

Producción de teaser animado Sunshine

Por

Manuela Rojas Agudelo

Cesar Humberto Ramírez Leguizamon

Tecnología en Animación Digital

Institución Universitaria Pascual Bravo

Medellín

2022

Contenido

Glosario	4
Introducción	7
1.Problema	8
1.1 Planteamiento del problema	8
1.2Formulación del problema	8
2. Objetivos	9
2.1 Objetivo general	9
2.2 Objetivos específicos	9
3.Justificación	10
4.Marco de referencia	12
4.1Marco contextual	12
4.2 Marco teórico	15
4.3 Preproducción	17
4.3.1 Argumento	17
4.3.2 Planteamiento Audiovisual	18
4.3.3 Guion literario	20
4.3.4 Guion técnico y literario	22
4.3.5 Guion técnico	24
4.3.6 Storyboard	26
5.Diseño metodológico preliminar	29
6.Recursos	31
7.Cronograma	32
8.Postproducción	33
9.Conclusión	36
Referencias Bibliográficas	37
Tabla de imágenes	38

Glosario

Anime: alude a la animación, es un arte que está vinculado a las historietas japonesas.

Animatic : Un animatic es una pieza audiovisual, en la que se reúnen las imágenes del storyboard con la pista de audio preliminar, de manera sincronizada.

Audiovisual: cualquier producción que contenga una sucesión de imágenes y/o audio susceptible de ser emitida y transmitida.

Bullying: acoso físico o psicológico al que someten, de forma continuada, a un alumno sus compañeros.

Caballeros del Zodiaco : realidad no guarda relación alguna con el contenido de la serie, se popularizó en el resto de Europa y América. (En Italia se conoció como I Cavalieri dello Zodiaco, en Estados Unidos fue Knights of the Zodiac).

Ciberespacio: mundo no físico, el cual no tiene límites, donde cualquier persona puede estar interconectada únicamente con una conexión a la red de tal manera que pueda interactuar con el mundo entero sin barreras.

Cibercultura: Está ligada principal, aunque no únicamente, al profundo impacto que han venido ejerciendo las tecnologías digitales de la información y la comunicación sobre aspectos tales como la realidad, el espacio, el tiempo, el hombre mismo y sus relaciones sociales.

Cómic: sucesión de dibujos organizada que permite narrar una historia.

Converger: Se refiere al encuentro de dos puntos, cosas, ideas o situaciones que parten de lugares diferentes.

Cosplay: Procede de la expresión costume play, que puede traducirse como “juego de disfraz”.

Costumbrista: fiel a las tradiciones o el folclore de un país o de una región.

Disfraz: Es cualquier tipo de vestimenta u ornamenta utilizada con el propósito de distraer o llamar la atención con fines artísticos, religiosos, promocionales o de otro género.

Divergencia: Proceso de interacción entre líneas de acción social, las cuales generan un campo de separación al distinguirse por las diferencias sobre intereses, actitudes o ideologías existentes entre sus agentes.

Fandom: Palabra de origen inglés que proviene de la contracción de fanatic kingdom (Reino Fan) que se refiere al conjunto de aficionados a algún pasatiempo, persona o fenómeno en particular.

Ficticio: Que es fingido o que aparenta ser real sin serlo.

Final Fantasy: Es una franquicia de medios creada por Hironobu Sakaguchi y desarrollada por Square Enix. La franquicia se centra en una serie de fantasía y ciencia ficción de videojuegos

Friki: Adaptación al español del término inglés freaky, un adjetivo empleado coloquialmente para referirse a algo o alguien extraño o excéntrico.

Historieta: Serie de dibujos que, ya sea con o sin texto, forma un relato.

Hobbies : Pasatiempos o actividades que se practican por gusto y de forma recreativa

Iteración: Significa repetir varias veces un proceso con la intención de alcanzar una meta deseada, objetivo o resultado.

Manga: Los cómics tradicionales japoneses se denominan manga, una palabra nipona que significa literalmente dibujos irresponsables.

Moe: Término usado por los otaku para referirse a mujeres jóvenes y felices que representan la pureza y la inocencia.

Ornamento: Un ornamento o adorno es un elemento o composición que sirve para embellecer personas o cosas.

Otaku: Personas que tienen un gusto apasionado por el anime, el manga o incluso las telenovelas japonesas (dramas).

Personaje: Suelen ser los actores principales de una ficción y quienes dan impulso a las acciones. Describe lo que hay más allá de los hechos narrativos. Contextualiza y forma una imagen global de un ser que es clave para comprender la historia y crear empatía en el espectador.

Posmodernidad: El término fue utilizado para designar generalmente a un amplio número de movimientos artísticos, culturales, literarios y filosóficos del siglo XX, que se extienden hasta hoy, definidos en diversos grados y maneras por su oposición o superación de las tendencias de la Modernidad.

Sociedad: Agrupación de personas que constituyen una unidad, con la finalidad de cumplir mediante la mutua cooperación, todos o algunos de los fines de la vida. Conjunto organizado de individuos que siguen un mismo modo de vida.

