

Handwritten text in the top left corner, possibly a date or reference number.

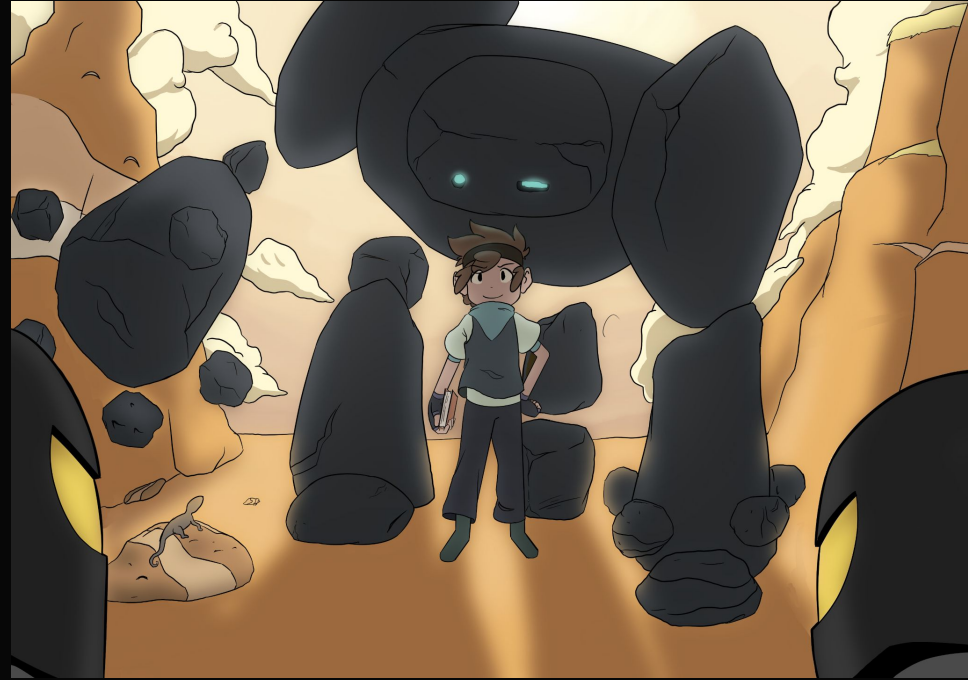
Handwritten text in the center of the page, consisting of several characters and symbols.

Handwritten text in the bottom right corner, including a square symbol and other characters.

# INTRODUCCIÓN

GO-LEM está planeada para ser una serie de ciencia ficción, fantasía y aventura con un tono dramático la cual se sitúa en un mundo post-apocalíptico.

La primera temporada se prevé que cuente con 10 episodios de 22 minutos aproximadamente, Actualmente se produjo un teaser de una duración de 2:43 minutos.



# FICHA TÉCNICA

**Título:** GO-LEM

**Formato:** Tráiler / Serie

**Género:** Drama / Ciencia Ficción

**Técnica:** Animación 2D Digital

**Duración teaser:** 2:43  
min

**Duración de la serie:** 10x11



Afiche Promocional

# DECLARACIÓN DE INTENCIONES

La razón que nos inspiró y nos motivó a desarrollar este proyecto, es la búsqueda de la verdad y el entendimiento de que éstas mismas no son fáciles de encontrar. Desde el inicio, sentimos que esta comenzaba a formar parte integral de nuestras vidas, a la vez que sentíamos como actualmente esta búsqueda por la verdad se hace más necesaria para las nuevas generaciones, que mediante la inmediatez, han dejado de lado su curiosidad por la satisfacción de tener una respuesta rápida que los llene, aunque esta no sea del todo correcta.

Con esta premisa, nos dispusimos a crear una historia, basándonos en mundos y conceptos que forman parte de nuestra formación personal, como lo es la Ciencia Ficción, de la cual tomando inspiración de historias como las escritas por Isaac Asimov y George Orwell, nos dimos a la tarea de crear un mundo al cual el espectador se pueda relacionar, abarcando conceptos visibles en nuestra actualidad, tales como lo son la desigualdad, la lucha de clases o el abuso de poder por parte de las élites.

En cuanto a la narrativa, tuvimos un acercamiento tomando como esquema base la narrativa del “Shonen” japonés, centrando nuestra historia en un chico entrando a su adolescencia, el cual diariamente debe enfrentarse a un mundo cruel, siendo el único que conoce y en el cual tendrá que sobrevivir. Siguiendo el estilo narrativo anteriormente planteado, se presenta una serie que contiene grandes dosis de acción, sin dejar de lado los momentos humorísticos, pero siempre haciendo hincapié en los mensajes que queremos transmitir a nuestra audiencia.





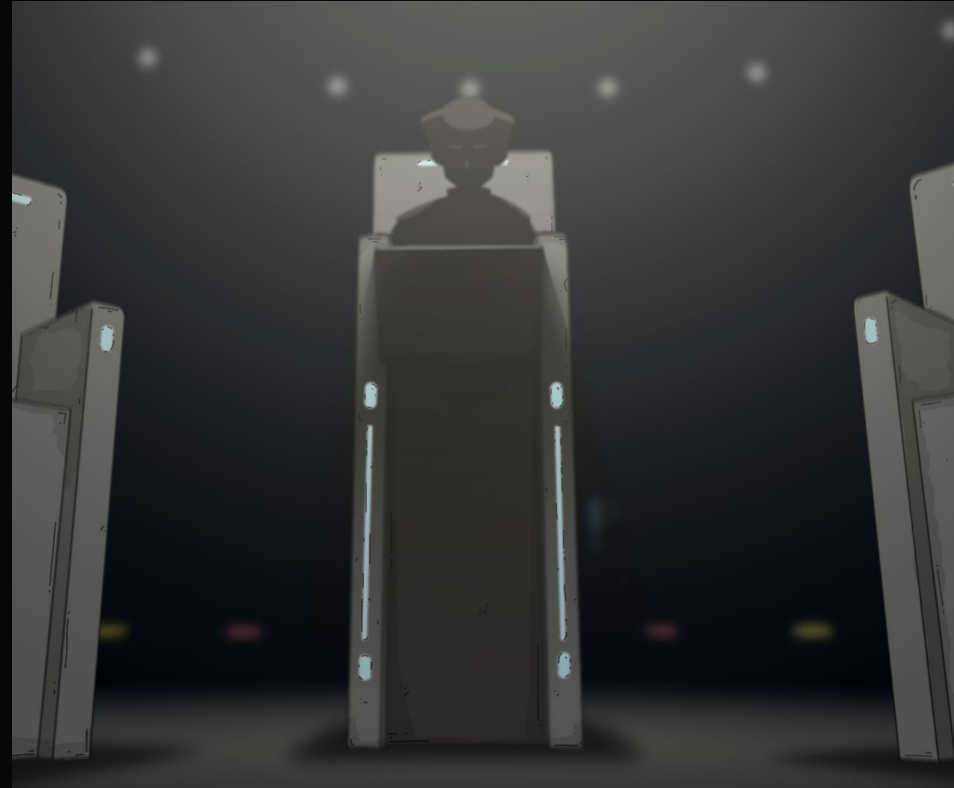
Muchas veces, durante nuestras vidas, hemos de tomar un sinfín de decisiones; estas terminan trazando el rumbo de nuestras vidas, ya sea acertada o no, es el camino que tomamos y a veces la decisión más difícil, suele traer ventajas. La realización de GO-LEM, fue un reto enorme, pero a la vez interesante y enriquecedor, nos interpuso obstáculos que desafían nuestras capacidades, pero que, a la vez, nos ayudó a descubrir o afianzar nuestras pasiones por esta carrera.

