



PITCH  
**EL ÚLTIMO GÉNESIS**

PIERO BENJAMÍN FELICES PAULET  
LABE SILÓNIZ YUN  
AMALIA ARIAS NOGUERALES  
ENGEL NIEVES PINEDA



# “EL ÚLTIMO GÉNESIS”

ANIMACIÓN, CIENCIA FICCIÓN, AVENTURA FAMILIAR

En un **planeta árido** y abandonado, un **robot solitario** y desgastado encuentra una última misión: **construir** algo que traiga un poco de **vida** a su mundo desolado.

Con precisión y cuidado, va ensamblando un pequeño juguete. Cuando coloca la última pieza, el **juguete cobra vida** y, para sorpresa del robot, realiza un breve y encantador baile, llenando el espacio vacío con una chispa de alegría. Sin embargo, tan rápido como comenzó, el juguete vuelve a **quedarse inmóvil**, devolviendo al robot a su **soledad...**  
pero ahora con una **renovada esperanza**.

“El Último Génesis” combina **ciencia ficción** con una **emotiva narrativa** familiar, explorando temas de creación y perseverancia en un contexto *post-apocalíptico*.

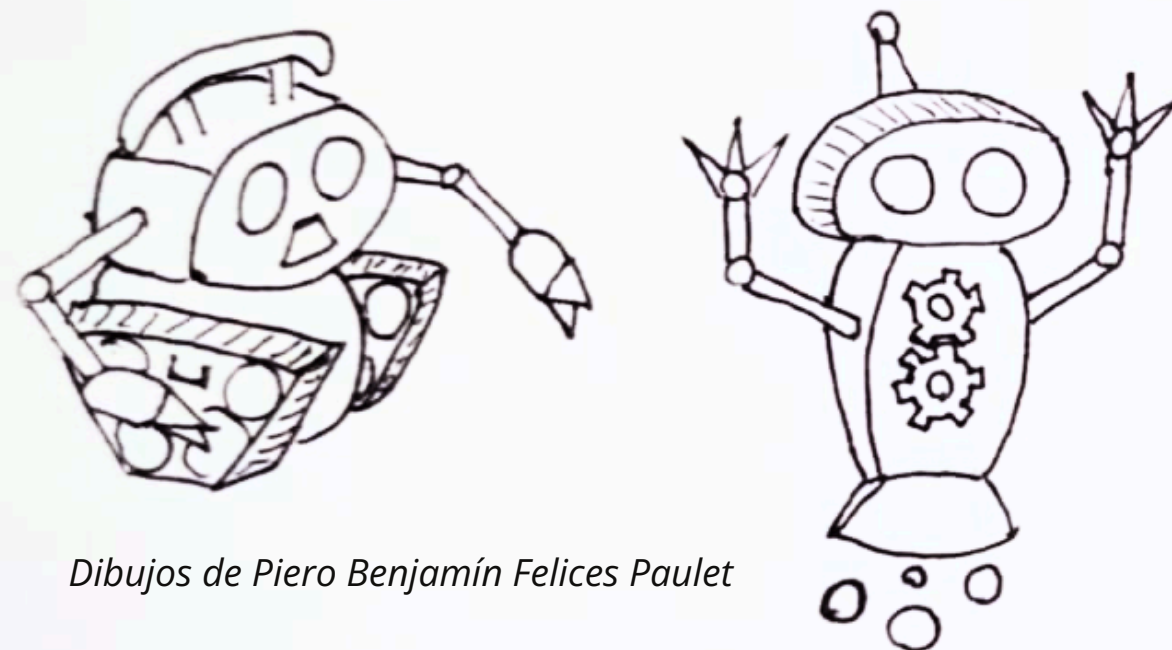
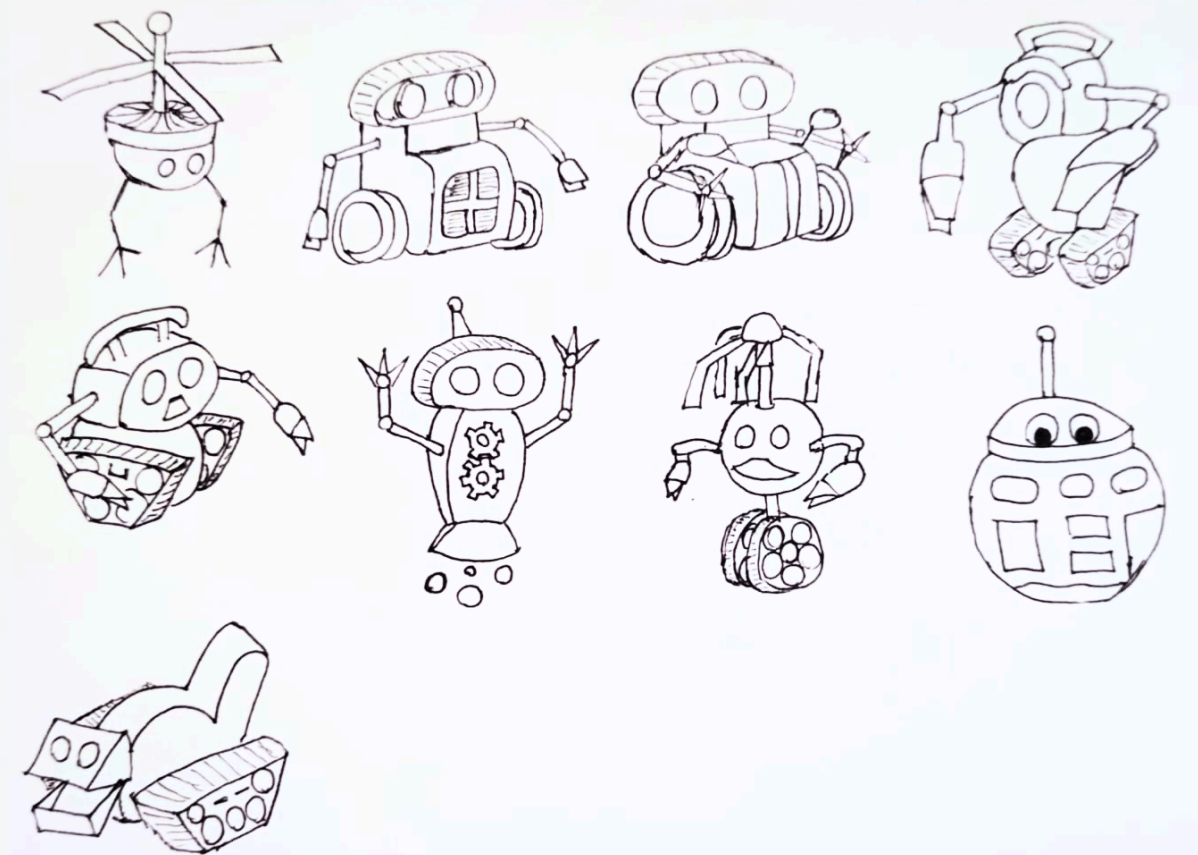


