

ÁNGEL



DOCUMENTO DE DISEÑO



SINOPSIS

El cómic “Ángel” nos cuenta la historia de un joven que pertenece a un mundo que se mueve gracias a la tecnología a base de vapor, en el futuro que parece pasado, donde las máquinas tienen complicados sistemas de engranajes en lugar de los microchips que conocemos. Apodado “El Gato” por sus conocidos, Miguel Ángel es inteligente, solitario y un gran amante de las aves, seres que se ven amenazados constantemente por la contaminación de su mundo, y ha quienes ha decidido proteger de la extinción. Toda la historia se desarrolla en la mente del protagonista, por lo que “El Gato” es el único personaje que posee diálogos y rostro.



CONTEXTO

El arco principal de esta historia se centra en Miguel Ángel, quien vive en un futuro ficticio (utopía o distopía, depende de como lo interprete el espectador). Los hechos que ocurren en la narración no se ubican en una locación específica, esto con la finalidad de dar a entender implícitamente que todo el mundo está en la misma condición.

La problemática en la que el protagonista se envuelve tiene que ver mucho con la percepción que tiene de si mismo: se odia, ya que lleva en su rostro una marca que le reuerda siempre lo que la tecnología le hace a las cosas que destruye. Su marca fue causada por la explosión repentina de una máquina que sus padres habían llevado a casa cuando era niño, el impacto hizo que perdiera su ojo derecho y parte del rostro, por lo que contra su voluntad se le fue implantada una pieza tecnológica que eventualmente se convirtió en su rasgo más característico.

ESTÉTICA



Ángel se basa principalmente en el estilo “Steampunk”, por lo que la tecnología a base de vapor y engranajes desempeña un papel muy importante en el desarrollo del personaje y su eventual odio hacia esta, ya que la contaminación generada por el progreso de la humanidad tiene graves consecuencias para las aves, en las cuales Miguel Angel se ve reflejado y por ende desea proteger.

El proyecto es una historieta, por lo que a lo largo de su desarrollo mantiene el estilo de boceto con un poco de color para darle practicidad, además, las líneas “sucias” tienen como fin sumergir al espectador en el ambiente denso y contaminado en el que se desarrolla la historia.



Arte conceptual de Miguel Angel

PERSONAJES



MIGUEL ANGEL

Miguel Angel desde que era pequeño siempre contemplaba las aves, de hecho su apodo “El Gato” está basado en un inocente rumor esparcido por los niños de su vecindario ya que gustaba de rescatar aves malheridas de la calle y llevarlas a su casa, tal como los gatos hacen con sus presas.

Su familia nunca fue muy diferente a otras de su contexto. Sus padres son trabajadores comunes en una gran fábrica de engranajes de cobre, por lo que en su casa la tecnología estaba siempre presente, tan presente que un desafortunado día uno de estos aparatos explotó en su cara, dejándolo tuerto y con una prótesis en su ojo derecho.

El Gato detesta que este tipo de avances científicos que utilizan el vapor y el carbón sigan su curso, ya que por obvias razones la contaminación de la atmósfera es insana para sus amadas aves y para la naturaleza, así mismo odia tener que depender de una prótesis, lo que hace que odie su apariencia.

Actualmente, vive solo en un apartamento, alejado de todos menos de sus aves, en las que se ve reflejado siempre y suele envidiar ya que representan la libertad que el mismo no posee

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

El Gato tiene 25 años, mide 1.85 centímetros y utiliza prendas propias de la época victoriana, con su toque personal. Los colores fríos de su ropa representan su personalidad fría, solitaria y serena, mientras que los colores cálidos representan la época en la cual transcurre la historia, ya que se relacionan con la industrialización y las máquinas antes de la era digital.

La prótesis que lleva en el rostro está hecha de un metal desconocido y a su vez esta posee un complejo sistema que le permite ver.





CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO

PÚBLICO OBJETIVO

Ángel es una obra apta para todas las edades, sin embargo, su público específico se conforma de jóvenes entre los 14 y 25 años quienes pueden sentirse más identificados con las situaciones presentadas y poseen un mayor conocimiento en el manejo del internet y las redes sociales, medio principal de distribución para los contenidos relacionados.

CANALES Y PLATAFORMAS

La plataforma principal de distribución es el **internet** ya que su masividad permite que más personas conozcan la historia.

