamericanas en lo que son los diferentes aspectos del entretenimiento, si no también dar más variedad por medio de implementar costumbres, mitos y leyendas a lo que son las historias.

Es importante recalcar que este Motion-comic tendrá como centro principal mostrar la ciudad de Medellín con toques futuristas en el ámbito de lo cibernético y lo informático además de combinar esto con la cultura latinoamericana presentando nuevos aspectos de esta.

OBJETIVOS

Objetivo general

Crear un Motion comic que represente la problemática actual de ciudad de Medellín, en un futuro donde gobierna lo cibernético y lo informático.

Objetivos específicos

Seleccionar recientes y posibles avances tecnológicos con el objetivo de presentarlos en el cómic animado.

Dar una nueva impresión del Ciberpunk al público mostrando ciudades poco conocidas en este ámbito.

Realizar la preproducción, producción y postproducción del cómic animado destinado a la presentación de la ciudad.

REFERENTES TEÓRICOS

Marco contextual

Se estudiará todos los aspectos geográficos, la región, la zona, los lugares y el sector económico que se relacione principalmente con Medellín, esto incluyendo aspectos culturales, así como un estudio de cómo se desarrolló mediante los años, ya que será el lugar donde se desarrollara la historia, también se plantea distintas posibles evoluciones a futuro dando como principal enfoque lo cibernético y lo informático.

Se estudiará también aspectos, situaciones o anécdotas en las que una corporación o empresa intenta desplazar una gran cantidad de personas para construir puntos importantes o que beneficien a esta, todo ello con el fin de indagar dónde iniciar o mejorar el problema que tiene la megacorporación de seguridad con la comuna dentro de la historia, encontrando aspectos no vistos.

Se buscará información sobre avances tecnológicos, informáticos y cibernéticos con el fin de encaminar la historia en estos mismos aspectos de manera correcta y también informándose bien sobre sus funcionalidades en la vida cotidiana de una persona, dándole identidad a la historia.

MARCO TEÓRICO

Se nombran las siguientes películas y series animadas con el fin de tomarlas como referentes y para el proyecto animado de las cuales le tomaremos.

En Ready Player One: comienza el juego, se tomó aspectos del cómo se diseñaron los edificios del bajo mundo, también el cómo está organizada la sociedad, en Elysium Se tomarán aspectos cotidianos de la película, Akira en el que se tomarán aspectos de cómo se diseñó el apartado artístico de escenarios, así como se forma la ciudad, Ghost in the Shell se tomarán aspectos de lo visual, Alita Se tomarán aspectos del cómo interactúan las personas en el bajo mundo y Blade runner: Black Lotus se tomará la crueldad y el poco sentimiento con el que se interactúan los personajes.

READY PLAYER ONE: COMIENZA EL JUEGO:

Quisiera tomar aspectos del cómo se diseñaron los edificios del bajo mundo, también el cómo está organizada la sociedad, es decir, que estas personas están constantemente conectadas por un aparato tecnológico que les impide socializar físicamente entre sí.

Ilustración 1. Ready Player One.

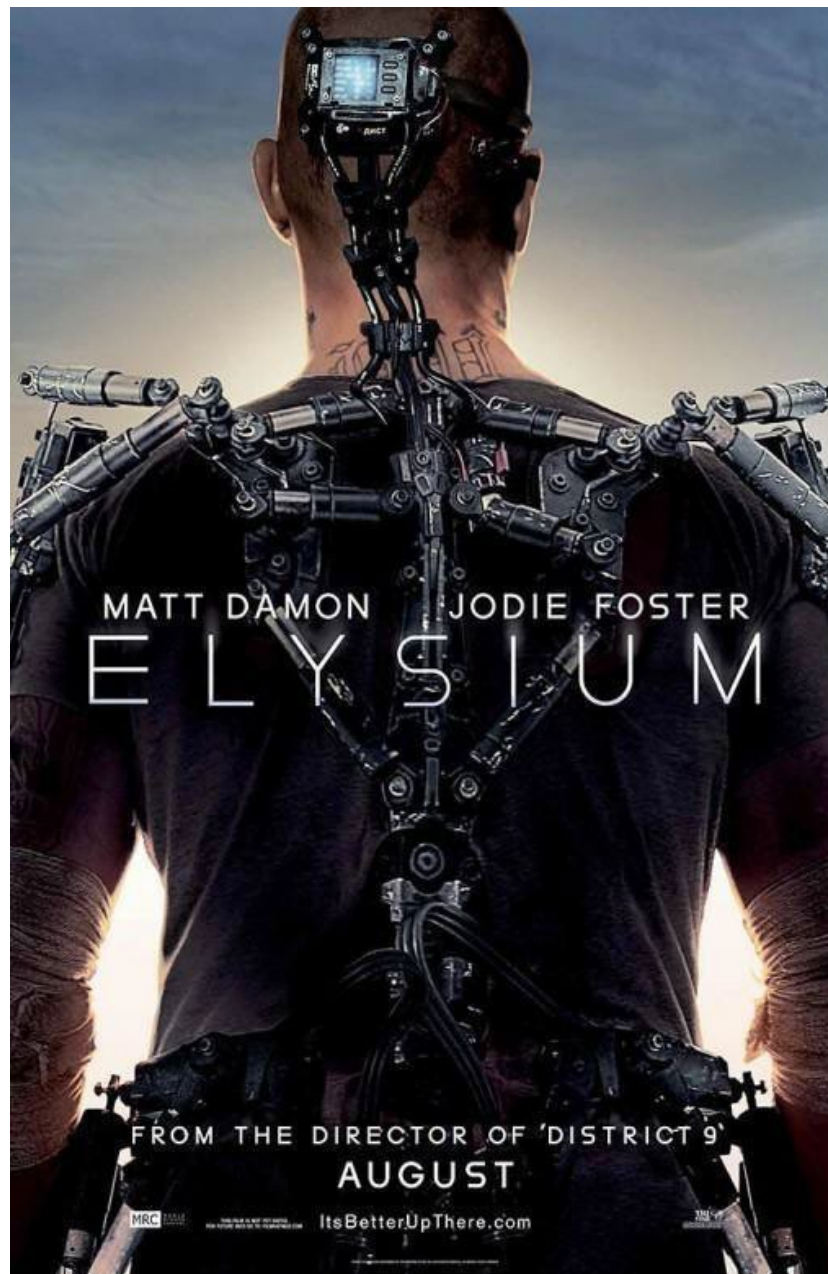


Tomado de: (Spielberg, 29 de marzo de 2018)

ELYSIUM:

Se tomarán aspectos cotidianos de la película, también se tomará el cómo se trata a las personas de baja posibilidad económica en un trabajo al cual dependen para subsistir, donde solo los tratan como mera maquinaria o herramientas.

Ilustración 2.Elysium.