En cuanto al desarrollo visual que estamos usando, esta fue elegida con base a nuestros gustos, principalmente viéndonos influenciados tanto por series occidentales como “Bee and Puppycat”, como animes del estilo “Tengen Toppa Gurren-Lagann”. Referentes que después de mucho análisis y estudio, nos llevaron a tener el estilo artístico que se evidencia actualmente en nuestro producto.

El proyecto nos ayudó a ver lo importante que es el rol de Productor y Editor en un equipo, esas tareas que conllevan y que muchas veces son menospreciadas, pero que llegan a ser importantes e incluso indispensables dentro de una producción. A la vez fomentó la necesidad de salirse esa “zona de confort artística” en la que muchos nos hundimos de forma egoísta, a cómo una buena comunicación con tu equipo, junto con una justa democracia al momento de tomar decisiones, puede ser un factor decisivo dentro de una producción.

Durante el desarrollo de éste, tanto los problemas como los retos que se generaron en el camino, nos ayudaron a madurar como personas y como profesionales. Nuestro tercer miembro y ex integrante del grupo, decidió abandonar el equipo durante los primeros semestres posteriores a comenzar la pre-producción.

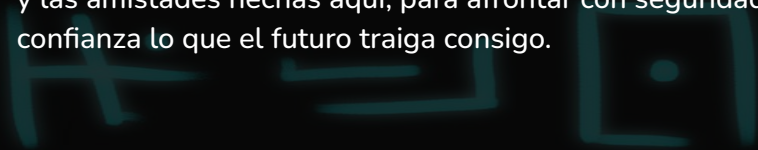
Situaciones como la previamente mencionada, desde nuestro punto de vista, nos forzó a confiar y poner a prueba nuestros conocimientos y habilidades. Llevándonos a entender, que a veces lo mejor para afrontar un proyecto, es buscar profesionales que ayuden a nutrirlo, mientras que no siempre es tan buena idea trabajar con alguien sólo porque es tu amigo. Entender que a veces, es mejor dejar ir a una persona y llevar un flujo de trabajo sano, que sobreesforzar al equipo para compensar la falta de compromiso de éste. Y finalmente, que la sana y cordial comunicación con tus compañeros es primordial para evitar asperezas o discusiones que entorpezcan los procesos de producción.





Afrontar un proyecto de grado durante la crisis sanitaria del COVID-19, también fue uno de los grandes retos que tuvimos, lo que nos llevó también a ser mucho más ordenados y puntuales con nuestras metas, entendiendo que siempre se pueden generar imprevistos, pero ante la adversidad, siempre se debe mantener la calma, reorganizarse y adaptarse. Puede que la situación no siempre sea la esperada, pero eso no tiene por qué frenarte, siendo sucesos como éstos, los que debemos transformar en oportunidades para aprender y continuar.

A final de cuentas, esta experiencia, la utilizamos como una base, una que nos prepara a ese mundo que nos espera apenas recibamos el diploma y sea necesario embarcarse a ese siguiente capítulo de nuestras vidas. El proyecto nos mostró capacidades ocultas y ventajas transformadas en obstáculos, que muy posiblemente encontraremos en el entorno laboral, lo importante al final es aprovechar las enseñanzas, las habilidades y las amistades hechas aquí, para afrontar con seguridad y confianza lo que el futuro traiga consigo.



LOG LINE

Con la ayuda de un ser milenario, un niño  
revelará los secretos que esconden su pasado y  
el mundo que los rodea.



# SINOPSIS

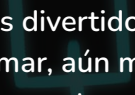
Ion es un niño huérfano que tras perder a su padre, se propone la meta de cumplir el sueño de éste y descubrir la ubicación de una antigua sociedad perdida en el tiempo, que no se encuentra en ninguno de sus libros de historia. Al mismo tiempo, su ciudad está pasando por grandes cambios; mientras que Holdem, un joven y entusiasta político, lucha por derrocar a un poder que sólo les ha traído dolor y muerte al pueblo en el que creció. Sin saberlo, ambas historias al final convergen, gracias a la aparición de un extraño ser que podría tener las respuestas que buscan o el poder para derrotar a sus enemigos.





# GUIÓN

El guión fue uno de esos ítems que nunca dejó de actualizarse conforme el proyecto iba tomando forma, éste siendo uno de los pasos más importantes al momento de desarrollar el teaser de nuestra serie, pues además de darnos una guía escrita de los sucesos que iban a pasar en pantalla fue un proceso que nunca dejó de evolucionar dado a que siempre volvíamos a él, modificándolo y haciendo correcciones en busca de tener un resultado final bueno y eficiente. El guión estuvo a cargo de Sebastián Torres Zúñiga y a su vez fue corregido por todos los miembros de la producción siempre dejando en sus manos, aplicar las correcciones para mantener una redacción coherente.



A pesar de esto, la escritura de guión fue uno de los ítems más divertidos, nos solíamos reunir a dar miles de ideas que terminaban siendo increíbles, pero que difícilmente serían posibles de animar, aún más para nuestro nivel. Al final tuvimos que recortar muchas cosas geniales, pero siempre teniendo en cuenta la esencia de nuestro proyecto y en que éste siguiera manteniendo su esencia.

Una de las partes más complicadas, fue la creación del discurso del candidato, tuvimos que hacer mucha investigación y escuchar horas de material audiovisual de referencia para encontrar ese BOOM que queríamos transmitir, la fuerza y las convicciones de un hombre del pueblo que quiere y va a lograr ser escuchado, porque busca un mejor futuro para sus iguales, al final con algo de ayuda de nuestros profesores logramos llegar a ese lugar.

