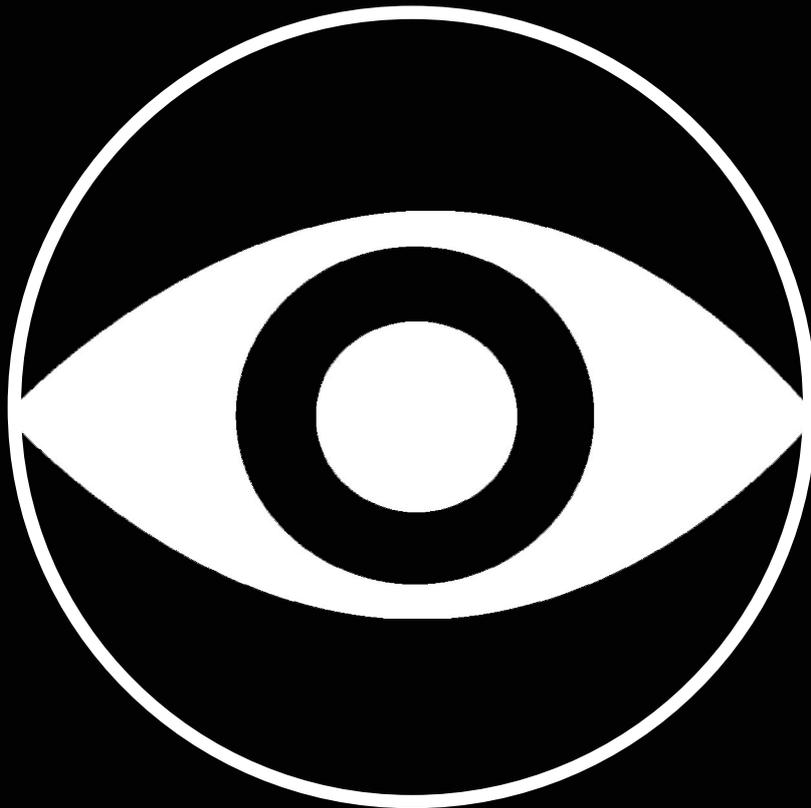


# Proyecto 1984



## **ADVERTENCIA** **Documento Clasificado**

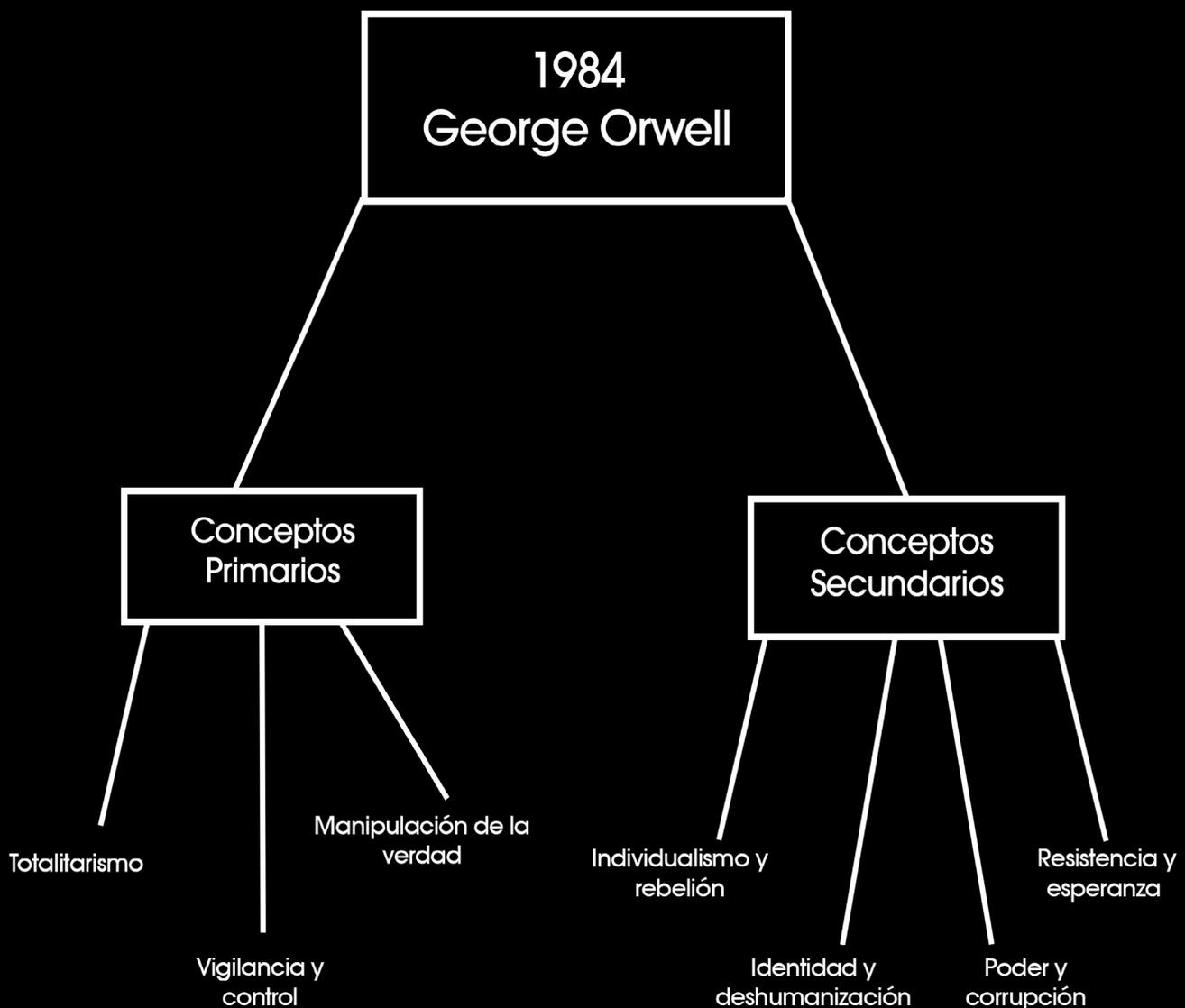
Este documento contiene información clasificada y confidencial del gobierno. Su acceso, divulgación o distribución no autorizada está estrictamente prohibida. Si usted no es el destinatario previsto o no está autorizado a tener acceso a esta información, le rogamos que cierre este documento de inmediato y lo notifique al departamento o agencia correspondiente.

El contenido de este documento está protegido por leyes y regulaciones relacionadas con la seguridad nacional y la privacidad. Cualquier uso indebido, copia no autorizada, alteración o divulgación de esta información puede tener consecuencias legales fatales.

La información contenida en este documento es de vital importancia para el éxito de este proyecto y su tratamiento inapropiado puede poner en riesgo todo el gobierno del Partido. Si se da el caso, usted será tratado como un rebelde y se activará el protocolo de emergencia a nivel nacional, no tendrá escapatoria.

Si usted es uno de nuestros agentes, ya le habrán informado de antemano sobre el propósito de este proyecto, por lo cual vamos a saltarnos las introducciones y detalles iniciales del plan maestro del Partido. Usted no es más que un mero agente y solo puede obedecer órdenes, por lo cual, no se aceptará cualquier tipo de comentario u opinión personal sobre el proyecto.

## Fase 1: Conceptualización



Los temas principales en los que se basa la novela 1984 son:

1. Control y vigilancia
2. Manipulación de la verdad
3. Pérdida de la individualidad
4. La lucha por la libertad

## Objetivo del proyecto: Nueva adaptación a novela gráfica

El cambio que le haría a la novela 1984, sería adaptarla en forma de novela gráfica. Aunque ya existe una adaptación de este estilo, considero que sus ilustraciones tiran demasiado hacia un estilo cartoon o caricaturesco, con personajes con proporciones no realistas y características faciales exageradas. El estilo de dibujo de la novela gráfica, no me llegó a gustar ya que yo me imaginaba el mundo de 1984 de otra manera.