Storyboard: Los storyboards son organizadores gráficos en forma de ilustraciones o imágenes que se muestran en secuencia con el propósito de pre-visualizar una secuencia de animación, animación, movimiento gráfico o secuencia de medios interactivos.

Transmedia: Es una manera de contar historias a través de múltiples medios, plataformas y formatos. La proliferación de nuevas tecnologías en la actualidad hace muy vigente este estilo de contar historias.

Video juego: Es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.

Introducción

El entorno cultural y social en el que crece y se desenvuelve una persona influye en el desarrollo de las etapas de su vida, definiendo sus roles, de acuerdo con las condiciones y oportunidades que tenga, formando de manera dinámica su estilo de vida, donde va y vuelve de una condición a otra.

Teniendo en cuenta dichas condiciones de vida, se pueden presentar situaciones de baja autoestima, problemas psicológicos, soledad y bullying, circunstancias llevan a las personas a transformarse físicamente en personajes ficticios.

En la ciudad de Medellín hay una gran variedad de grupos culturales, que le ayudan a las personas a expresar sus sentimientos de una forma diferente, entre ellos el cosplay, el cual viene tomando fuerza en la ciudad. Mediante un proceso de observación y análisis de las aptitudes y características de algunas de las personas que practican cosplay en la ciudad de Medellín se desarrolla el teaser animado Sunshine, en el cual se reúnen diferentes elementos de la cultura cosplay que a pesar de venir de un lugar tan lejano como Japón tiene gran acogida entre las personas de Medellín especialmente jóvenes.

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

El cosplay ha sido tendencia en países como Japón y Estados Unidos. Poco a poco fue llegando a diferentes lugares del mundo, entre ellos Medellín, donde los jóvenes recrean características físicas y emocionales de sus personajes favoritos de ficción; En la ciudad, se realizan eventos como la comic-con, fiestas friki, fiestas otaku, entre otros, que permiten el encuentro entre personas del común y cosplayers. Gracias a estas reuniones, las personas que practican el cosplay se han dado a conocer un poco más en la ciudad, despertando la curiosidad de muchos.

Surgen dudas acerca de su estilo de vida y también algunas definiciones erradas de lo que significa ser un cosplayer, que en algunos casos son el origen de pleitos y malos entendidos que afectan negativamente a las personas de la comunidad cosplay. Por lo tanto, una forma de responder a algunas inquietudes o mitos acerca del estilo de vida cosplay es a través de una animación donde se plasme la vida cotidiana de un joven cosplayer de la ciudad de Medellín y le permita al espectador conocer esta forma de manifestación cultural en la ciudad.

1.2 Formulación del problema

¿Cómo plasmar en un teaser animado, la vida de un joven cosplayer en la ciudad de Medellín?

2. Objetivos

2.1 Objetivo general

Realizar un teaser animado sobre la vida de un joven cosplayer en la ciudad de Medellín.

2.2 Objetivos específicos

1. Identificar los principales tipos de cosplay que realizan algunos jóvenes de 15 a 24 años de edad, en la ciudad de Medellín.
2. Diseñar un personaje basado en las características que identifican a un joven cosplayer entre los 15 y 24 años de la ciudad de Medellín.
3. Producir un teaser animado basado en la vida de un joven cosplayer entre los 15 y 24 años de la ciudad de Medellín.

3. Justificación

Cosplay es la práctica de disfrazarse de un personaje ficticio. La palabra, como tal, proviene del inglés y se forma con la contracción de costume, que significa ‘atuendo o disfraz’, y play, que traduce ‘puesta en escena’; es el juego del disfraz (Imagen1).



Imagen 1 Cosplay del personaje Zack Fair de los videojuegos Crisis Core y Final Fantasy VII.

La cultura cosplay ha sido muy poco estudiada en América Latina: pocos investigadores han analizado las series de anime y manga preferidas por los jóvenes y su manera de consumirlas. Es importante analizar y profundizar en la cultura debido a que en nuestro país está tomando mucha más fuerza.

Un artículo publicado en la revista latinoamericana de ciencias sociales, niñez y juventud, titulado “La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad” nos muestra un análisis detallado de la cultura otaku visto desde el ámbito comercial. En él podemos evidenciar el aumento del consumo del anime y del

manga en Japón, quienes en un principio fueron desestimados y que, tras hacer una gran inversión en su contenido, tuvieron gran acogida en este país. El mercado se llenó de productos alusivos al anime y el manga, como videojuegos, canciones, peluches, llaveros, figuras, zapatos, camisetas, tazas, entre otros. Además, gracias a la influencia de Rumiko Takahashi creadora de Mangas Japonesa se crearon los actores de voz y numerosas convenciones y eventos de animación en torno a esta cultura.