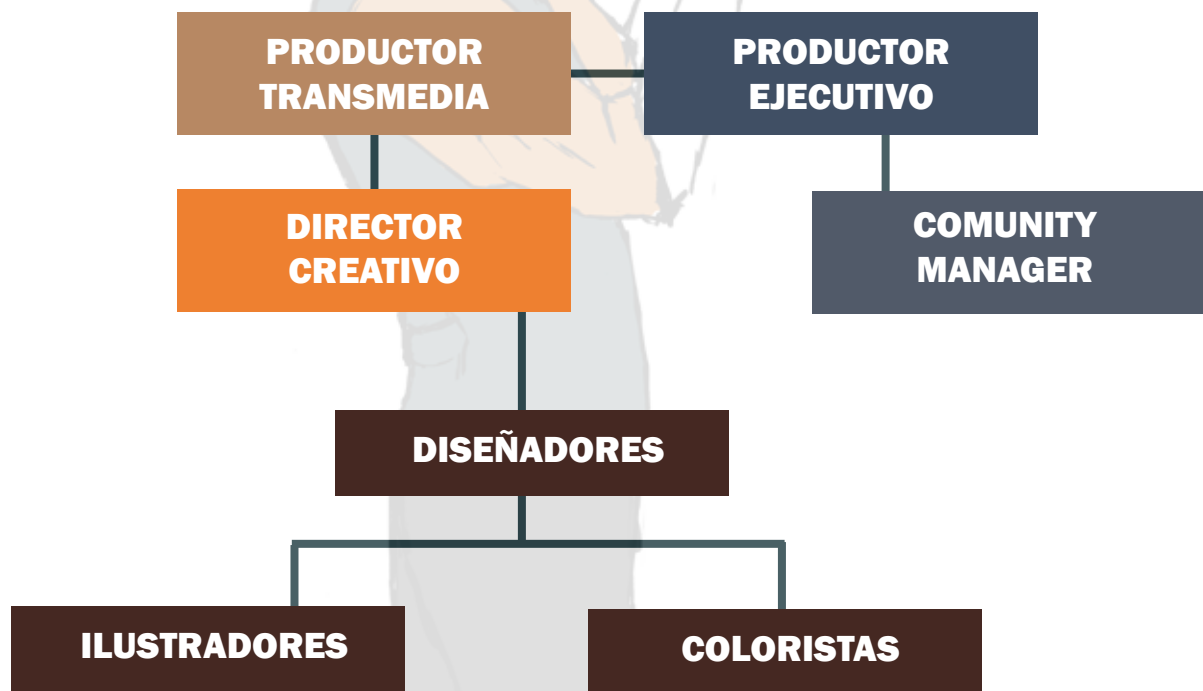
Los canales serían **Instagram**, donde todos los días se publicaría un parte de la narración, **Twitter**, donde se alojarían los contenidos extras como arte descartado y adelantos de la historia, por último, **Twitch**, en donde se realizarán transmisiones en vivo para interactuar más cercanamente con los usuarios y compartir parte del proceso creativo.

EXPERIENCIA DESEADA POR PARTE DEL USUARIO

Se espera que el usuario interactúe de forma activa en las redes sociales, por lo que se tiene pensado lanzar dinámicas de “Fan Art” y encuestas que les permitan expresar sus opiniones sobre el contenido.

ROLES DEL PROYECTO

El siguiente diagrama representa los roles necesarios para llevar a cabo la realización de la obra a gran escala y de manera profesional en el futuro, por lo que no se tienen contemplados en la actualidad y sus funciones son realizadas por una sola persona



TÉCNICAS DE TRANSMISIÓN

Para difundir el cómic Angel se utilizará como técnica principal la **Cobertura en diferido (Delayed Coverage)**, ya que los contenidos principales deben ser previamente ilustrados, revisados y corregidos para su publicación en redes sociales.

La transmisiones en directo serán un recurso extra para que el usuario pueda aprender del proceso que llevará cada capítulo. Mediante la plataforma Twitch, mensualmente será realizada una transmisión en vivo en la que el consumidor podrá apreciar en tiempo real parte del proceso de ilustracion y coloreado de ciertas escenas, además de poder interactuar con el artista de las mismas.

MODELO DE NEGOCIO

El modelo de negocio que se ocupará en la monetización de esta obra será el **Crowdfunding** por medio de la plataforma **Patreon**, donde la finalidad es que todos los lectores que deseen contribuir con pequeñas donaciones lo hagan a cambio de contenido exclusivo y acceso anticipado a los capítulos, lo que le proporcionará una ventaja a comparación del lector que sigue la historia de manera gratuita en las demás plataformas.

FINANCIACIÓN

El proyecto no requiere de un gran capital para empezar, por lo que la financiación será inicialmente proveniente de recursos propios, para luego empezar a ser apoyado por los mecenas en patreon y así ir mejorando periódicamente su calidad.

PLAN DE TRABAJO

La publicación de “Angel” en si no cuenta con un plan de trabajo limitado por fechas, pero si se dividen las actividades en función de la publicación de los capítulos semanalmente:

DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES
Creación y revisión de storyboards y guiones	Diagramación de viñetas y diálogos	Bocetaje de escenas (Fondos y personajes)	Lineart (Líneas de las ilustraciones) de escenas
JUEVES	VIERNES	SÁBADO	
Aplicación de color y sombreado	Revisión final	Publicación (5:00 pm)	

Todas las imagenes utilizadas en este documento fueron realizadas por la autora del mismo, Alejandra Buitrago



Arte extra de Miguel Angel