Considero que darle un toque más realista y crudo podría impactar más al espectador y llamar a un mayor número de gente. En mi búsqueda del estilo que le quería dar con este nuevo enfoque, lo primero que se me vino a la mente fue la novela gráfica "Sin City" que es una novela negra y se caracteriza por tener un estilo de dibujo distintivo conocido como "estilo noir".



A raíz de esta idea, dándole un toque más oscuro, adulto y realista, se podría sacar una increíble novela gráfica que, aunque no sea para todos los públicos (+18), va a ser bien recibida por la audiencia, porque junto a la increíble historia que se relata en la novela si le damos un estilo de dibujo que sea igual de bueno y diferente, va a ser difícil de olvidarla.

La novela gráfica tendría un tamaño de 15,2 x 22,9 cm con las viñetas distribuidas en formato de cómic.



# Personas en busca y captura (buyer persona)

Antes de hacer el buyer persona, hay que dejar claro que el público al que va dirigido sería para mayores de 18 años, ya que es una novela oscura dónde no va a haber nada de censura.

Nombre: Alex Rodríguez

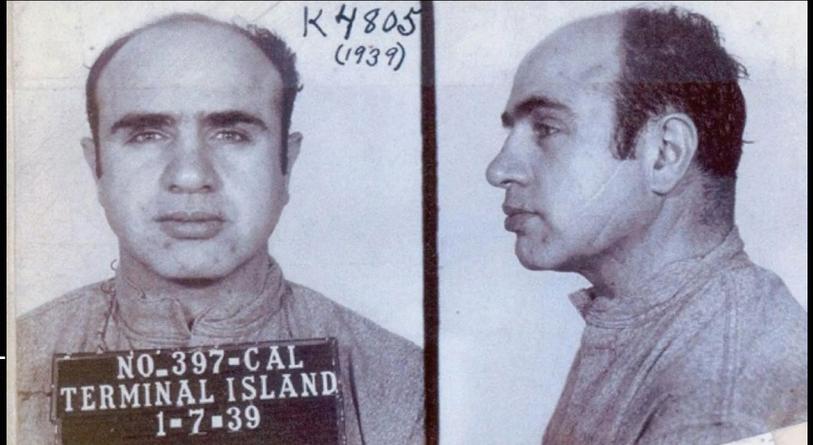
Edad: 28 años

Ocupación: Diseñador gráfico

Estado civil: soltero

Ubicación: Sin confirmar

Antecedentes: Rebelión y venta de información clasificada



Este sujeto es extremadamente peligroso y su mera existencia supone un gran peligro para los planes futuros del Partido. Se escapó hace 2 semanas de la cárcel de máxima seguridad gracias a un motín y nuestros expertos teorizan que él estuvo detrás de todo este altercado pero todavía no tenemos suficientes pruebas para confirmar si es cierto. La noticia del motín no se hará pública y si encontramos a algún individuo no identificado cerca del lugar del suceso que sea ejecutado en el acto.

No disponemos de mucha información suya, te adjunto la poca que tenemos:

## Intereses:

1. **Novelas gráficas:** Alex es un lector habitual de novelas gráficas y aprecia particularmente el arte y el estilo visual de estas. Disfruta de las historias con atmósfera oscura y personajes complejos.
2. **Cine y estética visual:** Como diseñador gráfico, Alex tiene un gran interés en el cine y la estética visual. Le atraen las narrativas cinematográficas y se siente atraído por experiencias visualmente impactantes.
3. **Arte gráfico y diseño:** Debido a su profesión como diseñador gráfico, Alex tiene un profundo aprecio por el arte y el diseño en general. Le gusta analizar y admirar los aspectos visuales de las novelas gráficas.