# ESTILO VISUAL

El corto tendrá un estilo visual **post-apocalíptico**, con un entorno desolado y árido que refuerza la soledad del robot.

El diseño del robot será funcional contando con herramientas como manos robóticas, además de detalles que indiquen un pasado más próspero.

Utilizaremos texturas ásperas y metálicas para el entorno, como metal oxidado o manchado, y una iluminación sombría pero con un toque de esperanza cuando el objeto haya cobrado vida al final.



*Dibujos de Piero Benjamín Felices Paulet*

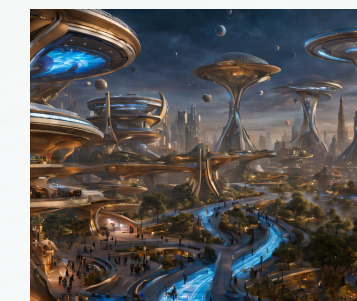
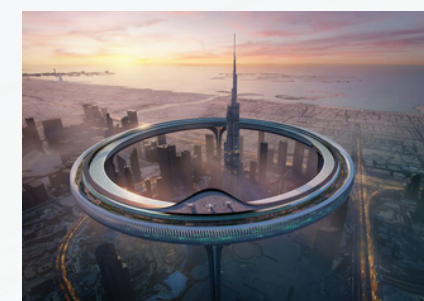
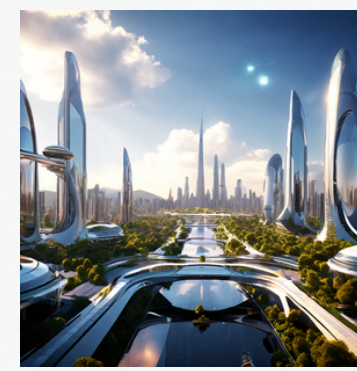