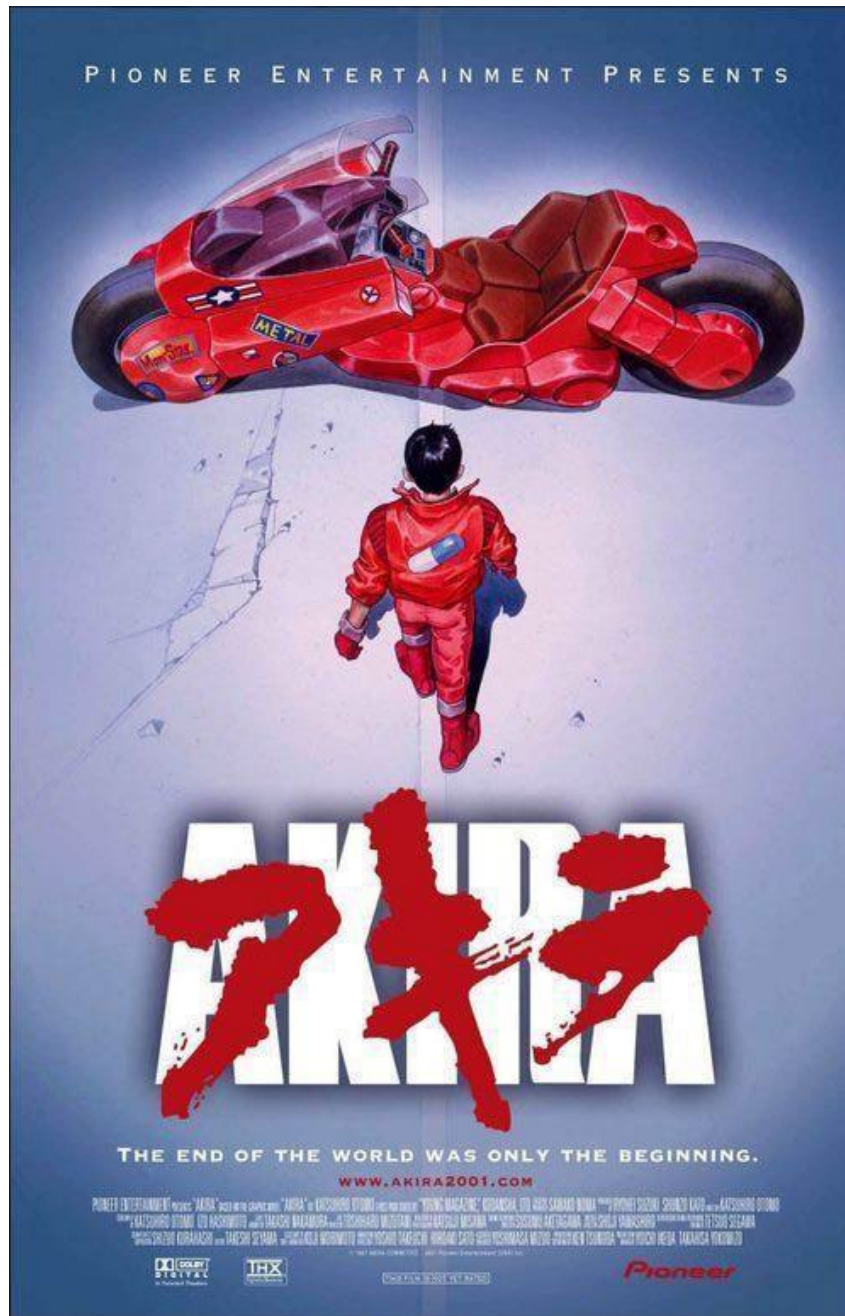


Tomado de: (Blomkamp, 9 de agosto de 2013)

AKIRA:

Se tomarán aspectos de cómo se diseñó el apartado artístico de escenarios, así como se forma la ciudad, también se tomarán de referencia los elementos visuales.

Ilustración 3.Akira.



Tomado de: (Ôtomo, 16 de julio de 1988)

GHOST IN THE SHELL: VIGILANTE DEL FUTURO:

Se tomarán aspectos de lo visual donde se muestra una ciudad llena de hologramas, también algunos aspectos de diseño en la ropa de los personajes.

Ilustración 4. Ghost Shell.



Tomado de: (Sanders, 30 de marzo de 2017)

ALITA: BATTLE ANGEL:

Se tomarán aspectos del cómo interactúan las personas en el bajo mundo además de cómo se puede llegar a implementar las mejoras mecánicas en el cuerpo humano.

Ilustración 5. Alita.

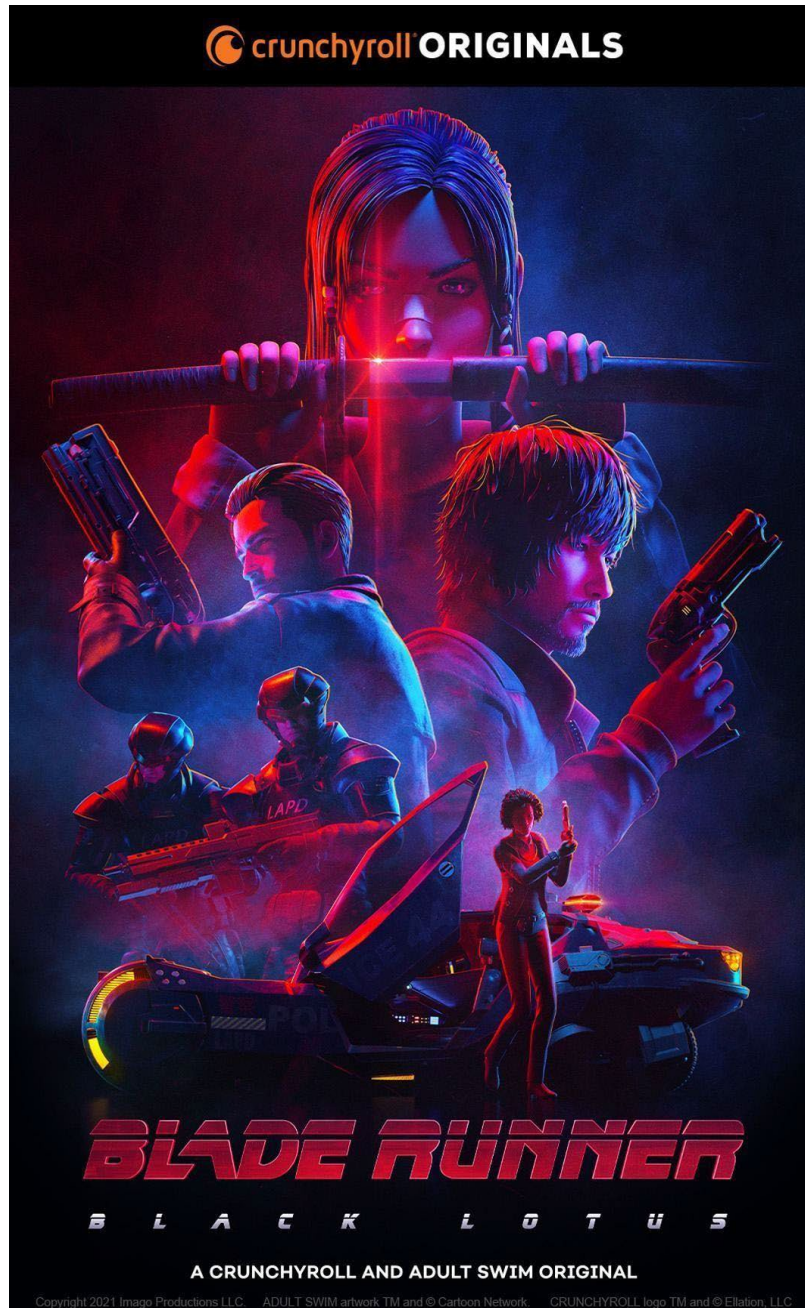


Tomado de: (Rodríguez, 14 de febrero de 2019)

BLADE RUNNER: BLACK LOTUS:

Se tomará la crueldad y el poco sentimiento con el que se interactúan los personajes y también se tomara muestras de cómo se comporta la sociedad en este tipo de género.