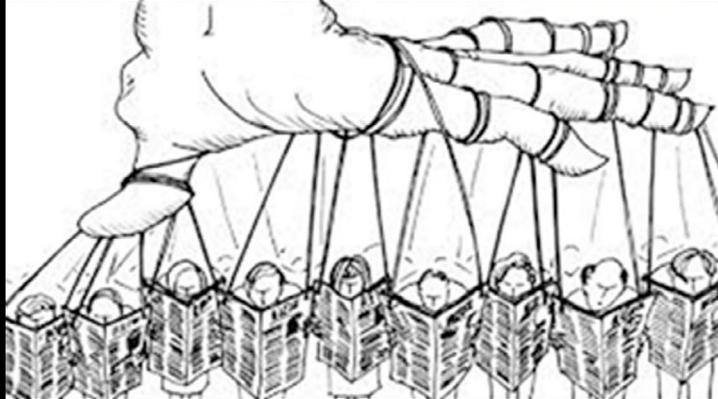
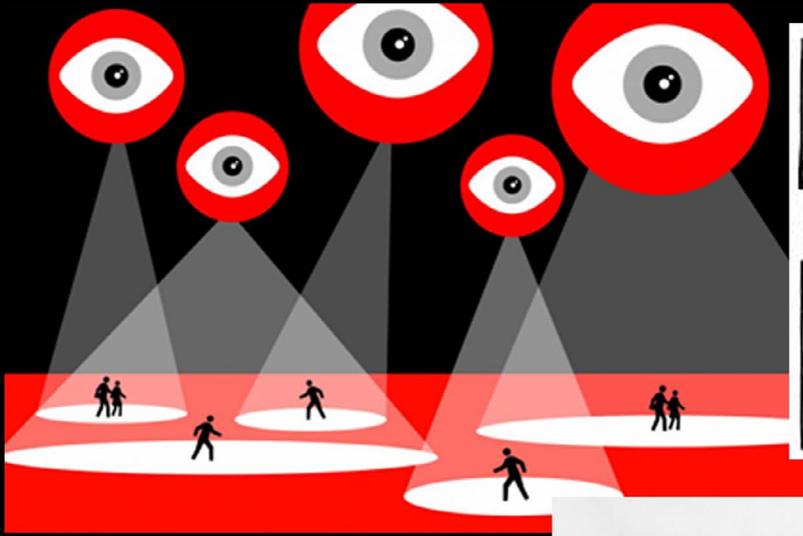
## Motivaciones:

- Entretenimiento y escapismo:** Alex busca en las novelas gráficas una forma de entretenimiento y escapismo. Quiere sumergirse en una historia intrigante que lo transporte a un mundo diferente y lo haga desconectar del día a día.
- Apreciación del arte visual:** Alex tiene una afinidad por el arte visual y disfruta de las obras que utilizan estilos de ilustración diferentes que le lleguen a inspirar en su trabajo.

## Desafíos:

1. **Sobrecarga de información:** Alex puede sentirse abrumado por la gran cantidad de opciones disponibles en el mundo de las novelas gráficas. Necesita recomendaciones claras y convincentes para decidir qué leer a continuación.
2. **Falta de tiempo:** Como profesional ocupado, Alex puede tener dificultades para encontrar tiempo para leer. Busca historias que sean cautivadoras desde el principio y que puedan mantener su interés a pesar de sus limitaciones de tiempo.