# REFERENCIAS

WALL·E (Pixar)



Unsplash (Ciudades)



Unsplash (Vehículos)



# EQUIPO Y FUNCIONES

**Piero Benjamín  
Felices Paulet**

Concept Artist

Storyboard

Modelado  
3D

Rigging

Texturizado

**Amalia Arias  
Noguerales**

Texturizado

Modelado  
3D

Iluminación

Animación

Render

**Labe Siloniz  
Yun**

Animación

Iluminación

Texturizado

Montaje y  
edición

**Engel Nieves  
Pineda**

Animación

Iluminación

Texturizado

Montaje y  
edición

# ¿POR QUÉ?

- **Alto impacto visual:**



El tipo de **escenario inhóspito** y desolado que utilizaremos nos permite usar diseños más simples pero que transmiten **fuertes sentimientos** como la soledad en un desierto. Un escenario así nos permite, además, resaltar la **iluminación** y **texturas** y también el contraste con el objetivo final, lo que construye nuestro robot.

- **Flexibilidad**



Dado que el entorno no está muy cargado de objetos, la **carga de modelado** se **reduce** considerablemente, lo que nos da espacio a centrarnos en los **detalles del personaje** principal, y la precisión y realismo de la animación.

- **Múltiples públicos**



La historia es llamativa tanto para aquellos a quienes les gusta la ciencia ficción como a quienes prefieren historias más emotivas. Esta **diversidad** aporta **versatilidad** y adecua el corto a varios públicos diferentes y por tanto aumentando su audiencia.

- **Tecnología-Humanidad**



Al mostrar esta relación en nuestra animación, podemos llamar la atención de **audiencias actuales** que se cuestionan o les interesan temas como la inteligencia artificial, la robótica, y el **impacto de la tecnología** en un **mundo decadente**. Este punto de vista hace el corto mucho más llamativo a ojos de aquellos que les interese la ciencia ficción.

- **Alcance Educativo y Viral**

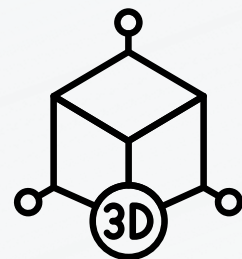


Además de como pieza de **portfolio**, el mensaje visual y reflexivo de la animación se podría considerar que transmite un **mensaje educativo y divulgativo** en cuanto a lo tan dañina puede llegar a ser la tecnología sin control alguno respecta. En cuanto a potencial viral, el concepto de un robot solitario vagando por un planeta desolado y que además tiene un misterioso objetivo es **fácil de comunicar** y en plataformas donde las narrativas con una carga emocional tienden a ser virales resonaría bastante bien.