Ilustración 6. Blade Runner



Tomado de: (Aramaki, 14 de noviembre de 2021)

METODOLOGÍA

Para desarrollar el proyecto se tendrá en cuenta que la principal fuente de información sobre el sector es el internet y allí donde se recolectara toda la información necesaria desde aspectos psicológicos como culturales, tomando una postura de investigación exploratoria y descriptiva, registrando está en programas donde se puedan digitar como Word, además de indagar referentes sobre este tema como se documentó en el marco teórico todo esto con el fin de resolver en parte el aspecto visual de la obra, además se tiene pensado principalmente seguir el modelo empleado en una empresa donde consta de:

Preproducción donde principalmente se investigará y tomará nota de todo lo necesario para desarrollar la historia como aspectos geográficos, culturales, sociales, económicos e históricos, así también se desarrollará y pensará en un aspecto visual para todo el proyecto en general, desarrollando a cada personaje visual y psicológicamente dándole identidad a estos, también se creará un guion y storyboard de animación donde se plasme la idea y fin del proyecto que es innovar y explotar el ámbito de lo cibernético y lo informático mostrando una ciudad latinoamericana con estos aspectos en ella.

Producción donde se desarrollará el proyecto, siguiendo lo que es el guion y el storyboard resolviendo aspectos como el estilográfico y la animación.

Posproducción donde se desarrollará y darán toques finales a la animación con el fin de dar gusto visualmente y dar una mejor ambientación.

ARGUMENTO HISTORIA

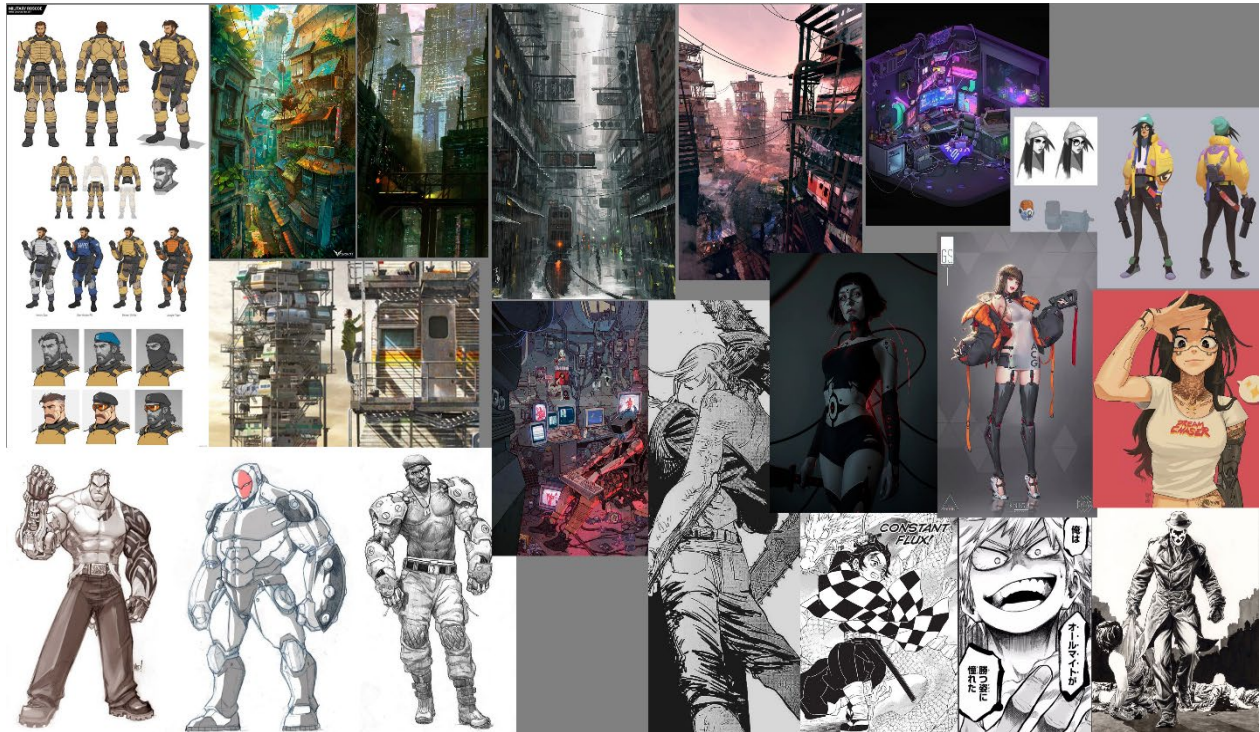
Esta historia inicia con la presentación de los personajes principales tanto Sazha una chica seria e inteligente que intenta por todos los lados salir adelante, eso sí incluye tráfico de partes robóticas o Ciber-hackeos a grandes establecimientos, para dar a lugar atracos, y también la presentación de Leander el cual intentará por todos los medios el bien de las personas de su alrededor eso sea si incluye acabar con los millonarios empresarios, luego de la presentación de estos dos personajes se presentará la vida de cada uno y cómo llegan incluso a cooperar para acabar con algunos negocios que ellos mueven e intentan beneficiar además de lo que son sus vecinos y familiares cercanos.

Después de una introducción se quiere presentar el nudo donde una mega corporación de seguridad(incluye robots y cámaras de la ciudad y establecimientos controladas por ésta) está cansada de estos tipo de delitos y el barrio donde viven Sazha y Leander es el lugar donde más se concentran estos delincuentes así que arman un plan, ya no solo para desubicar a personas de sus viviendas las cuales muchos de ellos son inocentes sino que también optarán una posición de abuso de autoridad así que Sazha y Leander intentan evitar todo esto creando una guerra entre el lado más bajo de la población y una corporación de seguridad.

Sazha y Leander terminan por controlar la megacorporación gracias a los Ciber-hackeos de Sazha y de la fuerza de voluntad de Leander al tomar la megacorporación decidieron controlarla desde las sombras colocando a alguien de confianza al mando y así beneficiando a todo el barrio y los que sufrieron por el antiguo líder.

MOOD BOARD

Ilustración 7. ejemplo de Mood Board.



Tomado de: (Dilan, 2022, tomados de Pinterest)

En esta imagen se ve un Mood Board donde se muestra en su totalidad de donde se tomaron referencias para el proyecto animado desde la forma de los edificios, así como el estilo que llevarán cada personaje (Sazha y Leander) los cuales son el principal referente para esta historia.

GUION LITERARIO

Escena 1: Int. - Día (pero no se nota) - 4:30pm - Habitación de Sazha

empezamos con un plano dorsal que se va acercando a ella donde Sazha está sentada en su silla y se escucha el típico sonido de teclado.

-Silencio.

Escena 2: Int. - Día - 4:30 pm - Lobby de una súper corporación.

Se muestra un plano dorsal inferior donde se ve a tres hombres con gabardina que portan maletines y se dirigen a la recepción de la industria.

-Recepcionista: Buenas ¿en qué les puedo servir?

Escena 3: Int. - Día (pero no se nota) - 4:50 pm - Habitación de Sazha

Se muestra a Sazha en un plano lateral mientras escribe rápidamente en el teclado de su computador mientras da órdenes.

-Sazha: Cámaras neutralizadas, pasillo de la izquierda abierto y limpio, sensores de seguridad desactivados, ya casi ingresan a la suite.

Escena 4: Int. - Día - 4:50 pm - Súper suite presidencial.

Se muestra cómo Leander y sus dos compañeros están en una suite del edificio intentando ayudar a Sazha entrar en el servidor del edificio todo esto gracias a la computadora de la oficina.

-Leander: Ustedes dos quédense aquí vigilando yo intentaré acceder a la computadora de la oficina.