Según este mismo artículo, a principios de los años 70 historias originales y con una excelente narrativa captaron la atención de los otaku, en los años 80 estas historias fueron reinventadas y en los 90 fueron reemplazadas por elementos de entretenimiento que le permitían a los otaku vestirse como sus personajes favoritos y adquirir piezas de colección de las series. “Los individuos que sienten una atracción llamada moé por un personaje particular coleccionan todos los productos relacionados con él.” Menkes, D. (2012). La animación nos ha permitido reflejar aspectos visuales de nuestra realidad cotidiana, su amplia variedad de temas, contenidos, métodos y público, la convierten en el medio adecuado para mostrar de forma clara y concisa los diferentes conceptos que se tienen de lo que significa llevar un estilo de vida cosplay. Por medio de la creación de un corto animado donde el principal protagonista es un joven entre los 15 y 24 años de edad de la ciudad de Medellín, llegaremos con facilidad a una gran cantidad de personas, tanto nacionales como internacionales, en su mayoría jóvenes, que conocerán un poco acerca de cómo vive un cosplayer en la ciudad de Medellín, eventos a los que asiste, motivaciones, aspiraciones, entre otros, lo cual les permitirá tener un mejor acercamiento con el tema.

4.Marco de referencia

4.1Marco contextual

El anime japonés llegó a Colombia entre los años 80 y 90. Desde 1989 la serie con mayor transmisión ha sido “Los Cuentos de los hermanos Grimm” (Imagen 2) que ha estado al aire en Cadena 3, INRAVISIÓN, Canal Caracol y Señal Colombia. A partir del 2002 llegaron series como “Evangelion”, “Rurouni



llegaron a transmitirse series como “Saint Seiya”, más conocida como “Caballeros del Zodiaco” (Imagen 3), “Ninja Senshi Tobikage” y “Captain Tsubasa” también conocida como “Super Campeones”.

(Arciniegas Gómez & Mora León, 2010).

Además, la música, los cómics y la llegada del internet generó las descargas de anime y la consolidación de la cultura como tal, de esta forma el acceso a la información fue mucho mayor, y propició la expansión del anime en todo el país. En el 2008 un portal de internet dedicado a los hobbies y el entretenimiento llamado Kanzen incursionó en Colombia, este hacía énfasis en el anime, los videojuegos y la tecnología.



“El mercado del anime y los videojuegos es muy interesante, en constante crecimiento alrededor del mundo, y la región prácticamente está cautiva y con muchos fanáticos ávidos de apoyo” señala Andrés Plazas, principal inversionista de Kanzen.

En la ciudad de Bogotá el anime tuvo gran acogida entre los jóvenes, quienes en los primeros años de la década del 2000 se vestían y actuaban como sus personajes favoritos. Las reuniones entre comunidades enfocadas en diferentes series de anime como las otaku o geek se hicieron frecuentes y se dio origen a la cultura cosplay en Colombia. “Cuando hablamos de cosplay para el Otaku va mucho más allá de disfrazarse: es un arte, es una puesta en escena. El cosplayer posa, hace maromas propias del personaje, intenta mantener el personaje en todo momento. Un disfraz es algo de Halloween, el cosplayer lo hace con una pasión y dedicación casi exclusivas del otaku o del geek. Hay gente que casi se profesionaliza en hacer cosplay” dice Sandra Castro, experta en la cultura otaku.

A su vez en la ciudad de Medellín el cosplay se convirtió en un estilo de vida para algunos jóvenes que disfrutaban de la sensación de estar en el papel de un personaje de ficción todo el tiempo, sin embargo a los otaku se les ha considerado como personas solitarias que pierden su tiempo en cosas que no tienen importancia, ya que la palabra en sí, en Japón tiene ese significado, pero en Colombia y América latina una persona otaku es la que está enamorada de la cultura japonesa, algo que en Medellín vemos reflejado en la ferias y eventos como la Convención Otaku y la Comic Con (Imagen 4), donde se realizan Juegos, concursos, encuentros, charlas, y torneos entorno a la cultura Japonesa y otras manifestaciones del anime.



Imágen 4 “Comic On” Guillermo Ossa / EL TIEMPO 2018

4.2 Marco teórico

Para llevar a cabo la producción del teaser animado Sunshine se tienen en cuenta diversas perspectivas teóricas, no solamente del ámbito audiovisual comunicativo sino también social.

La tesis “Cosplayer en Bogotá: Un análisis desde la cibercultura”, (Ivonne Marcela,2012). Aborda los comportamientos de los cosplayer basándose en una observación hecha por alrededor de tres años a esta comunidad en la ciudad de Bogotá. En esta tesis se tiene que no es posible establecer en qué momento la palabra otaku se relaciona con el anime, ya que anteriormente otaku significaba usted, según el especialista en comunidades en línea y estudios sobre los otaku Lawrence Eng. Actualmente en nuestra cultura el significado de Otaku se acerca más al término fanático y Lawrence Eng lo define en su artículo “The politics of otaku” como: “Alguien que está fuertemente dedicado a algo y usa la información de cualquier parte y todo lugar para continuar su entendimiento sobre esto por diversión y quizá incluso por beneficio. En un mundo donde la profunda curiosidad intelectual es considerada extraña y por lo general improductiva, el estilo de vida otaku tiene mucho para demostrar que es diferente.”