# FECHAS Y CALENDARIO DE TRABAJO

## 1. a) Diagrama de Pert

1	1	2
Idea		
1	0	2



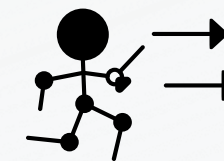
2	6	8
Concept Art		
2	2	10



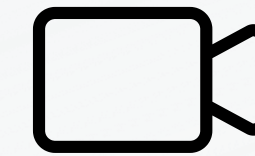
8	16	24
Modelado		
10	6	30



24	4	28
UVs		
30	2	30



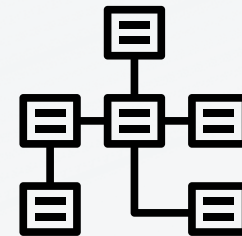
28	10	38
Rigging		
30	2	40



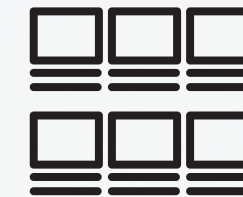
38	7	45
Layout		
40	3	48



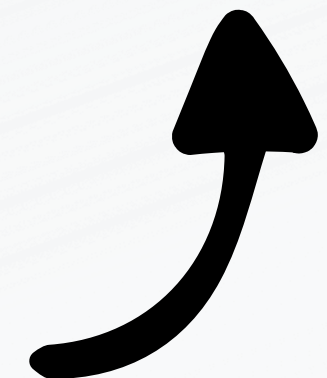
8	4	12
Guion literario		
10	3	15



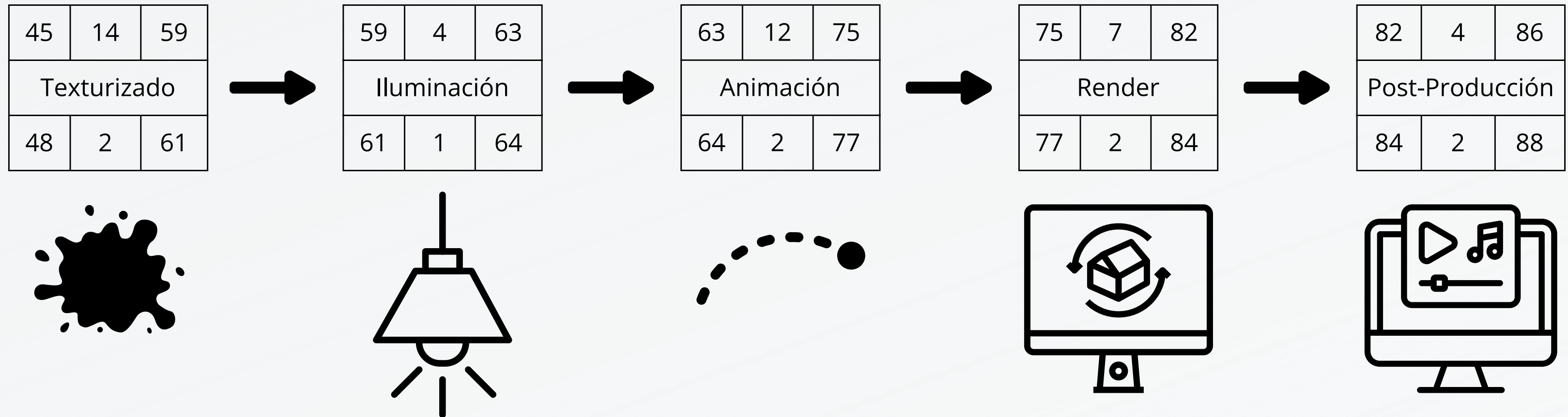
12	2	14
Guion técnico		
15	1	16



14	6	20
Storyboard		
16	4	24



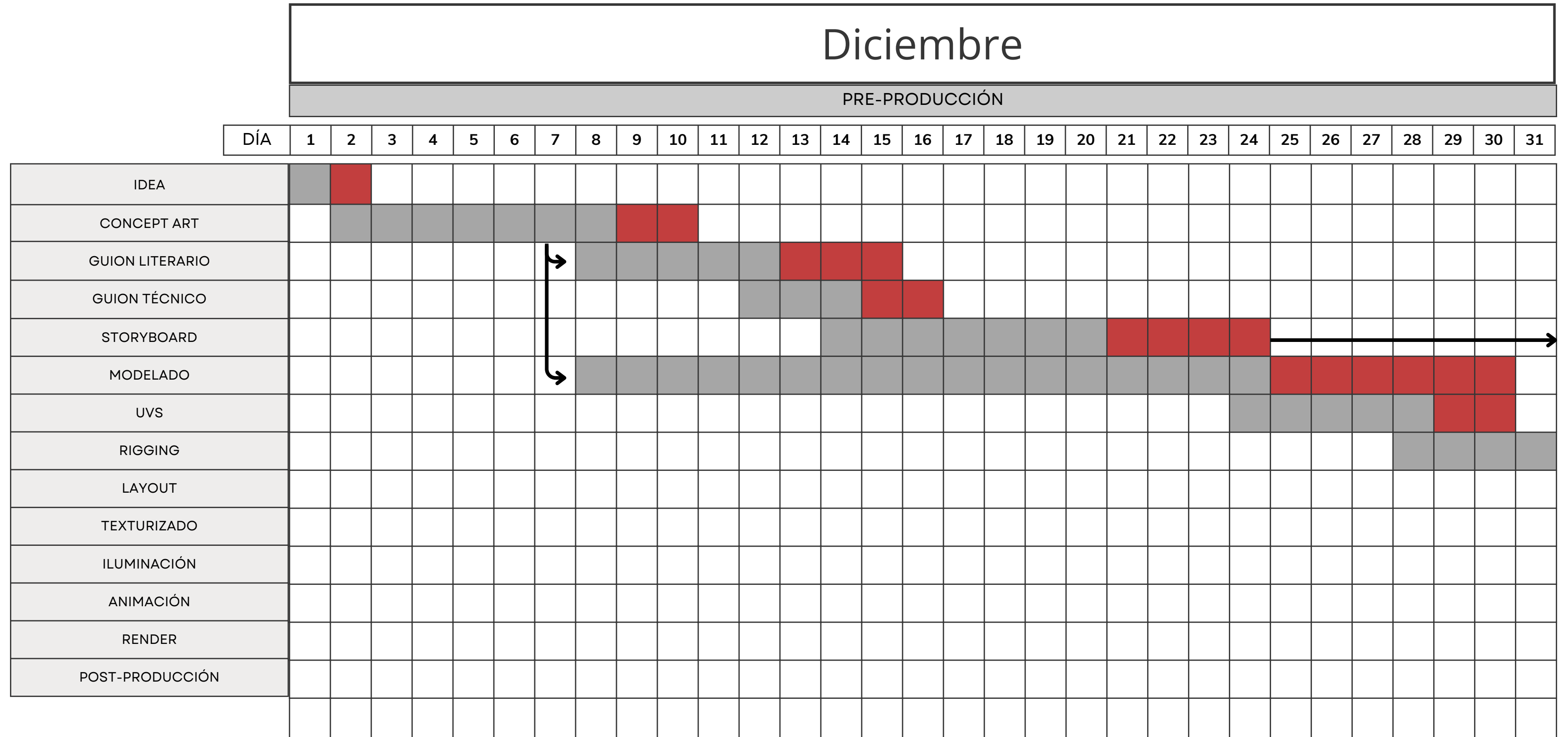
# 1. b) Diagrama de Pert



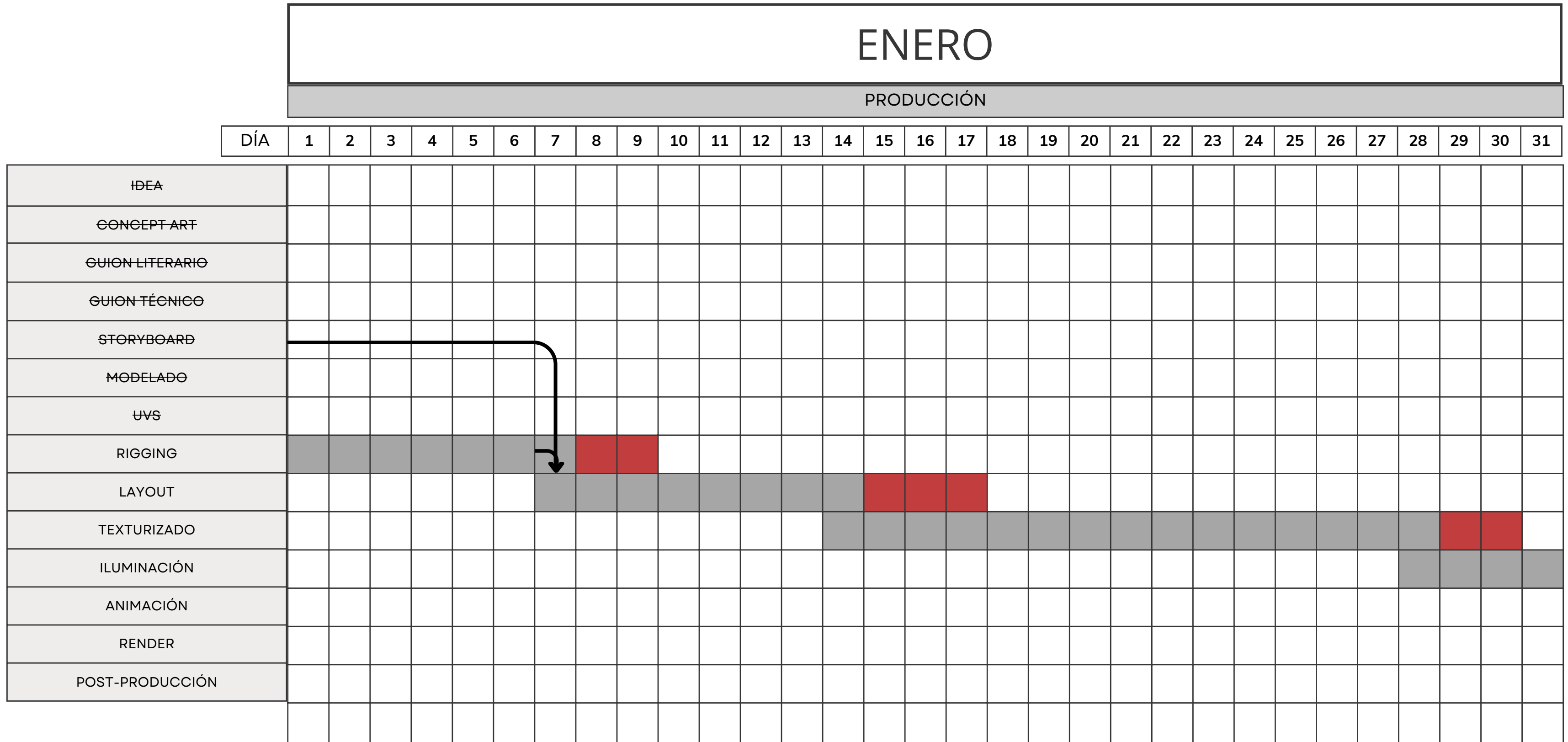




## 2.1 Diagrama de Gantt - DICIEMBRE





## 2.2 Diagrama de Gantt - ENERO





# Tabla de recursos

TAREA	RRHH	RRMM	DESCRIPCIÓN