Pueden ver los archivos [aquí](#)

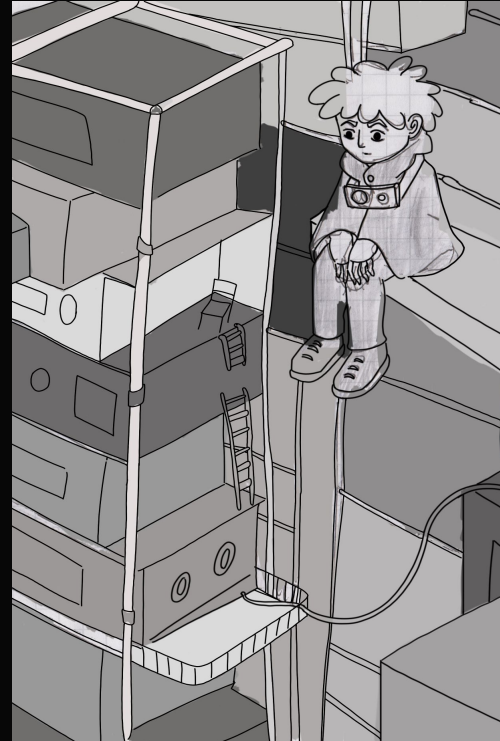
Para ver el Storyboard y el animatico pulsa [aquí](#)



# TARGET Y MOTIVACIÓN

Les haré una pregunta: ¿recuerdan esa edad en la que comenzamos a buscar nuestra propia verdad del mundo? esa época en la que buscamos la respuesta a todas esas preguntas que los adultos no nos quisieron responder, una época de descubrimiento y por qué no, una época en la cual incluso llegamos a creer en aliens? jajaja.

Esa es la edad de nuestro público objetivo: Adolescentes entre 15 y 18 años a los que buscamos dar un mensaje: “La verdad no es ni blanca ni negra sino de un sutil color gris” motivando a nuestra audiencia a tener una vista más crítica de lo que sucede a su alrededor y que se propongan a buscar su propia verdad, y darles a entender que siempre habrá personas que nos den distintas respuestas una misma pregunta, pero siempre estará en nosotros ir más allá, informarnos y buscar la verdad, nuestra verdad.



# STORY LINE

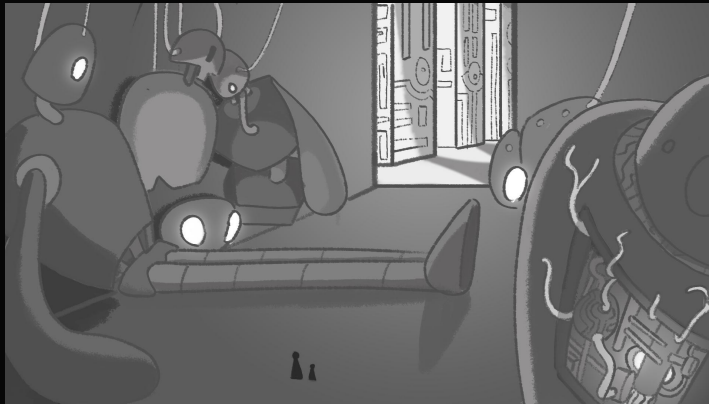
Nuestra historia se desarrolla en torno a cuatro personajes principales y el camino que recorren dentro de su mundo. Está situada dentro de La Ciudadela, una urbe gobernada por un dictador despiadado.

En este lugar existe desigualdad social, donde cada ciudadano sabe desde su nacimiento su papel y que jamás podrá aspirar a nada más de lo que ya es, a no ser que pertenezca a los círculos de la élite más poderosa. Mientras éstos viven rodeados de lujos y extravagancias, completamente indiferentes a la realidad fuera de sus privilegios, los estratos inferiores buscan ganarse la vida a través de la recolección de chatarra y/o mano de obra barata en fábricas y refinerías, cuya labor los expone constantemente a químicos y gases en el aire que reducen drásticamente su esperanza de vida. En dicha zona, es normal que el régimen ejerza una fuerza excesiva con tal de mantener la población bajo su control.

Esta es la realidad que vive Ion, nuestro protagonista, la cual será completamente alterada una vez conoce al GO-LEM quien es un ser atemporal que lo guiará a descubrir que su realidad no es como se cuenta, al mismo tiempo, que se comienza a dar el origen a un conflicto político en torno a la transición de un gobierno totalitario dirigido por el Evil Commander. nuestro antagonista, hacia uno que parece ser una democracia justa y libre.

# CONCEPT ART

La etapa de concepto no se queda atrás en importancia, una vez tuvimos nuestros referentes e historia, fue momento de explorar visualmente nuestro universo para darle forma. Éste fue uno de los pasos al que le dedicamos más tiempo al momento de crear el mundo, puesto a que queríamos que este se sintiera rico. Cabe aclarar, que en cuestión de estética el proyecto pasó por varios cambios de diseño y ajustes hasta llegar a lo que vemos en el producto final, desde su universo hasta la ciudades y sin dejar de lado a nuestros protagonistas, que pasaron por varias fase de rediseño en el camino, como lo podemos ver en el primero corto que se realizó se la serie y del cual hablaremos más adelante.



Sin más retraso da click [AQUÍ](#) de la carpeta en la cual podrán ver varias piezas del proceso

# LAYOUTS

Este fue uno de los procesos más laboriosos de la pre-producción dado a que queríamos brindarle a identidad propia, durante la fase de diseño de fondos se le dio importancia a lo que los fondos eran capaces de transmitir al espectador del mundo que creamos y que de una u otra forma no pudimos poner en literal en nuestro corto, desde el diseño de la arquitectura haciendo una clara distinción entre el diseño brutalista de los escenarios de la parte rica de nuestra ciudad donde predomina los edificios minimalistas hechos principalmente de hormigón hasta la apariencia post apocalíptica de la zona pobre donde cada edificio se ve derruido por el tiempo y a su vez parchado con basura para que esto siga siendo funcional. Junto con esto tratamos de darle personalidad a los fondos de tal manera que estos se sintieran vivos y transmitieran la esencia de las personas que los habitan.

Si quieren ver el resultado final de los mismos los invitamos a click [AQUI](#)



# DISEÑO DE PERSONAJES

Durante el este proceso, uno de los retos más grandes que tuvimos fue buscar una identidad para nuestro corto, este proceso duró varias semanas de bocetación y acercamiento en las cuales intentábamos que los diseños tuviera un apariencia que encajasen con nuestro mundo cambiante, lon por ejemplo pasó por una larga exploración hasta obtener el diseño que más se adaptó a nuestras necesidades y aun así, durante el primer corto desarrollado de la serie, se rediseñó una vez más para obtener el aspecto que actualmente posee.