-Compañeros: ¡Claro! (Palabras de afirmación).

-Leander: Sazha, estoy ingresando el software en la computadora, en unos momentos deberías tener acceso a todo el edificio.

Escena 5: Int. - Día - 5:10 pm - Súper suite presidencial. (sala de estar.)

Se tiene enfocado un primer plano a Leander el cual está en la computadora anteriormente anunciada cuando Sazha les comenta que un equipo de asalto está subiendo por el ascensor así que Leander y sus compañeros se colocan en coberturas y se esperan para un tiroteo en la sala de estar.

-Sazha: Cuidado un equipo de asalto conformado por 5 unidades equipadas con fusiles de combates están subiendo en este momento por el ascensor, van en el piso 4.

-Leander: Bueno chicos, a sus posiciones y prepárense para acabar con todos ellos y salir de este edificio.

- Chicos: listo que vengan.

(Con una pantalla en negro se escucha de fondo los tiros de las armas).

-Sazha: Tendrán que utilizar el plan B para escapar.

Escena 6: Calles. - Día - 5:30 pm - Calles de la ciudad.

Se muestra un plano semisubjetivo donde se enfoca a Leander y los chicos equipándose mochilas y saltando por las ventanas del edificio y pasa a un plano general de la ciudad.

-Silencio.

Escena 7: Calles. - Noche - 7:00 pm - Calles de la ciudad.

Se ve a Leander por las cámaras de seguridad entrando solo en la casa de Sazha y cuando entra en su habitación le pide ayuda.


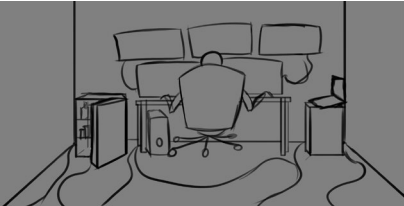
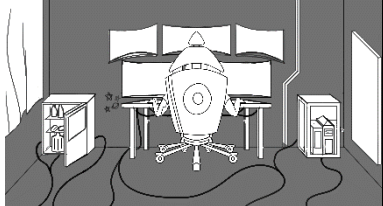
-Sonidos: se escucha abrir desesperadamente la puerta mientras se enfoca a Sazha.

-Leander: (se escucha agitado) ¡Sazha, necesito tu ayuda!

GUION TÉCNICO

ESCENA 03

Tabla 1. Evolución de la imagen del animatic a el producto final.

Imagen story board	Imagen animatic	Imagen final
		

Elaboración propia.

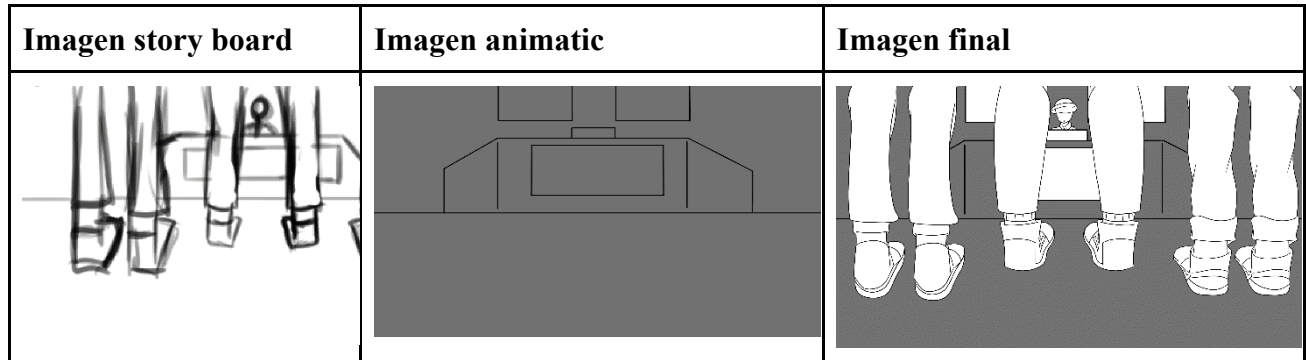
Tabla 2. Escena 01 guion técnico.

Escena	Plano	Encuadre	Movimiento/Dirección	Acción	Tiempo	Sonido	Observaciones
1	1	Plano dorsal	Zoom in	Sazha está sentada de espaldas a la cámara la cual se va acercando lentamente a Sazha.	00:03:00	Se escucha un teclado de fondo	-

Elaboración propia.

ESCENA 02

Tabla 3. Evolución de la imagen del animatic a el producto final.



Elaboración propia.

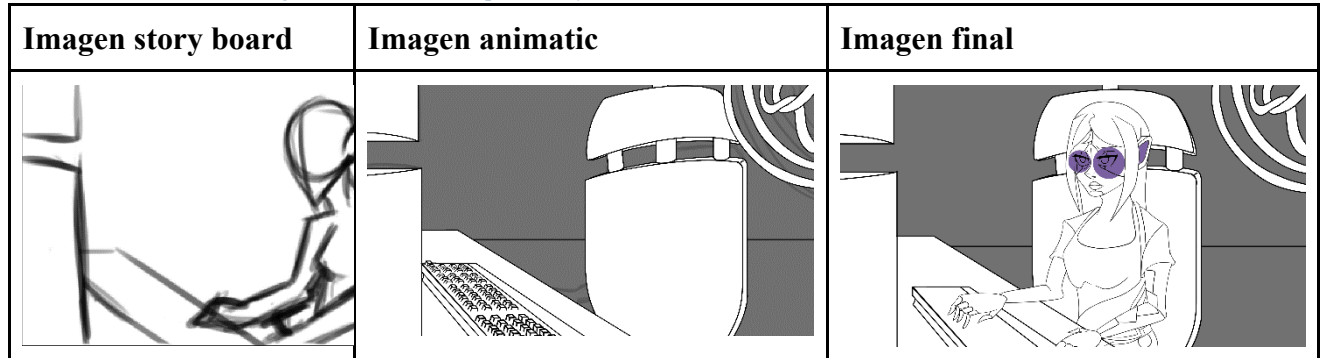
Tabla 4. Escena 02 guion técnico.

Escena	Plano	Encuadre	Movimiento/ Dirección	Acción	Tiempo	Sonido	Observaciones
2	1	Plano dorsal inferior	Plano dorsal inferior	Tres hombres caminan hacia la recepción con una velocidad lenta y segura	00:05:00	Se escucha murmullos de personas, Se escuchan pasos, Se escucha al recepcionista preguntando.	La cámara está ubicada abajo del hombre con gabardina del centro y se verá de fondo al recepcionista.

Elaboración propia.

ESCENA 03

Tabla 5. Evolución de la imagen del animatic a el producto final.



Elaboración propia.

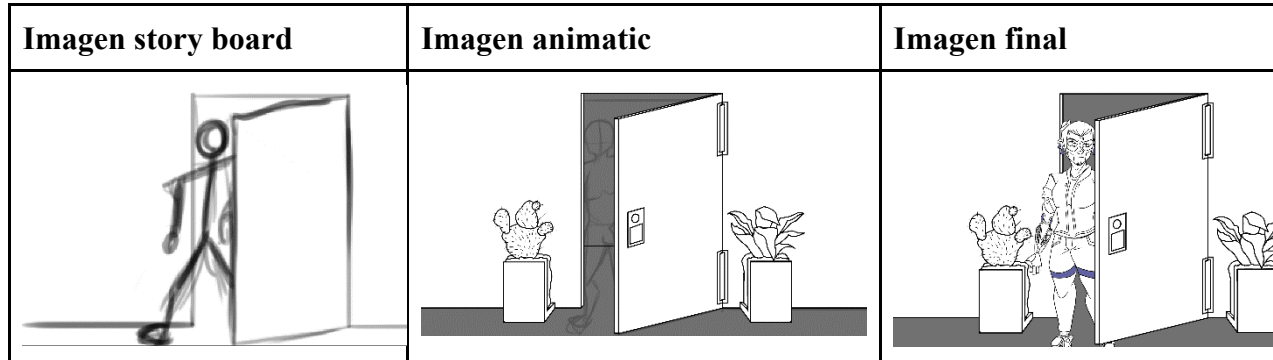
Tabla 6. Escena 03 guion técnico.