Actualmente encontramos poco contenido audiovisual basado en la cultura cosplay, sin embargo, en el documental Cosplay: El juego del disfraz, realizado en Coyoacán, Ciudad de México vemos lo que es el cosplay, algunas de sus divisiones, personas que lo realizan eventualmente y otras que se dedican a él, también nos muestra cómo se realiza todo el proceso de creación y desarrollo de cada una de las caracterizaciones (Imagen 5).



Imágen 5 Documental: Cosplay el juego del disfraz 2012

Con base en los estudios previos sobre el cosplay, y las encuestas que se realizarán para definir el aspecto visual que tendrá nuestro corto, obtendremos suficiente información para llevar a cabo nuestro teaser animado.

4.3 Preproducción

4.3.1 Argumento

Un niño llamado Arthur desde temprana edad se topa con una revista de manga llamada Sunshine en el patio de juegos de su escuela, le es llamativa pero no la lee por las burlas recibidas por parte de sus compañeros.

A los 16 años en el colegio la revista llama más su atención, chicos de otro curso hablan a menudo de ella a la salida de la clases, él al escucharlos se le hace aún más interesante, sin embargo lleno de temor y dudas no se atreve a leerla porque este sería un motivo más para que los jóvenes que desde niño le han hecho bullying, continúen haciéndolo.

Luego de terminar el colegio Arthur se convierte en un profesional, ya un adulto sin relacionarse con los que lo molestaban desde pequeño decide comprar la revista, se dirige a una tienda, compra algunas otras cosas y sale con la revista en su mano, a la salida de la tienda se topa con el grupo de hombres que lo molestaban desde niño, estos le arrebatan la revista y lo acorralan, Arthur entra en pánico, sus piernas empiezan a temblar y un integrante del grupo abre la revista, la lee atentamente e inmediatamente todos se ponen a comentar sobre un capítulo de ella, Arthur no se imaginaba lo que estos hombres tenían en mente y desde aquel momento su vida cambió.

Arthur a sus 24 años siendo un adulto responsable y disciplinado se dirige a su apartamento luego de un día largo de trabajo, deshace el nudo de su corbata, se desviste y toma el traje que está en el sillón al lado de su cama, su vida es muy diferente de como él la imaginaba desde el momento en el que se encontró con esos hombres en la tienda, se mira en el espejo para maquillarse y ajustar algunos detalles de su traje, hace algunas llamadas y sale de su apartamento.

Ahora Arthur se encuentra una convención cosplay con el traje que él mismo fabricó, en el cual invirtió demasiado tiempo y dinero, varias personas se acercan a tomarle fotos, otros simplemente lo ignoran, él sabe lo que hace, disfruta ser el centro de atención, es consciente de las emociones que causa en los demás a pesar de ser una persona tímida y recatada en su diario vivir.

4.3.2 Planteamiento audiovisual

Planteamiento Audiovisual	
Producto:	Sunshine
Tratamiento:	Un personaje, Arthur es adulto de 24 años quien desde temprana edad ha sido rechazado por sus compañeros de clase, una revista de manga llamada sunshine siempre ha estado presente a lo largo de su vida pero debido a las burlas recibidas Arthur no se atreve a leerla, a los 16 años se enfrenta a los que lo molestan y toma la decisión de hacer cosplay, tiempo después, a sus 24 años se dirige del trabajo a casa para disfrazarse e ir a una convención otaku.
Encuadres y Composición:	Se usarán planos generales, planos cerrados para hacer énfasis en la revista Sunshine, planos medios cortos para apreciar los gestos corporales del personaje y primeros planos para destacar el momento en el que Arthur tiene puesto su disfraz. También se usará el traveling circular, con el fin de causar la sensación de encierro del personaje.
Tipología de planos:	General Cerrado Medio Corto Primer Plano
Fotografía:	La iluminación será suave y difusa con colores rojos y grises que permitan apreciar los detalles del personaje.
Sonido:	Se usará música instrumental de librería con tonos melancólicos y emocionales.

Algunos de los efectos de sonido se grabarán con celulares y otros serán tomados de librerías.

Montaje y ritmo: Se usará un ritmo dinámico, con planos cortos y de corta duración.

Posproducción: Se usarán diferentes software para la edición de audio y video como after effects, premiere y adobe audition, para darle un toque sarcástico a la narración.

4.3.3 Gion literario Sunshine

EXT. CANCHA DE ESCUELA- DIA

Arthur, un niño de 5 años de edad, vestido con su uniforme de colegio, se encuentra sentado triste y sucio en las escalas de la cancha de su colegio. Son las dos de la tarde, el día está nublado. No hay nadie a su alrededor, solo su mochila, unos cuantos papeles en el suelo y una pelota un poco desinflada.