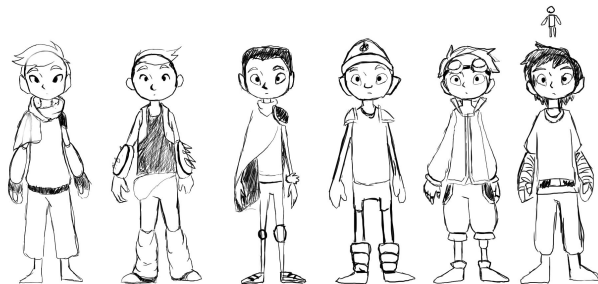
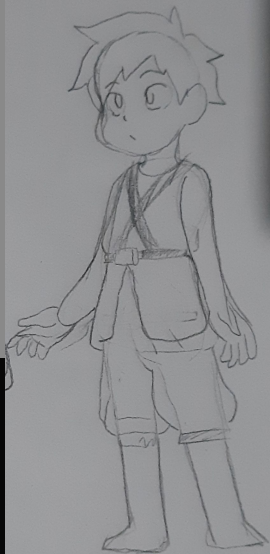
Junto a lo anterior, el GO-LEM también supuso varios retos, pues este personaje partió de la idea originaria de la mitología Judía de un Golem o al menos fue así en un principio, pues mientras avanzaba el desarrollo nos fuimos alejando de ese concepto y pues al ir formando un universo más “Sci-Fi”, como lo es el de nuestro proyecto, queríamos diseñar un ser acorde a su entorno. Con esta premisa, nuestro co-protagonista pasó por toda clase de diseños en los que fue desde un ser hecho de plantas, hasta un robot futurista, llegando al final del día a ser un cristal influido de tecnología antigua capaz de generar un cuerpo con materiales que estuvieran a su alrededor al activarse, o almenos es lo que sabemos hasta el momento ¿que le deparará el futuro a GO-LEM? aún está por verse.

Al final del día, nuestro equipo quedó satisfecho con este proceso y sentimos que logramos tener algunos personajes realmente llamativos aprendiendo bastante en el proceso mientras los diseñamos y siempre es divertido poderte sentar con amigos a bocetar, debatiendo en cómo ellos entienden el mundo y lo transmiten a través de sus personajes.

[Proceso de diseño](#)



# ION (HEROE)



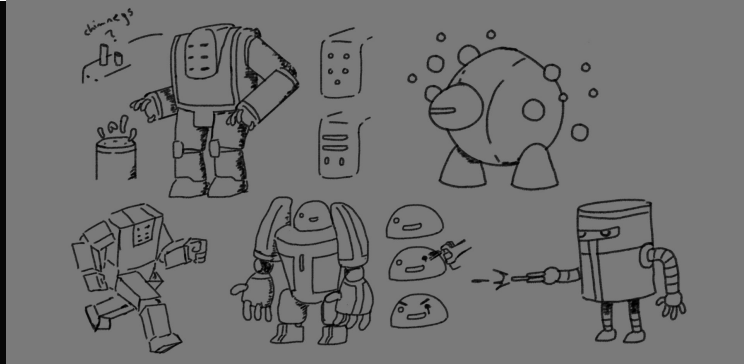
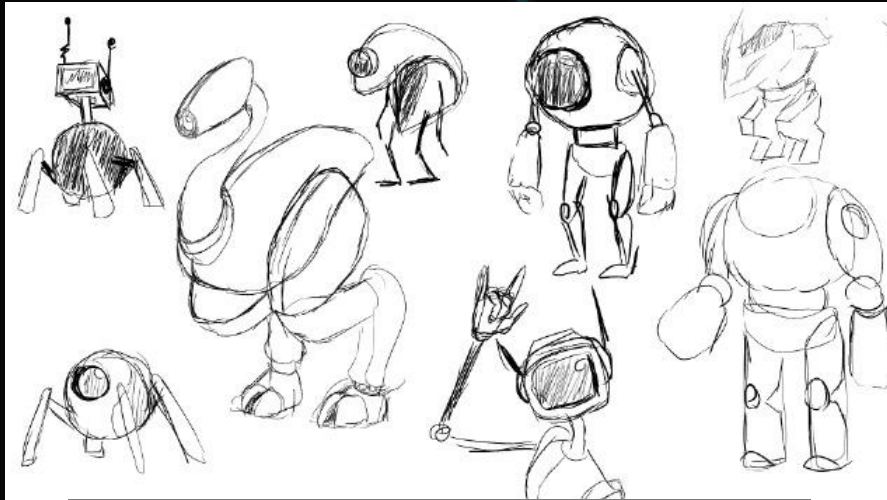
# ION (HEROE)



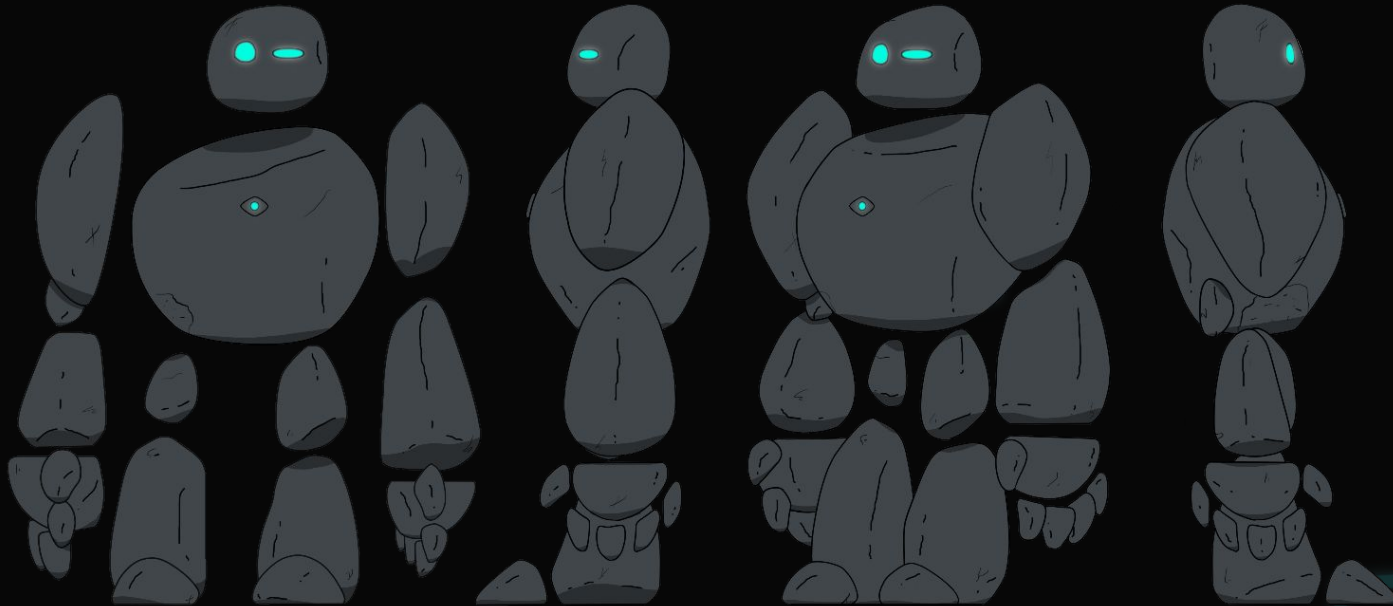
Un chico curioso, inteligente y solitario que siempre elegiría seguir su instinto, a pesar de los peligros que representa para él o para las personas que lo rodean.