Escena	Plano	Encuadre	Movimiento /Dirección	Acción	Tiempo	Sonido	Observaciones
3	1	Plano cerrado	Paneo de cámara	Se ve a Sazha como escribe rápidamente en el teclado	00:04:00	Se escucha teclado	
3	2	Plano lateral	Plano lateral	Se ve a Sazha mientras escribe en su teclado y da órdenes	00:03:00	Escucha a Sazha dando órdenes	-

Elaboración propia.

ESCENA 04

Tabla 7. Evolución de la imagen del animatic a el producto final.



Elaboración propia.

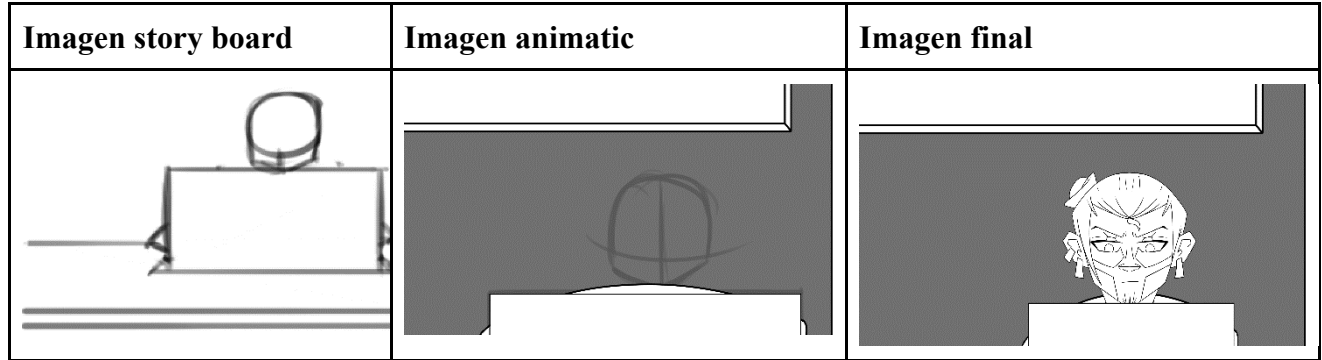
Tabla 8. Escena 4 guion técnico.

Escena	Plano	Encuadre	Movimiento/ Dirección	Acción	Tiempo	Sonido	Observaciones
4	1	Plano general	Plano general	Se ve como los chicos y Leander entran por la puerta de la suite.	00:08:00	Se escucha la puerta cerrándose y pasos de tres personas	-
4	2	Plano cerrado	Plano cerrado	Leander se dirige hacia la oficina subiendo las escalas y solo los chicos se quedan en la sala.	00:02:00	Se escuchan pasos.	-
4	3	Plano Frontal	Plano Frontal	Se ve como Leander entra a la habitación.	00:02:00	Se escucha una puerta cerrándose	-
4	4	Plano cerrado	Plano cerrado	Se sienta en la silla.	00:02:00	Se escucha como se sientan en una silla	-
4	5	Plano detalle	Plano detalle	saca un cable desde su mano.	00:02:00	Se escucha un sonido de una tapa de metal y el sonido de un cable jalándolo.	-
4	6	Plano detalle	Plano detalle	Conecta el cable en el escritorio	00:02:00	se escucha sonido de conectar cable e inicio de sesión de un computador	

Elaboración propia

ESCENA 05

Tabla 9. Evolución de la imagen del animatic a el producto final.



Elaboración propia.

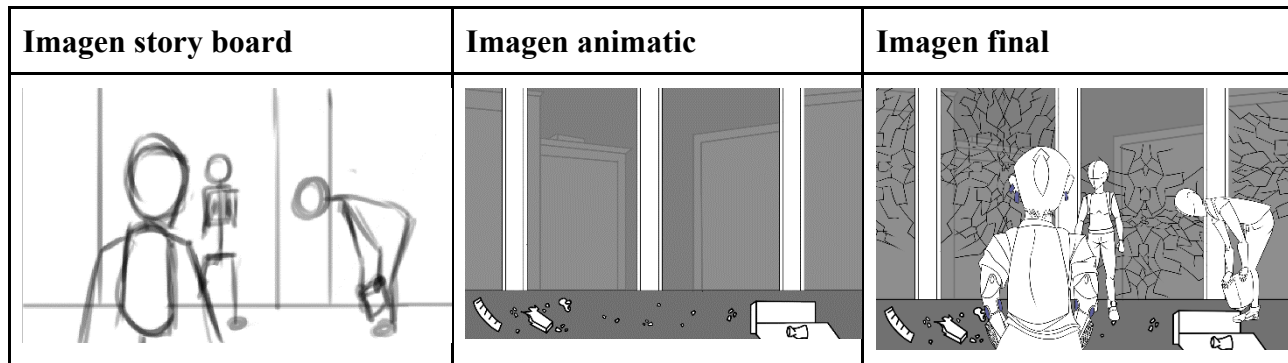
Tabla 10. Escena 05 guion técnico.

Escena	Plano	Encuadre	Movimiento/Dirección	Acción	Tiempo	Sonido	Observaciones
5	1	Primer plano	Plano general	Se enfoca a Leander que está en la computadora hasta que escucha a Sazha y les avisa del peligro	00:14:00	Se escucha a Leander desconectando el cable del escritorio	-
5	2	Plano dorsal	Plano dorsal	Se ve a Leander abriendo la puerta de la habitación	00:02:00	Se escucha una puerta y pasos	
5	3	Plano detalle	Plano detalle	Se ve a Leander bajando las escaleras.	00:02:00	Se escuchan pasos.	-
5	4	Plano general	Plano general	Se ve a Leander en primera parte del plano cámara mientras que de fondo los chicos acomodan coberturas moviendo objetos.	00:05:00	Se escuchan las armas de los chicos y Leander, se escuchan como corren mesas y muebles.	-
5	5	Plano frontal	Plano frontal	se ve a Leander disparando su arma	00:03:00	Se escucha disparos	-

Elaboración propia.

ESCENA 06

Tabla 11. Evolución de la imagen del animatic a el producto final.



Elaboración propia.