Arthur mueve los pies en el aire, no alcanza a tocar el suelo desde la escala donde está sentado. De repente mira detenidamente los papeles que hay en el suelo y la revista sunshine llama su atención.

Arthur se levanta, toma su mochila, avanza un poco y se agacha para tomar la revista sunshine, la ojea y se dirige hacia la puerta de salida un poco más animado con la revista en su mano.

Al cruzar la puerta vemos a Arthur de 15 años, entrando a una tienda de cómics.

INT. TIENDA DE CÓMICS- DIA

Arthur, de 15 años entra a una tienda de cómics a las diez de la mañana. La campana de la puerta suena y él se detiene a observar a su alrededor, (se ve con cara de asombro). La tienda, adornada con luces neón, es pequeña, pero está llena de revistas, figuras de acción, películas, entre otros.

Arthur busca con la mirada su revista favorita “Sunshine”, adentrándose en la tienda para llegar al stand donde usualmente está la revista y solo queda una unidad. Sunshine es tan popular que se agota rápido.

Arthur se muestra satisfecho y la toma.

Deja el dinero en el mostrador y sale apresurado, con muy buen semblante y un poco más alegre.

Arthur abre la puerta de la tienda y al pasarla lo vemos un poco más mayor (25) disfrazado de robot.

INT. CENTRO DE EVENTOS PLAZA MAYOR- DIA

Arthur (25) con su atuendo de robot entra a un evento de cosplay, se ve alucinante, dedicó mucho tiempo a la elaboración de su traje y de su personaje, se siente pleno y feliz (Sunshine cambió su vida, lo ayudó a

sentirse más seguro de sí mismo). Saluda a las personas que ve a su alrededor y avanza hacia el centro del evento (orgullosos y con cara de felicidad).

4.3.4 Gion técnico y literario

No.	Video	Audio
1.	Plano general, traveling donde se ve Arthur solo, sucio y triste sentado en un escalón de la cancha de su escuela, agitando lentamente sus pies en el aire. Cerca a sus pies está su mochila y en la cancha están algunos papeles y un balón desinflado.(el dia esta nublado)	Sonido ambiente.
2.	Plano medio de Arthur, se ve su camisa sucia y sus ojos tristes.	Sonido ambiente
3.	Desde los ojos de Arthur la cámara baja y se detiene para enfocar la revista sunshine que está en el suelo con los demás papeles sucios.	Sonido ambiente
4.	Zoom in se ve la revista Sunshine de cerca y la mano de Arthur agarrándola, empieza a pasar las paginas para ver lo que hay en su interior.	Sonido de páginas pasando
5.	Plano general de Arthur caminando hacia la puerta de salida, con su mochila en la espalda, y pasando las páginas de la revista sunshine un poco más animado.	Efecto de pasos
6.	Zoom in, a la puerta del colegio, donde se ve la mano de Arthur empujándola.	Sonido de puerta abriéndose.
7.	Plano medio de Arthur entrando a una tienda de cómics. Se ve a Arthur $\frac{3}{4}$ front, abriendo la puerta de la tienda.	Sonido de campana.
8.	Se ve la cara de asombro de Arthur y se hace un giro de 360 grados de la tienda, donde se ven luces	Melodía al interior de la tienda.

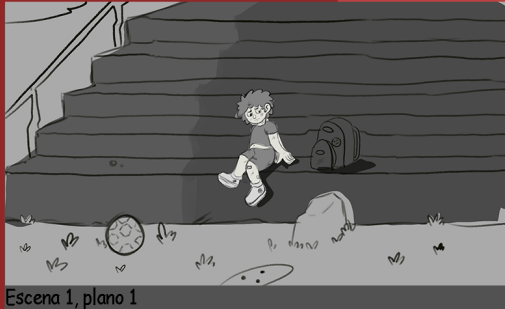
	neón, revistas, figuras de acción, películas, entre otros.	
9.	Plano medio $\frac{3}{4}$ back seguimos a Arthur adentrándose en la tienda para tomar la revista sunshine, de la cual solo queda un volumen en el stand.	Melodía al interior de la tienda.
10.	Plano medio $\frac{3}{4}$ de Arthur caminado hacia afuera de la tienda, deja el dinero en el mostrador y abre la puerta con sus dos manos.	Sonido de campana
11.	Plano medio de Arthur. Vemos a Arthur de espalda abriendo la puerta (transición, luz enceguecedora)	Efecto de sonido
12.	Plano general de Arthur $\frac{3}{4}$ vestido de robot entrando a plaza mayor a sus 25 años. Vemos a Arthur feliz dirigiéndose hacia el centro del evento saludando a personas de su alrededor.	Sonido ambiente, voces
13.	Contrapicado de Arthur en el centro del evento. Vemos la cara y un poco del cuerpo de Arthur, moviendo en círculos la cámara (funde a negro).	Música feliz.