# Moodboard conceptos



# Moodboard nuevo enfoque

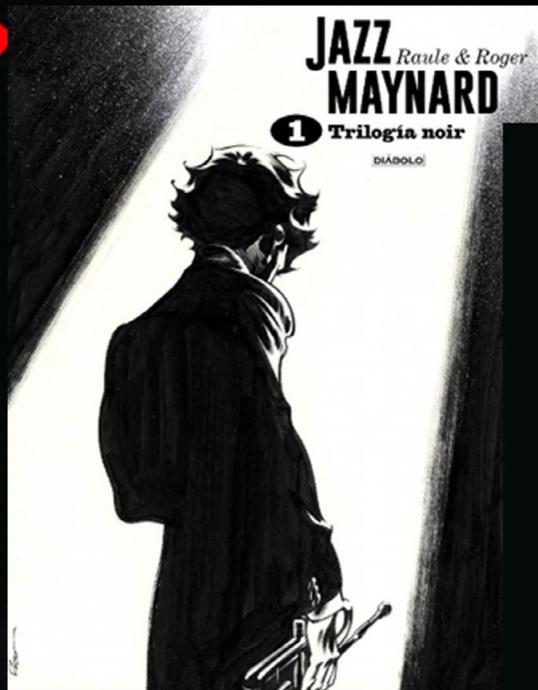


# SIN CITY



# SPIDER-MAN

MARVEL  
**NOIR**



# NOIR

RELATOS DE GÉNERO NEGRO

HISTORIAS DE  
BRIAN AZZELLO, JEFF LEMIRE  
Y MÁS AUTORES DEL GÉNERO



## Fase 2: Desarrollo

Antes de empezar con esta fase, es necesario advertir a nuestros agentes de que esta es la fase alfa de todo nuestro proyecto. Todavía es necesario pulir ciertas ideas y las imágenes que se van a ver a continuación muy posiblemente estén ligadas a cambios futuros.

Los nuevos carteles publicitarios todavía están en desarrollo pero tenemos un prototipo, algo alejado de la idea final y con algunos errores que se irán arreglando, disponible para enseñárselo a los agentes:



La idea final de este proyecto sería la creación de una novela gráfica capaz de describir y transmitir todo el poder del partido y su influencia en esta ciudad.

La novela gráfica sería conocida por su estilo visual distintivo y único. Contrataríamos con uno de los mejores ilustradores que esta ciudad ha conocido: Frank Miller. Este sería el ilustrador principal de la novela y contaría con todos los recursos que necesitara para completar este ambicioso proyecto. Gracias a la combinación de técnicas de dibujo y uso del blanco y negro, crearía un ambiente oscuro y sombrío que complementa el estilo noir del que hemos hablado más arriba en el documento.

Frank Miller nos ha pedido que mantengamos su colaboración como un secreto para el público una vez este proyecto sea completado y salga a la luz, a cambio nos ha proporcionado información detallada sobre su estilo de dibujo, para que otros ilustradores bajo nuestras órdenes le ayuden con la creación de la novela gráfica.

Aquí está toda la información sobre el estilo:

-Blanco y negro de alto contraste: El uso del blanco y negro es una característica necesaria para que la novela sea distintiva. Las ilustraciones deben presentar un alto contraste entre luces y sombras, lo que crea una atmósfera oscura y dramática. El blanco puro y el negro absoluto se utilizan para resaltar los detalles y enfatizar la violencia y la crudeza de la ciudad.

-Estilo noir: las ilustraciones deben inspirarse en las películas noir de la década de 1940 y 1950. Las ilustraciones reflejan ese estilo, con personajes duros, mujeres seductoras, ambientes urbanos sombríos y situaciones violentas. Los contrastes de luces y sombras, así como los ángulos dramáticos de las viñetas, contribuyen a crear un ambiente noir auténtico.

-Detalles expresivos y líneas fuertes: Las ilustraciones presentan detalles en los rostros y las expresiones de los personajes. Las líneas fuertes y los rasgos exagerados ayudan a transmitir emociones intensas y acentuar la personalidad de cada personaje.

-Uso selectivo de color: Aunque las ilustraciones se caracteriza por su enfoque en el blanco y negro, Frank Miller utiliza ocasionalmente el color para destacar elementos específicos. Algunas escenas clave o elementos importantes se presentan en color, lo que contrasta con el resto de la obra y crea un impacto visual notable.