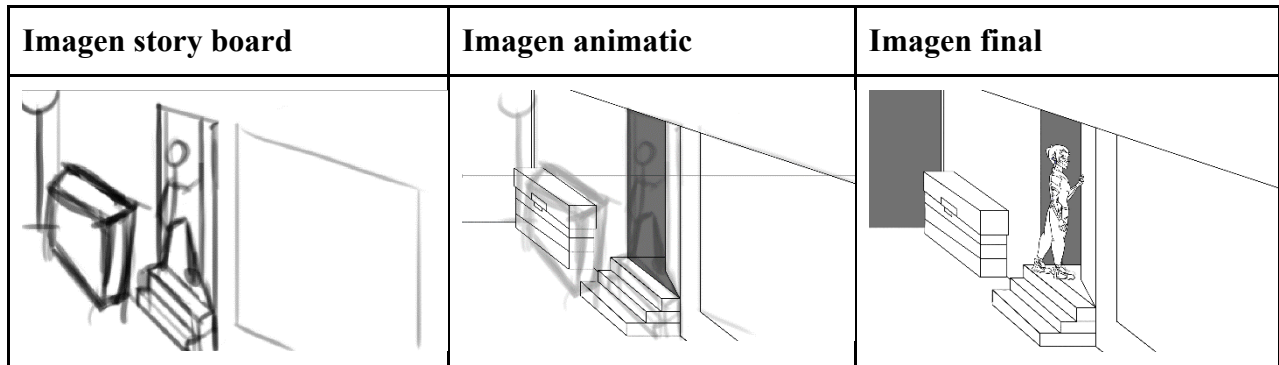
Tabla 12. Escena 06 guion técnico.

Escena	Plano	Encuadre	Movimiento/Dirección	Acción	Tiempo	Sonido	Observaciones
6	1	Plano semi-subjetivo	Plano semi-subjetivo	Se ve colocándose unas mochilas para planear	00:03:00	Se escuchan cierres de maletas	-
6	2	Plano dorsal	Plano dorsal	Cuando están listos se dirigen a las ventanas de la suite y se preparan para saltar	00:03:00	se escucha como aprietan las maletas bien.	-

Elaboración propia.

ESCENA 07

Tabla 13. Evolución de la imagen del animatic a el producto final.



Elaboración propia.

Tabla 14. Escena 07 guion técnico.

Escena	Plano	Encuadre	Movimiento/Dirección	Acción	Tiempo	Sonido	Observaciones
7	1	Plano picado	Plano picado	Se ve a Leander tocando la puerta de la casa de Sazha y entrando en ella	00:03:00	Se escucha murmullos de gente y pitidos de carros además de carros pasar por la calle.	-
7	2	Primer Plano	Primer Plano	Se ve a Leander entrando en la habitación de Sazha y le pide ayuda	00:04:00	Se escucha el teclado de Sazha y pasos, Se escucha como se abre la puerta y a Leander hablando.	-

Elaboración propia.

DIARIO DE PRODUCCIÓN

SEMANA 01

ORGANIZACIÓN DE GUION TÉCNICO: (TIEMPO, INSUMOS)

Creamos el guion técnico del proyecto tomando en cuenta el guion literario que previamente se había hecho, en el cual colocamos una serie de contenido que se enfoca principalmente en la escena, el plano, el encuadre, la acción y el sonido y colocamos uno extra para observaciones y dar más contexto de la acción y la escena

Pero no alcanzamos a terminar falta colocar algunas escenas y hacer énfasis en el tiempo de animación y los insumos necesarios.

ANÁLISIS DE REFERENTES:

Analizamos los referentes que nos dio el profesor Nicolas y entre esos referentes elegimos un par muy específicos, uno de esos es Akira (Akira, 2022) el cual tomamos ya que podemos tomar mucho de referente en el hecho de que las calles o en si el diseño de escenarios está muy bien hecho, por otro lado también tomamos como referente la serie de Blade runner: black lotus ya que toca temas desde el punto de vista de una sociedad que no tiene mucha humanidad y que solo piensa cada persona en sí misma

PRESENTACIÓN BASES DEL PROYECTO:

Realizamos una diapositiva la cual le presentamos al profesor todo esto con el fin de **presentar** las bases del proyecto este por el momento contiene lo que es la justificación, el problema, y los dos objetivos además de agregar algunos referentes y explicar que se tomará de cada uno de ellos entre ellos principalmente los que referentes que nos recomendó el profesor como es el caso de Akira y el de Blade runner: Black lotus.

SEMANA 02

ORGANIZAR SEGÚN GUIA GDU_001 DOCUMENTO MAESTRO:

Nuestro proyecto se reorganizó teniendo en cuenta el guía dado por el profesor Nicolas el cual fue de total ayuda y es gracias a ello que el proyecto ahora tiene una mejor organización y estructuración además de que también sirvió para corregir errores, también se aprovechó para reorganizar ideas, desde donde se tenía enfocado que sucediera, hasta el orden y estructura del proyecto, también agregamos y quitamos algunos referentes que se tenían en el proyecto

TERMINAR EL GUIÓN TÉCNICO:

Completamos el guion técnico según las respectivas escenas que faltaban por descubrir además de calcular más o menos el timing de cada escena y terminar de colocar los insumos que se necesitaban para lo que es crear y desarrollar el motion cómic.

MOOD BOARDS DE EL DISEÑO VISUAL Y CONCEPTUAL DE LA PRODUCCIÓN.

Realizamos el mood board de algo más general donde colocamos referentes que nos pareció importante tener en cuenta entre ellos hay referentes del aspecto visual no solo de los personajes sino también de cómo se verán los fondos de las escenas y algunos referentes de ciudad, los cuales utilizaremos para crear a los personajes y los fondos del proyecto o por lo menos crear un concepto nuevo de cada uno también se intentó tomar referentes de cyborgs para tener como referentes de los implantes robóticos.

DISEÑO DE PERSONAJES.

Decidimos crear a los personajes con base a los diseños o más bien a referentes del propio género del Cyberpunk en este caso queríamos darle a Sazha un estilo más de ingeniera que le gusta implantar lo que son implantes mecánicos por otra parte queríamos darle unas manos robóticas que, aunque odie estos mismos implantes o por lo menos ella no le gusta tenerlos es necesario ya

que había perdido estas por otra parte a Leander se le agrego muchas más de estas partes ya que es adicto a colocarlas

DISEÑO DE AMBIENTES.

Para diseñar los ambientes tuvimos en cuenta que pasaría con la ciudad de Medellín en un futuro seguirán los monumentos u obras de arte totalmente conservadas o se perdieron en el tiempo pues en este caso decidimos conservarlas, pero darles más un toque de intento de conservación y de a su vez actos de vandalismo en estas mismas colocando grafitis en estas mismas además de que ya no serían un lugar turístico si no más algo como decorativo de la ciudad.

STORY BOARD.

Decidimos basarnos en las escenas anteriormente propuestas en el guion técnico también decidimos que las viñetas del storyboard muy simplificadas ya que creemos que esto quedara totalmente obsoleto y decidimos trabajar rápidamente en el apegándonos al guion técnico y colocando cada principio de escena en el para más o menos mostrar que es lo que sucederá en el corto.

SEMANA 03

TURN AROUND PERSONAJES:

Realizamos el turn around de los personajes Sazha y Leander gracias a que el estilo de la animación es monocromático decidimos no colocar ningún tipo de color exceptuando en el personaje Sazha que decidimos colocarle un color rojo de lentes y en la energía de su brazo, por otro lado, solo realizamos las vistas frontal, lateral y trasera de cada personaje con su respectiva ropa y estilo además de mirar como se ve sus brazos robóticos en cada vista.

ANIMATIC:

Realizamos el animatic basando nos en el storyboard el cual tenía una serie de escenas claves que colocamos con el respectivo tiempo que se mostrará en pantalla, también sonorizamos todos los ambientes con sus respectivos sonidos desde unos simples pasos, hasta sonidos de teclados.