# GOLEM (ACOMPañANTE)

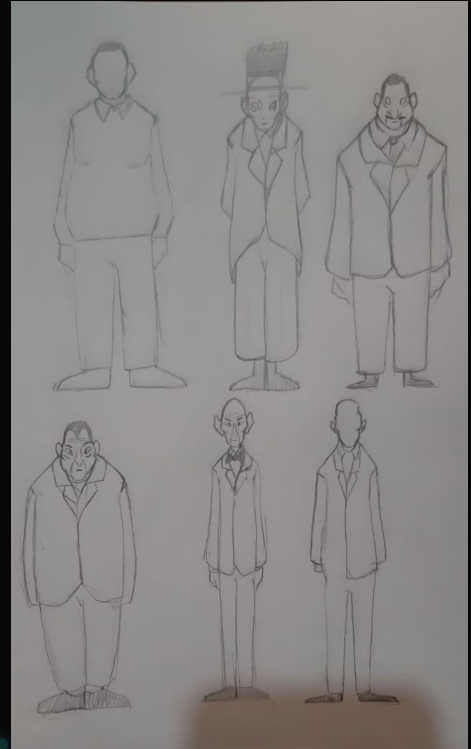
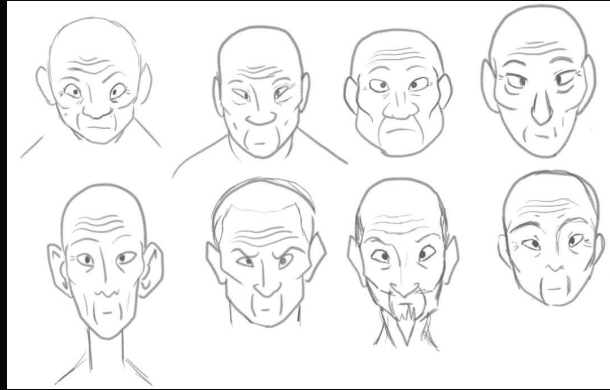
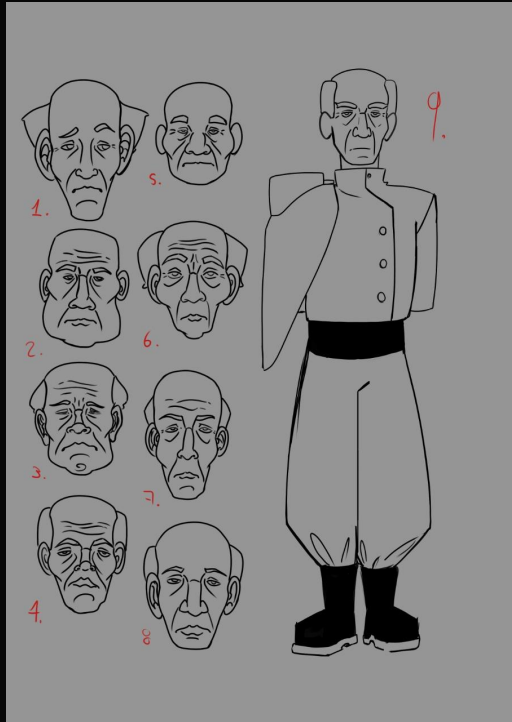


# GOLEM (ACOMPANÑANTE)

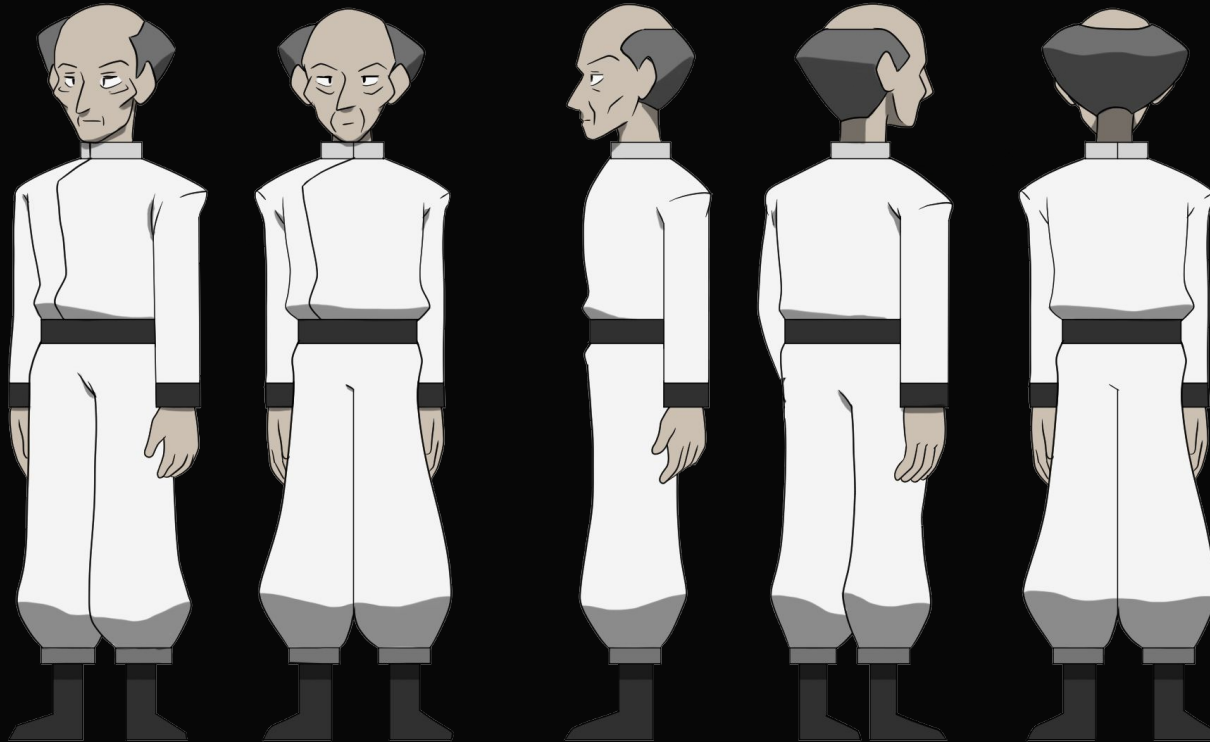


Residuo de un mundo olvidado, donde era un centinela y un protector de una civilización perdida en el tiempo, pero ahora sólo es un ser atemporal, que al ser reactivado, tomará como su tarea proteger a lon de cualquier amenaza.