4.3.4 Guion técnico

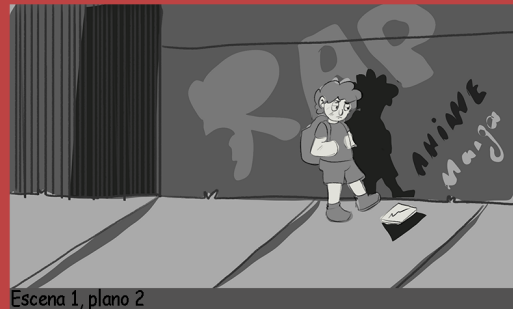
Escena	Plano	Encuadre	Movimiento	Acción	Sonido	Observaciones
1	1	Plano general	Traveling lateral	Arthur está sentado sucio y triste en un escalón de la cancha de su escuela, moviendo lentamente sus pies en el aire.	Ambiente	N/A
1	2	Plano medio	N/A	Parpadeo de Arthur se ve su camisa sucia y sus ojos tristes.	Ambiente	N/A
1	3	Contrapicado	N/A	Arthur mira la revista Sunshine que está en el suelo con los demás papeles sucios.	Ambiente	La cámara baja y se detiene para enfocar la revista sunshine.
1	4	Primer plano	Zoom in	Mano de Arthur levantando la revista del suelo	Ambiente	N/A
1	5	Primer plano	N/A	Manos de Arthur pasando las páginas de la revista	Ambiente	N/A
1	6	Plano general	N/A	Arthur camina hacia la puerta de salida, observando y pasando las páginas de la revista Sunshine.	Ambiente	N/A
1	7	Primer plano	Zoom in	Mano de Arthur empujando la puerta del colegio.	Ambiente	N/A
2	8	Plano medio ¾ front	N/A	Arthur abriendo la puerta de una tienda de comics.	Ambiente	N/A
2	9	Plano general	Giro de 360 grados de la tienda	Se ven luces neón, revistas, figuras de acción, películas, entre otros.	Ambiente	N/A

2	10	Plano detalle	N/A	Se ve una de las figuras de acción de la tienda.	Ambiente	N/A
2	11	Plano medio $\frac{3}{4}$ back	Seguimiento	Arthur adentrándose en la tienda	Ambiente	N/A
2	12	Plano medio $\frac{3}{4}$ front	N/A	Arthur toma la revista Sunshine, del stand.	Ambiente	N/A
2	13	Plano medio	Traveling lateral	Arthur camina hacia afuera de la tienda, deja el dinero en el mostrador.	Ambiente	N/A
2	14	Plano medio Back	N/A	Arthur abre la puerta con sus dos manos.	Ambiente	N/A
3	15	Plano medio	Zoom in	Transición luz enceguedora	Ambiente	N/A
3	16	Plano general	N/A	Arthur $\frac{3}{4}$ vestido de robot en la puerta de entrada de plaza mayor	Ambiente	N/A
3	17	Plano detalle	Traveling vertical	Se ven algunas partes del atuendo de Arthur	Ambiente	N/A
3	18	Plano medio	Seguimiento	Arthur está avanzando hacia el centro del lugar.	Ambiente	N/A
3	19	Plano medio corto	Picado, movimiento en círculos	Arthur con los brazos abiertos mirando hacia arriba en el centro del lugar	Ambiente	Funde a negro