SEMANA 04

RETOQUES TURN AROUND PERSONAJES:

Realizamos los retoques al turn around de los personajes respectivamente implementando lo recomendado en las reuniones, lo cual fue agregar las vistas que faltaban en la imagen además de agregar unos cuantos detalles extras a los personajes más que todo a Bruno el cual retocamos el aspecto para que funcionara más en lo que es el estilo del motion comic además de agregar un color característico para cada personaje el púrpura para Sazha y el azul para Leander.

RETOQUES ANIMATIC:

Retocamos el animatic según las recomendaciones que nos dieron en la reunión ya que tenía fallas en la duración de esta misma, pero es gracias a estas sugerencias que pudimos lograr corregir este dando más tiempo e importancia a cada escena, también agregamos algunas escenas que permitirá dar más contexto de lo que ocurre además de que también dará más importancia a los personajes principales.

SEMANA 05

REALIZACIÓN DE FONDOS:

Realizamos los fondos de cada respectiva escena separando cada componente que posiblemente será movido o animado también se decidió rellenar cada parte del fondo con un color blanco para evitar ver líneas internas y darle más profundidad al fondo, aunque falta aún colocar personajes los fondos están casi totalmente listos.

SEMANA 06

CORRECCIONES:

Realizamos las correcciones de los fondos respectivamente además de estar listos para animarlos con cada una de las capas separadas y dejando listo cada prop para que sea más sencillo la animación además de esto se está agregando los personajes respectivamente en cada fondo, de la misma manera que los props con sus capas respectivas para cada parte del cuerpo y sea más sencilla animar.

SEMANA 07

CORRECCIÓN DE DOCUMENTOS:

Se realizaron las correcciones respectivas para el documento para que este quedara de forma concreta y un poco más de acuerdo con las bases que pide el pascual modificando toda la estructura de este mismo y agregando páginas que no nos percatamos de que faltaban aun así quedaron dudas con respecto a algunas partes, pero esto se irá corrigiendo gracias a nuestro asesor, también se denotaron algunos errores que se cometieron y que se corrigieron enseguida.

CORRECCIONES DE ANIMATIC:

Se corrigió el animatic respectivamente a lo recomendado y se le agregaron los fondos en su totalidad como quedarán en la animación, también agregamos animaciones para que se diera una previa vista de cómo quedará el proyecto animado.

SEMANA 08

PROCESO DE ANIMACIÓN:

Progresamos con la animación realizando casi por completo algunas escenas que se mostraron en el animatic, realizando la animación en motion comic.

GRABACIÓN DE VOZ:

Realizamos la grabación de en parte las voces de los personajes y los diálogos que van a tener en la animación caben destacar que son grabaciones con muy bajos recursos ya que no se tiene medios profesionales los cuales nos dé un audio totalmente limpio.

SEMANA 9:

ANIMACIÓN DE LA ESCENA 1 A 3:

Realizamos la animación las escenas de la 1 a la 3.1 Teniendo en cuenta el animatic previamente realizado utilizando como programa principal para esto Adobe after effects el cual nos sirvió para que pudiéramos darles ese movimiento a los personajes (Sazha y Leander) también se tomó en cuenta el sonido y se agregó también, por otro lado, colocamos los paneos que se mostraron en el animatic todo esto por medio de la animación de la escala de la imagen.

SEMANA 10:

ANIMACIÓN DE LA ESCENA 4 A 5:

Se animaron las escenas 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5, 4.6, 5.1, 5.2, 5.3, 5.4 y 5.5 las cuales en el animatic consistían entre los diálogos de Sazha y Leander entrando en la suite en la cual Leander tiene que darle acceso a Sazha conectándola a una red por medio de una computadora, para animarla se usó el programa de Adobe After Effects con el cual principalmente se sonorizo y ánimo todas las escenas.

SEMANA 11:

ANIMACIÓN DE LA ESCENA 6 A 7:

Se animó de las escenas 6.1, 6.2, 7.1 y 7.2 las cuales se animaron por medio de Adobe after effects no tuvimos ninguna complicación en las escenas, y aprovechamos para sonorizar las escenas con los respectivos audios que se planearon para estas.

SEMANA 12:

POST PRODUCCIÓN DE LA ANIMACIÓN:

Utilizamos el programa de adobe after effects para unificar en un mismo archivo todas las animaciones de las escenas previamente hechas y las colocamos en orden conformado la animación y es gracias a esto que pudimos corregir algunos tiempos los cuales eran demasiados cortos para los audios preparados para estas escenas, también se corrigieron los desniveles de audio para que los audios de fondo no se saturaran y los de las voces no se quedarán de fondo, por otro lado utilizamos Adobe media encoder para renderizar el video final.

PRODUCTO FINAL:

MOTION COMIC DE 1:15:00 MEDELLÍN CIBERNÉTICO EL CUAL SE PODRÁ VER EN
EL SIGUIENTE LINK:

<https://youtu.be/9DuaJTv8400>

RESULTADOS

Objetivo general

Como resultado del objetivo general se realizó el Motion comic como se planea desde el guion técnico con ese mismo número de escenas además de representar lo informático y lo cibernético por medio de lo mostrado en el corto.

Objetivos específicos

Se colocaron estos avances mostrándolos como implantes mecánicos en el cuerpo de los personajes además de las gafas de Sazha que le permite manejar más cómodamente el pc

Se logra representar como serial el día diario de una persona en un Medellín futurista además de mostrar cómo se vería Medellín en estos escenarios

Se realizo correctamente todas las fases de producción las cuales se tenían como objetivo para realizar el Motion comic

Los recursos necesarios para la elaboración del proyecto son el tiempo el cual tendrá un desarrollo que consta de un total de 14 semanas de trabajo en las que se recopilará información por medio de internet y libros online o historias, además de realizar la preproducción, producción y postproducción del proyecto completando así el Motion comic de Medellín cibernético.

Recursos económicos: por otra parte, en recursos económicos se estaría costearo todo el apartado técnico del personal, es decir, todo el coste de luz de los equipos como el computador, pantallas, entre otros también se tiene que pagar el servicio que presenta la universidad pascual bravo costearo las ayudas que presta esta entre las ayudas están, los equipos tecnológicos, espacios de estudio así como también bibliotecas, la ayuda de los profesores de la pascual bravo y servicios alimenticios de que esta misma presta.

CRONOGRAMA

El cronograma se basa en tres fases principales de producción que se dividirán en pasos para facilitar la producción del corto...planteado

Tabla 15. Cronograma propuesto.

Actividades	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6
Pre-Produccion						
Creacion de Historia						
Recoleccion de datos						
Diseño de personajes						
Creacion de Story Board						
Produccion						
Desarrollo de la historia						
Realizacion de animacion						
Post-Produccion						
Edicion						
Ambientacion						
Doblaje						
Sonido						
Presentacion						

CRONOGRAMA REAL

Tabla 16. Cronograma Real.

Actividad	Inicio	Final
Preproduccion		
Ideas y concepto	4-Feb-22	21-Feb-22
Búsqueda de referentes	16-Feb-22	20-Feb-22
Script	20-Feb-22	21-Feb-22
StoryBoard	20-Feb-22	4-Mar-22
Animatic	4-Mar-22	21-Mar-22
Produccion		
Animaticos	21-Mar-22	9-Abr-22
Edicion	9-Abr-22	20-Abr-22
Postproduccion		
Edicion	19-Abr-22	24-Abr-22
Sonorización	25-Abr-22	3-Mar-23
Servicio de	4-Mar-23	21-Mar-23

CONCLUSIONES

Objetivos generales

En conclusión, el Motion comic logra representar y mostrar las problemáticas de la ciudad de Medellín al menos en algunos sentidos además de mostrar cómo se vería lo cibernético y lo informático en la ciudad de Medellín.