# EVIL COMMANDER (ANTAGONISTA)

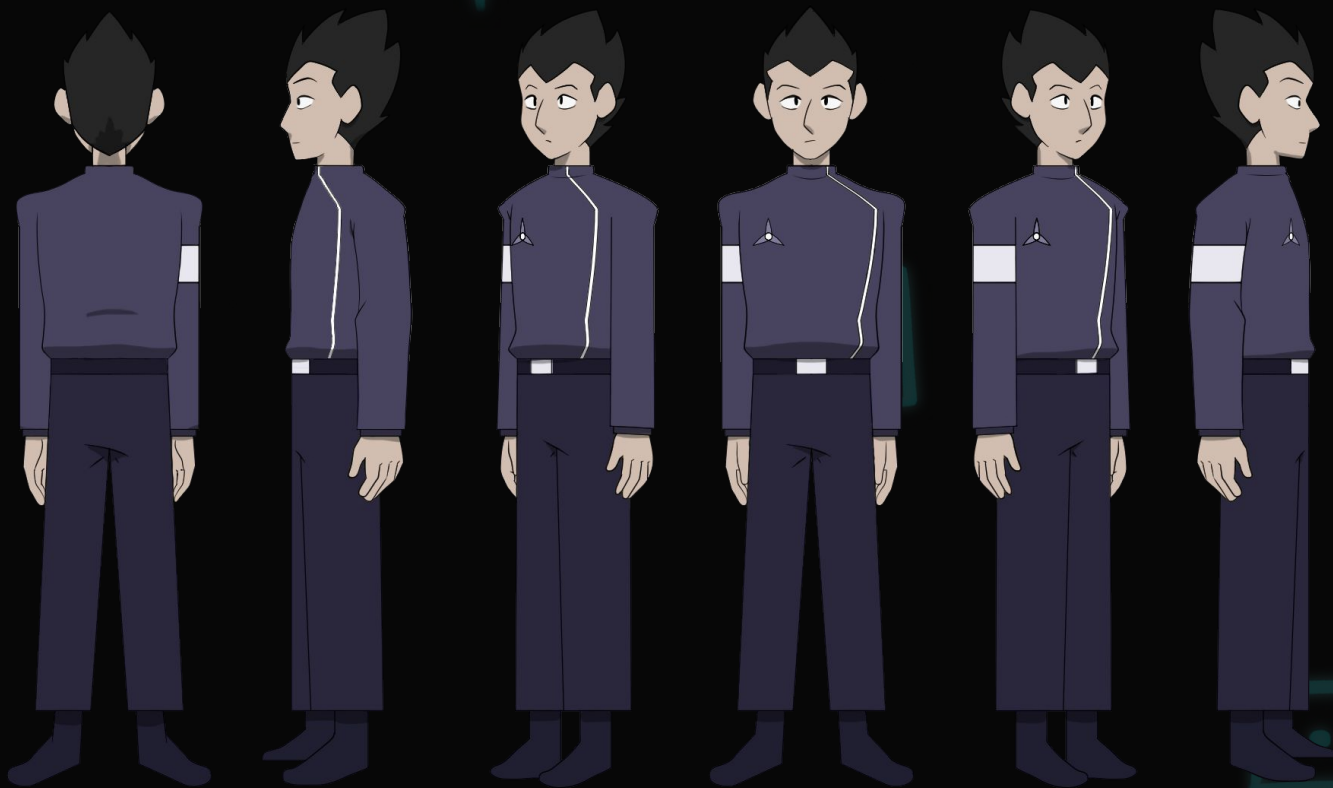


# EVIL COMMANDER (ANTAGONISTA)



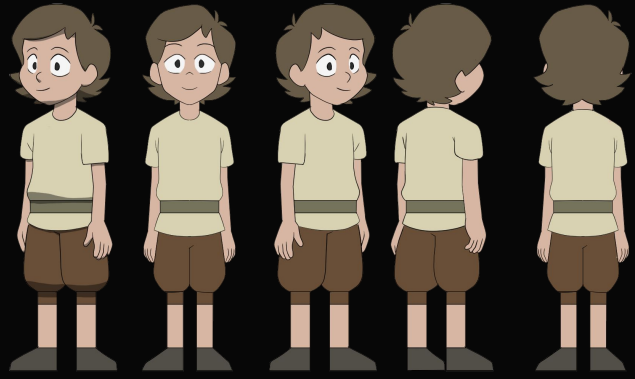
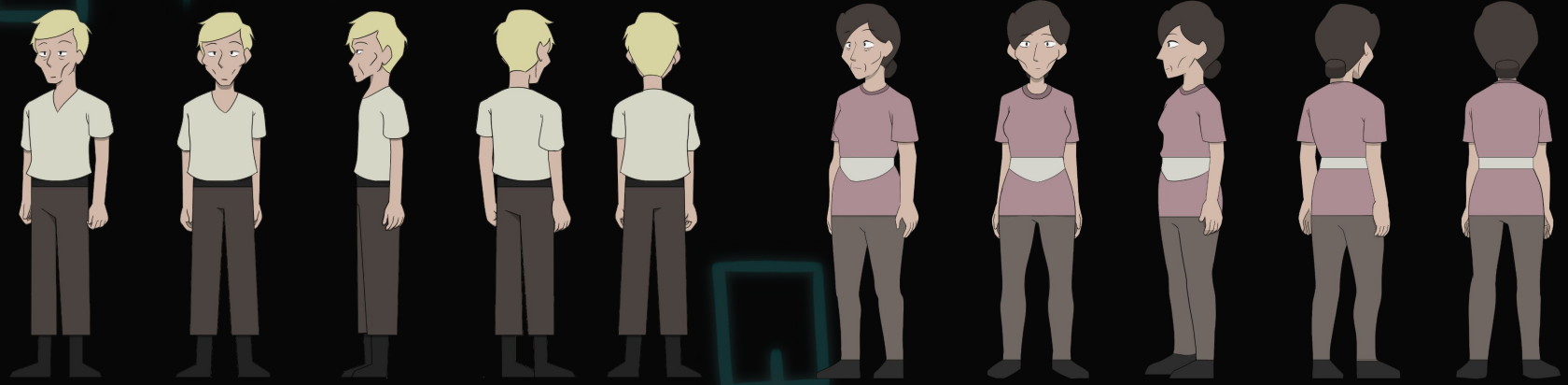
Con más de 5000 años (o eso se dice), es un gobernante viejo, frío y calculador, con un claro desinterés hacia sus conciudadanos y las personas que lo rodean. Governa con puño de hierro la Ciudadela.