4.3.4 Storyboard



Escena 1, plano 1



Escena 1, plano 2

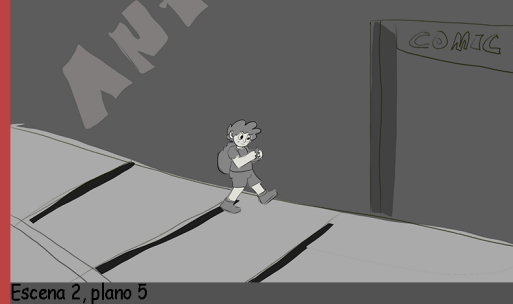


Escena 1, plano 3

Pág,1



Escena 2, plano 4



Escena 2, plano 5



Escena 2, plano 6

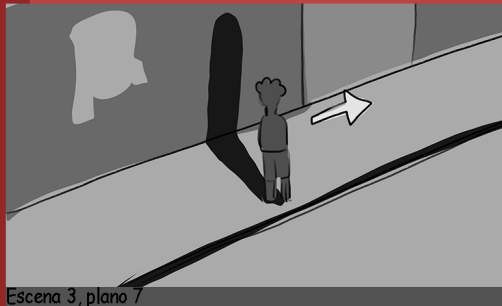
Pág,2



Escena 3, plano 6-A



Escena 3, plano 6-B



Escena 3, plano 7

Pág,3



Escena 4, plano 8



Escena 5, plano 9



Escena 6, plano 10

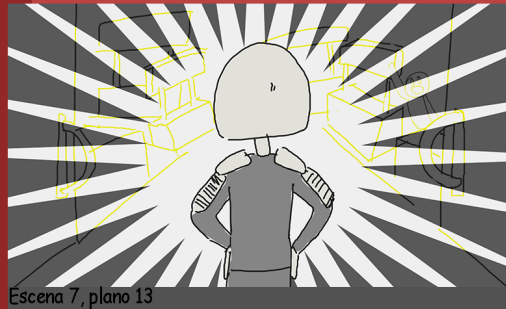
Pág,4



Escena 6, plano 11



Escena 6, plano 12



Escena 7, plano 13

5. Diseño metodológico preliminar

El enfoque de nuestra investigación es exploratorio, buscamos dar a conocer un tema poco estudiado como el cosplay, el cual cada vez toma más fuerza en la ciudad de Medellín. Plantear diferentes preguntas que nos ayuden a definir el aspecto visual del teaser y obtener información específica de algunos ciudadanos de la ciudad de Medellín a través de la plataforma google forms, nos permite conocer sus gustos, opiniones y preferencias respecto al cosplay, esta información será analizada y nos ayudará a establecer lo que al público le gustaría ver.

Preguntas encuesta

- Edad:
- Género M/F
- ¿Le gusta disfrazarse?
- ¿Se ha sentido identificado con algún personaje de ficción?
- ¿Alguna vez ha sentido que desea representar a su personaje favorito?
- El Cosplay es la práctica de disfrazarse de un personaje ficticio, y la palabra se forma con la contracción de costume, qué significa ‘disfraz’, y play, que traduce ‘juego’, Cosplay: es el juego del disfraz. Teniendo en cuenta esta definición, ¿para usted qué es el cosplay?
 - A. una pérdida de tiempo.
 - B. un trabajo.
 - C. un pasatiempo.
 - D. ninguna de las anteriores.
- De los siguientes términos, ¿cuáles ha escuchado en algún momento? puede seleccionar varias opciones:
 - Kigurumi
 - Crossplay
 - Animegao

- Gender Bender
 - Furry
 - Mecha
 - Cospobre
 - Cosplay Busu-Kawaii
 - Fanservice
 - Ninguno de las anteriores
- ¿Te gustaría hacer cosplay?
 - ¿Considera mentalmente saludable la práctica del cosplay?
 - ¿Cómo han sido sus experiencias con el cosplay? Del 1 al 5.
 - ¿Alguna vez ha tenido algún tipo de interacción con un cosplayer?
 - ¿Qué opinión tiene sobre las personas que hacen cosplay? Del 1 al 5.
 - ¿Considera el cosplay una práctica antigua o nueva?
 - ¿Ha realizado cosplay alguna vez?

6.Recursos

Talento humano: Director de Trabajo de Grado Cesar Humberto Ramirez Leguizamon, Creadores y desarrolladores del trabajo de grado, Corto animado Sunshine:Yelfri Catalan Soto, Valentina Gómez Morales, Manuela Rojas Agudelo.

Recursos materiales: Equipos e instalaciones de la Institución Univeristaria Pascual Bravo, equipos e instalaciones propias de los desarrolladores del proyecto tales como tabletas, computadores, sonido, escritorios, y servicios domésticos como Agua, energía, internet, entre otros indispensables para el desarrollo de las labores.

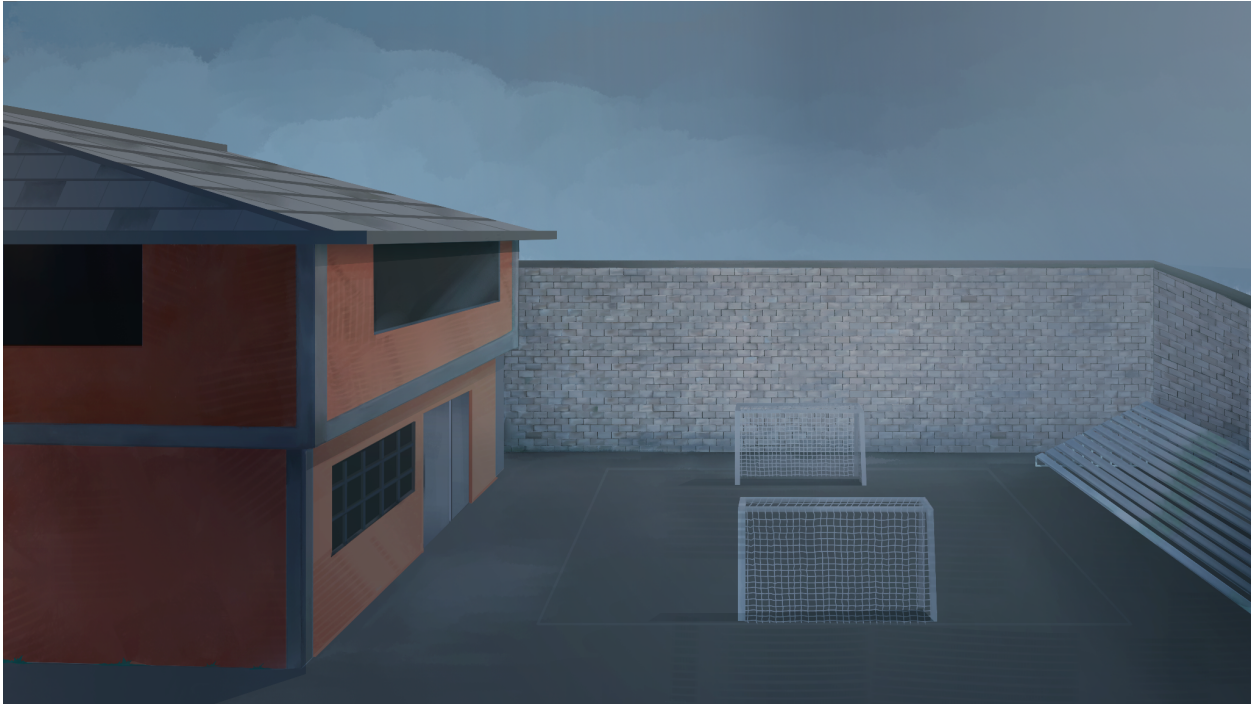
Software: Photoshop,After Effects, Premiere Pro, Adobe Audition.