Objetivos específicos

- Se logra representar los avances tecnológicos e informáticos en el Motion comic por medio de los objetos de escenario, así como las mejoras e implantes de los personajes.
- Creo que si se logró representar en parte como se representa el ámbito cibernético e informático.
- En conclusión, se realizaron las fases de la preproducción, producción y post producción al completo cumpliendo con el objetivo del Motion comic

En conclusión, el proyecto se realizará en un plazo de 6 meses en el cual se desarrollarán los aspectos más importantes para la producción del corto todo esto en Motion comic y se desarrollara como si fuera totalmente un cómic, también tomando referencia del marco teórico tanto aspectos visuales como aspectos narrativos.

RECOMENDACIONES

Según el Objetivo general

Se recomienda estudiar bien la estructura social de la ciudad que se quiere realizar el proyecto en este caso Medellín se estudió social mente y como una persona podía vivir el día a día en un futuro además de estudiar también sus problemáticas principales, así como también indagar en la tecnología y lo cibernético que acapara toda la atención en el presente ya sea por su importante descubrimiento o por la gran ayuda que presenta.

Según los Objetivos específicos

- Se recomienda estar informado y al tanto con los inventos modernos y los avances científicos que preceden en la actualidad
- Se recomienda dar vistazos de innovaciones o tecnología que hoy en día no se ha creado, así como mostrar en los escenarios vistazos futuristas combinado con algo un poco distóxico
- Se recomienda intentar cumplir con los tiempos o las entregas que aun que en el proyecto se tubo dificultades intentar entregar todo a fin a cuentas.

El proyecto estará realizado por una sola persona en este caso mi persona el cual le pondrá total dedicación a este mismo el cual se desarrollará por medio de la suite de adobe centrándose en dos programas en específico Adobe Photoshop y Adobe After Effects y se centrará en hacer imágenes un tanto detalladas y centradas en una ilustración más al estilo gráfico de un comic el cual se estará desarrollando en 6 meses y se hará con el fin de resolver la problemática previamente mencionada y beneficiara para dar y tomar ejemplo de que el Ciberpunk puede abarcar mucho más que solo unas cuantas ciudades.

LECCIONES APRENDIDAS

Se aprendió mucho en el proyecto ya que con o sin dificultades estas ayudaron a prender de errores y a mejorar de manera drástica, también se tiene en cuenta lo aprendido mediante las fases de producción del proyecto ya que se aprendió a redactar bien una historia además de plasmarla en un proyecto animado además de como escribe un documento de forma correcta también se aprendió y se corrigieron también mis formas de actuar ya que aunque retrasaba mucho las cosas termine entendiendo la importancia de invertir mucho más tiempo y termine entregando todo a tiempo.

BIBLIOGRAFÍA

Aramaki, S. (Dirección). (14 de noviembre de 2021). Blade runner: Black lotus [Película].

Blomkamp, N. (Dirección). (9 de agosto de 2013). Elysium [Película].

Kosinski, J. (Dirección). (25 de diciembre de 2010). Tron: El legado [Película].

Ôtomo, K. (Dirección). (16 de julio de 1988). Akira [Película].

Rodríguez, R. (Dirección). (14 de febrero de 2019). Battle Angel: la última guerrera [Película].

Sanders, R. (Dirección). (30 de marzo de 2017). Ghost in the Shell: vigilante del futuro [Película].

Spielberg, S. (Dirección). (29 de marzo de 2018). Ready Player One: comienza el juego [Película].

Ready Player One, 2018 recuperado de:

<https://forohistorico.coit.es/index.php/multimedia/filmoteca/item/ready-player-one#:~:text=Ready%20Player%20One%20es%20la,la%20mayor%20fortuna%20del%20mundo.>

Blade Runner 2049, 20 febrero 2021. Recuperado de:

[https://es.wikipedia.org/wiki/Blade_Runner_2049#:~:text=K%20\(Ryan%20Gosling\)%2C%20de,un%20producto%20de%20Wallace%20Corporation.](https://es.wikipedia.org/wiki/Blade_Runner_2049#:~:text=K%20(Ryan%20Gosling)%2C%20de,un%20producto%20de%20Wallace%20Corporation.)

Elysium (película), 1 marzo 2021 recuperado de:

[https://es.wikipedia.org/wiki/Elysium_\(pel%C3%ADcula\)#:~:text=Est%C3%A1%20ambientado%20en%20un%20futuro,un%20h%C3%A1bitat%20espacial%20llamado%20Elysium.](https://es.wikipedia.org/wiki/Elysium_(pel%C3%ADcula)#:~:text=Est%C3%A1%20ambientado%20en%20un%20futuro,un%20h%C3%A1bitat%20espacial%20llamado%20Elysium.)

Tron Legacy, 15 de junio 2012 recuperado de:

[https://www.elmundo.es/elmundo/trailers/fichas/2010/10/4302_tron_legacy.html#:~:text=Sam%20Flynn%20\(Garrett%20Hedlund\)%2C,viviendo%20los%20%C3%BAltimos%2025%20a%C3%B1os.](https://www.elmundo.es/elmundo/trailers/fichas/2010/10/4302_tron_legacy.html#:~:text=Sam%20Flynn%20(Garrett%20Hedlund)%2C,viviendo%20los%20%C3%BAltimos%2025%20a%C3%B1os.)

La Vigilante del Futuro), 30 marzo 2017. Recuperado de:

<https://lacuevadelnrd.com/index.php/resenas/cine/3951-resena-ghost-in-the-shell-la-vigilante-del-futuro#:~:text=En%20un%20futuro%20cercano%2C%20Mayor,nueva%20ola%20de%20cr%C3%ADmenes%20digitales.>

Alita: Battle Angel, 24 enero 2021. Recuperado de:

https://es.wikipedia.org/wiki/Alita:_Battle_Angel#:~:text=En%202563%2C%20300%20a%C3%B1os%20despu%C3%A9s,chatarra%20masivo%20de%20Iron%20City.

Loisvd, 5 marzo 2021, recuperado de: <https://www.instagram.com/loisvb/>

Paperdollavila. 5 marzo 2021, recuperado de: <https://www.instagram.com/paperdollavila/>

Dalblauw98, 5 marzo 2021, recuperado de: <https://www.instagram.com/dalblauw98/>

Omardino, 5 marzo 2021, recuperado de: <https://www.instagram.com/omardino/>

Samanthaa.ma, 5 marzo 2021, recuperado de: <https://www.instagram.com/samanthaa.ma/>

“THE WALKING DEAD Motion Comic "Days Gone By Volume 1" (HD) Robert Kirkman Comic” recuperado de:

https://www.youtube.com/watch?v=zU5QtObpsjc&list=PLs9Gfl5gEb4S8Uf8F3_wmCEcakpF034hn&index=4&t=144s&ab_channel=JoBloStreaming%26TVTrailers

“Marvel Knights Animation - Black Panther - Episode 1” recuperado de:

https://www.youtube.com/watch?v=ry8e5ldzLDQ&list=PLs9Gf15gEb4S8Uf8F3_wmCEcakpF034hn&index=5&ab_channel=MarvelEntertainment

“Watchmen Motion Comic” recuperado de:

https://www.youtube.com/watch?v=I6V3Pi7_uJ4&list=PLs9Gf15gEb4S8Uf8F3_wmCEcakpF034hn&index=6&ab_channel=videosaleatorios.

Youtu.be. 2022. [online] Available at: <<https://youtu.be/xob0naVurcM>> [Accessed 8 March 2022].