El proyecto todavía no está terminado, pero nos ha surgido un dilema por el camino: ¿Cómo vamos a dar a conocer esta novela al público? Nuestro grupo de especialistas en marketing nos ha dado varias pautas a seguir para que la novela sea un éxito asegurado:

-Crear una presencia en línea: Crear un sitio web o un blog dedicado a la novela gráfica es una gran idea. Comparte información sobre la historia, los personajes y el proceso de creación. También puedes utilizar las redes sociales para interactuar con los fans y compartir avances, ilustraciones y noticias relacionadas con la novela gráfica.

-Participar en eventos y convenciones: Asistir a eventos relacionados con la industria del cómic y las novelas gráficas, como convenciones y ferias del libro. Tener un stand donde mostrar la obra y vender copias físicas ayudará a llegar a un público más amplio y establecer conexiones con otros profesionales y aficionados.

-Reseñas y reseñadores de influencers: Enviar copias de la novela gráfica a reseñadores y bloggers influyentes en el ámbito de las novelas gráficas. Si les gusta la obra, si no habrá que obligarles, pueden escribir reseñas o compartirla en sus plataformas, lo que te ayudará a ganar visibilidad y credibilidad.

-Colaboración con librerías y tiendas especializadas: Establecer contactos con librerías y tiendas especializadas en cómics y novelas gráficas. Pedirles que incluyan la novela gráfica en sus estantes y que organicen eventos de lanzamiento o firmas de autógrafos.

**Este es el final del informe, cuando tenga memorizada toda la información, destruya el documento.**

# Pieza transmedia

iHey colega! ¿Estás cansado de que el Partido controle todos los aspectos de tu vida? Sé que eres uno de esos agentes súper secretos del Partido, pero tengo una proposición para tí. Mi nombre es Alex Rodríguez, la misma persona que sale unas hojas más arriba. Me gustaría que te unieras a la revolución que mis compañeros y yo llevamos planeando durante años y para ello necesito que robes unos documentos muy importantes que se encuentran en la sede central del Partido. No te preocupes tengo un plan llamado “ESCAPEROOM 1984”.

Los documentos se encuentran en una de las oficinas del Ministerio de la Verdad, donde se manipula la información y se controla la historia. La oficina es bastante austera, con paredes de concreto, carteles de propaganda del Partido y telescreens que transmiten mensajes del Gran Hermano. Que la apariencia de esta no te engañe, ya que está llena de mecanismos secretos que solo los de mayor cargo dentro del Partido son capaces de descifrar. Esto no significa que esté todo perdido, hace unos días me llegó información sobre cómo resolverlos, gracias a un desertor del Partido, te mandaré información más detallada una vez me confirmes tú respuesta.

Estoy seguro de que tomarás la decisión correcta y que con tu entrenamiento e intelecto serás capaz de conseguir los documentos y salir de allí con vida.

## Desafíos:

-El telescreen: Los agentes deben encontrar una manera de desactivar o bloquear el telescreen que vigila la habitación para evitar ser detectados por el Partido.

-Rompecabezas de la neolengua: Los agentes deben resolver acertijos o descifrar palabras y frases en neolengua para avanzar en el juego y desbloquear pistas.

-Laberinto de habitaciones: Los agentes deben encontrar la ruta correcta a través de una serie de habitaciones interconectadas, evitando la detección de las patrullas de la Policía del Pensamiento.

-Ocultar y buscar información: Los agentes deben buscar en la sala pistas ocultas, documentos clasificados y objetos que les ayuden a descubrir la verdad y avanzar en su escape.

## Elementos especiales:

-Uso de tecnología: Habrá efectos especiales, como luces parpadeantes y sonidos opresivos para aumentar la tensión y la inmersión en el mundo de “1984”.

-Actor en el papel de un miembro del Partido: Un actor podría representar a un miembro del Partido que interactúa con los jugadores y les brinda información o crea obstáculos adicionales.

## Objetivo final:

El objetivo final del escaperoom es conseguir todos los documentos clasificados y descubrir la verdad oculta.

**MUCHA SUERTE AGENTE, VIVA LA REVOLUCIÓN Y LA LIBERTAD  
INDIVIDUAL**