# HOLDEM (CO-PROTAGONISTA)

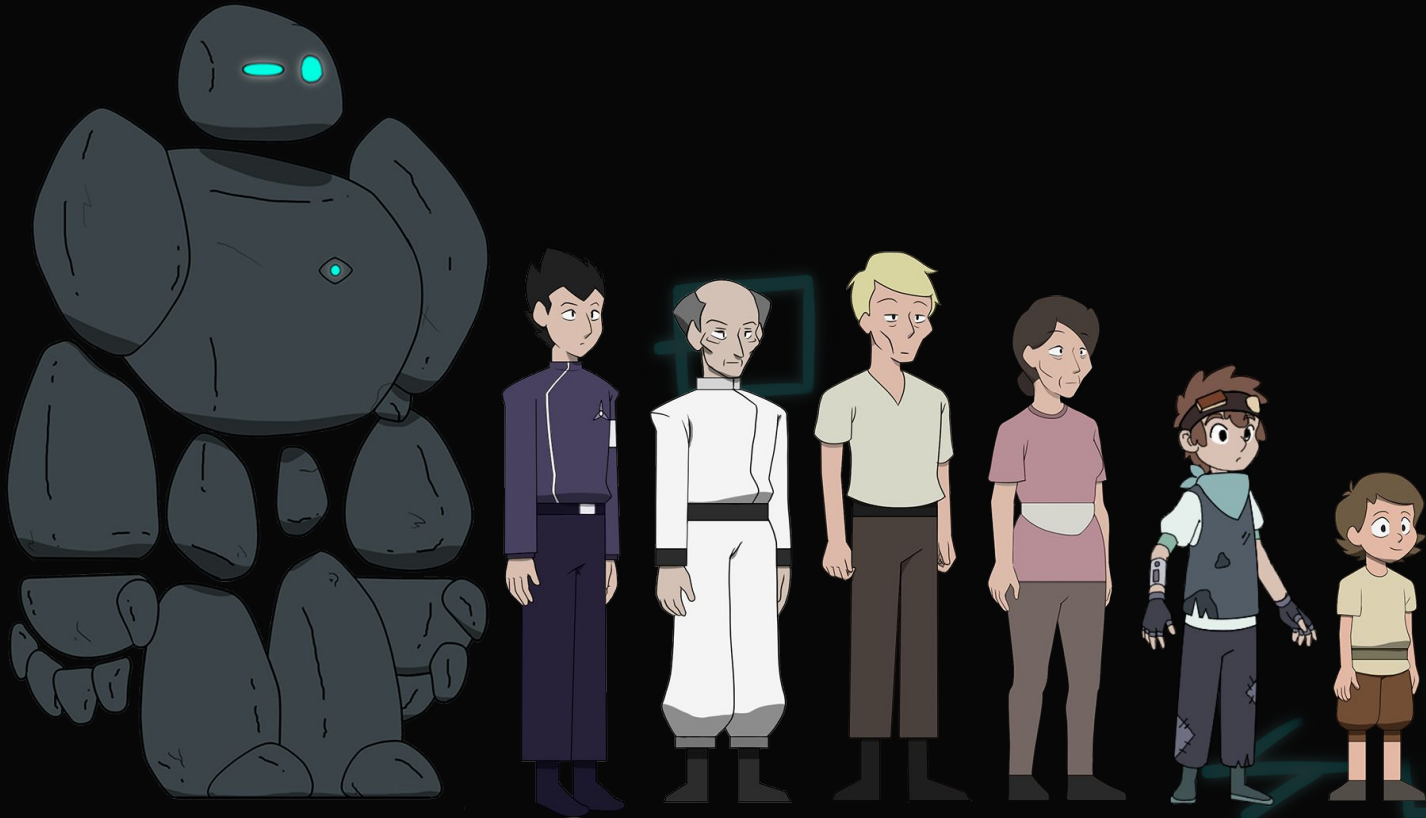


Un joven muy inteligente y tras pasar toda su vida en el submundo de la Ciudadela, ha desarrollado un disgusto generalizado a cualquier persona o máquina proveniente de las zonas superiores.

# PERS. SECUNDARIOS



# DISEÑO DE PERSONAJES

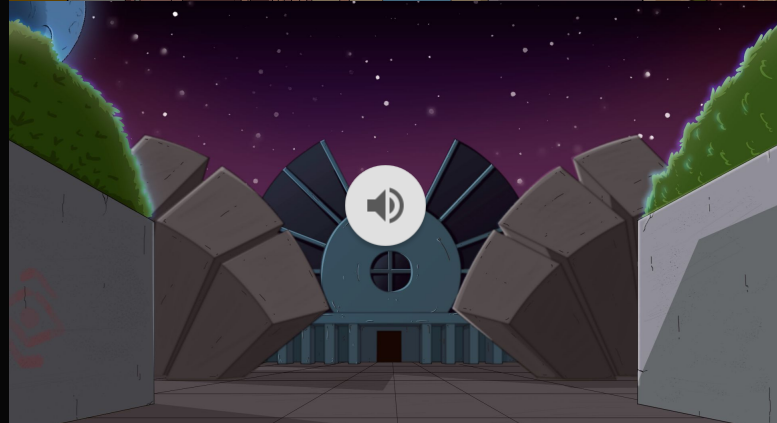


# TRATAMIENTO SONORO

Durante la realización de este proyecto, teniendo en cuenta el tono deprimente y dramático de la narrativa, que va acompañado de un discurso político del candidato Holdem (interpretado por David Mateus) y combinado con el entorno futurista-distópico, se busco con el compositor crear una pieza original que acompañase y realce a lo que sucede en pantalla, mientras se muestra un contraste entre instrumentación clásica y sintetizadores.

Éstos buscan mostrar ese contraste entre cómo dos mundos, pasado y futuro colisionan, mientras que su melodía acompañando el discurso tiene un tono deprimente, pero algo esperanzador, buscando resaltar al personaje como esa persona que busca cambiar las cosas, uniendo a los subyugados contra sus viles e indiferentes opresores.

El soundtrack extendido está [aquí](#)





# CRONOGRAMA

Desarrollo y correcciones:  
11 Semanas



Pre-producción:  
17 Semanas



Producción:  
32 Semanas



Post-producción:  
13 Semanas



[Pipeline](#)

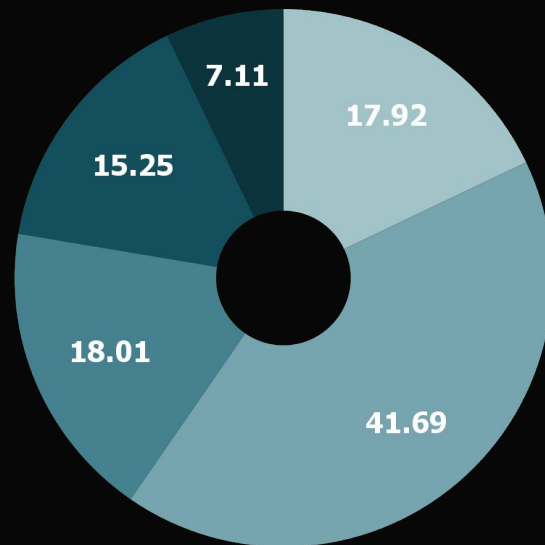
[Cronograma completo](#)