Recursos financieros: Teniendo en cuenta los gastos de transporte, servicios, alimentación y extras el costo estimado para la realización del teaser animado es de cinco millones de pesos colombianos.

7.Cronograma

Actividades		Semestre 5			Semestre 6		
		Corte 1	Corte 2	Corte 3	Corte1	Corte 2	Corte 3
1	Escritura del guion literario	x					
2	Escritura del guion tecnico		x				
3	Construccion del storyboard			x			
4	Terminar el proyecto de grado			x			
5	Creación del corto animado				x	x	x
6	Creación de Animatic				x		
7	Elaboración de fondos				x		
8	Realizar la animación					x	x
9	Diseño sonoro					x	x
10	Montaje composición						x

8.Posproducción







9. Conclusión

Gracias a las investigaciones realizadas sobre el cosplay en la ciudad de Medellín identificamos algunos de los principales cosplay de la ciudad. Basandonos en esta información realizamos el diseño del personaje principal de la historia llamado Arthur, el cual nos permitió mostrar en el teaser animado algunas de las etapas y sentimientos que experimenta un cosplayer, desde niño hasta convertirse en adulto. En el teaser la vida de Arthur fue influenciada por la casualidad de encontrarse con la revista Sunshine, un día en el que no se sentía muy bien. En el desarrollo de este, pudimos apreciar una situación con la que se identifican algunas de las personas que en su día a día llevan un estilo de vida Cosplay.

Por medio del teaser animado reflejamos algunos aspectos de la realidad cotidiana de un cosplayer y creamos una base de lo que puede convertirse en una producción a gran escala sobre la vida diaria de un cosplayer.

Referencias Bibliográficas

Menkes, D. (2012). La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10 (1), pp. 51-62.

Rivera,X. (16 de septiembre de 2020). El Cosplay: Un arte que va más allá del disfraz y el mundo geek[Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://lamaquinamedio.com/mundo-geek/el-cosplay-un-arte-que-va-mas-alla-del-disfraz-y-el-mundo-geek/>

Arciniegas, S, & Mora, S. (2010). Estudio del diseño del anime japonés como generador de prácticas placenteras (trabajo de grado). Universidad Sergio Arboleda, Bogotá, Colombia.Recuperado de <https://en.calameo.com/books/002357685a554cd00c8b1>

Olarte,I. (2014). Cosplayer en Bogotá:Un análisis desde la cibercultura (trabajo de grado). Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.Recuperado de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/14688/OlarteAcostaIvonneMarcela2012.pdf;jsessionid=E6D6140BA40318FDCBE651B454CA9507?sequence=1>

Ossa, G. (2018). “Comic On” [Fotografía]. Recuperado de <https://www.eltiempo.com/cultura/musica-y-libros/asi-se-vive-la-comic-con-2018-en-bogota-228930>

De la vega,Munoz,Torres.[Dav Believix].(2012,Mayo,01). Documental - Cosplay: El Juego Del Disfraz[Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=Cp_j0q76GHw

Medina,K. (17 de abril de 2020)Estadísticas de la situación digital de Colombia en el 2019 y 2020 [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://branch.com.co/marketing-digital/estadisticas-de-la-situacion-digital-de-colombia-en-el-2019-y-2020/>

Tabla de imágenes

Imágen 1 Cosplay del personaje Zack Fair de los videojuegos Crisis Core y Final Fantasy VII.	6
Imágen 3”Los caballeros del zodiaco” Culturacolectiva.com 2018	8
Imágen 2”Cuentos de los hermanos Grimm” Guapacho.com” 2020	8
Imágen 4”Comic On” Guillermo Ossa / EL TIEMPO 2018	10
Imágen 5 Documental: Cosplay el juego del disfraz 2012	11