Total: 58 Semanas

# PRESUPUESTOS

CIFRAS EN COP y USD

- DESARROLLO
  - 17,92 %
- PRE-PRODUCCIÓN
  - 41,69 %
- PRODUCCIÓN
  - 18,01 %
- POST-PRODUCCIÓN
  - 15,25 %
- DIFUSIÓN Y CIRCULACIÓN
  - 7,11 %



TOTAL SUMATORIA

\$ 100'566.000

(25.142 \$ USD)

[Versión extendida](#)

# PRIMER CORTO

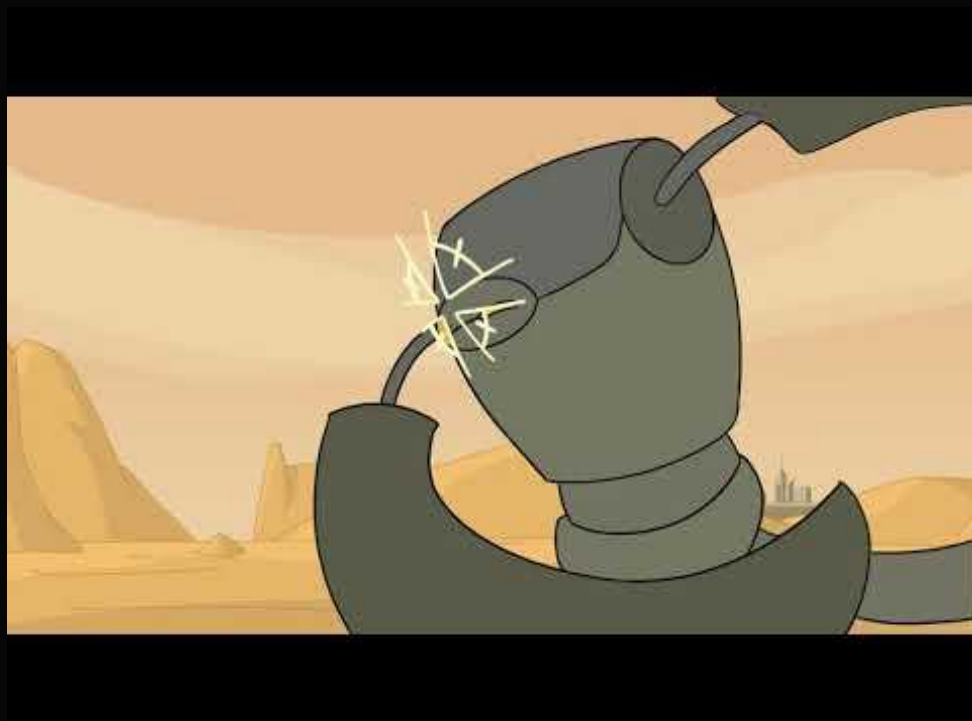
Durante la producción del proyecto, se lograron hacer 2 piezas finalizadas de la serie, el primer corto fue algo más limitado en tiempo, pero nos puede llegar a mostrar los primeros pasos de lo que sería GO-LEM hoy en día, en éste podemos incluso apreciar la primera apariencia de GO-LEM, en la cual era más parecido a un robot antes de su rediseño final, más apegado al concepto de criatura mística.

Más allá de lo que logramos con el primer corto, la producción de éste mismo nos llevó a aprender muchas cosas, como la importancia de la organización de archivos, de un cronograma, entender nuestra propia dinámica de trabajo y flujos de tiempo como equipo.

Uno de las mejores enseñanzas que nos dejó este corto, es entender a trabajar en equipo con otras personas, cómo es necesario a veces dejar el ego de lado y no tomar las decisiones que me gustan a mí, sino tomar las mejores decisiones para el proyecto, entendiendo que todos pueden aportar en cada paso y no por saber más te hace la única persona con voz para opinar.

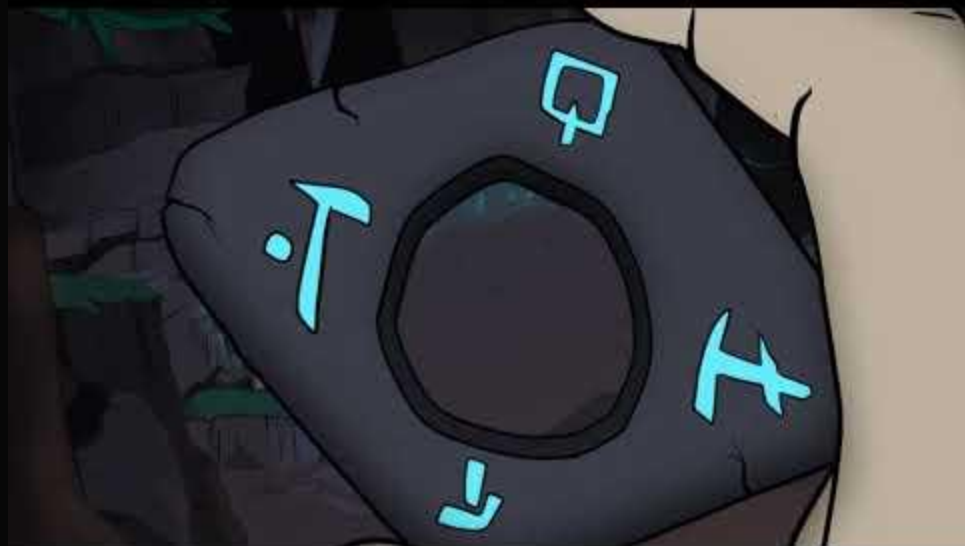
Sin más espera, veamos los 2 productos finalizados! ( •̀ω•́ ) ✧

# PRIMER CORTO



# TEASER

天 回 生



天 回 生

# BIOGRAFÍAS



## SEBASTIÁN TORRES

Productor, Animador 2D y artista de  
Storyboard

[sebasmw.30@gmail.com](mailto:sebasmw.30@gmail.com)

+57 300 880 7689

Estudiante de Animación y Artes Visuales,  
paciente y enfocado en el trabajo en  
equipo, disfruta trabajar en lo que más le  
gusta.

*“La mayor felicidad que puede dar mi  
trabajo es ver cómo influir y conectar con  
las personas a través de él”*



## GUILLERMO CABALLERO

Animador 2d, artista de animatic  
y character design

[ge.caballeron@gmail.com](mailto:ge.caballeron@gmail.com)

+57 310 209 7823

Animador y artista en formación que  
siempre busca ser mejor en lo que ama. La  
animación siempre fue parte de mi vida y  
ayudó a crear la persona que soy hoy.

*“La animación me permite mostrarle a los  
demás las maravillas que solo yo puedo  
ver”*

# CREDITOS

Sebastian Torres Zuñiga

Producción, Animación y Edición

Guillermo Esteban Caballero

Dirección de Arte y Animación

Nick Kodiak

Composición Musical

David Mateus

Actor de Voz Candidato Holdem