<b>Modelado 3D</b>	Artista de modelado 3D	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Software Autodesk Maya</li> <li>• Ordenador competente</li> </ul>	El artista creará los elementos del entorno, utilizando Maya para modelado y texturizado básico.
<b>Texturizado</b>	Artista de texturizado	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maya con Arnold</li> <li>• Materiales procedurales</li> <li>• Photoshop</li> </ul>	Creación de texturas para la muñeca. Uso de shaders y nodos procedurales.
<b>Rigging</b>	Técnico de rigging	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maya</li> </ul>	Configuración de los controles de movimiento (huesos, articulaciones y controladores) para la muñeca.
<b>Animación</b>	Animador 3D	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maya</li> </ul>	Animación de la muñeca robot despertándose en una secuencia fluida,
<b>Iluminación</b>	Técnico de iluminación 3D	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maya/Arnold</li> <li>• Luces HDR/photometrics</li> </ul>	Configuración de la iluminación general y de detalle.
<b>Renderizado</b>	Técnico de renderizado	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Render Farm</li> <li>• Maya/Arnold</li> <li>• GPU de alta capacidad</li> </ul>	Renderizado final de los fotogramas.
<b>Postproducción</b>	Editor de vídeo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Software de edición (After Effects, Premiere)</li> <li>• Efectos de sonido/música</li> </ul>	Montaje de video y audio y pequeñas correcciones.



# PITCH-ACTUALIZACIÓN EL ÚLTIMO GÉNESIS

PIERO BENJAMÍN FELICES PAULET  
LABE SILÓNIZ YUN  
AMALIA ARIAS NOGUERALES  
ENGEL NIEVES PINEDA

# CONTENIDO

- 01** IDEA
- 02** GUION LITERARIO
- 03** GUION TÉCNICO
- 04** STORY BOARD
- 05** BOCETOS Y CONCEPT ART
- 06** BLOCKING
- 07** AUDIO DE REFERENCIA







# “EL ÚLTIMO GÉNESIS”

ANIMACIÓN, CIENCIA FICCIÓN, AVENTURA FAMILIAR

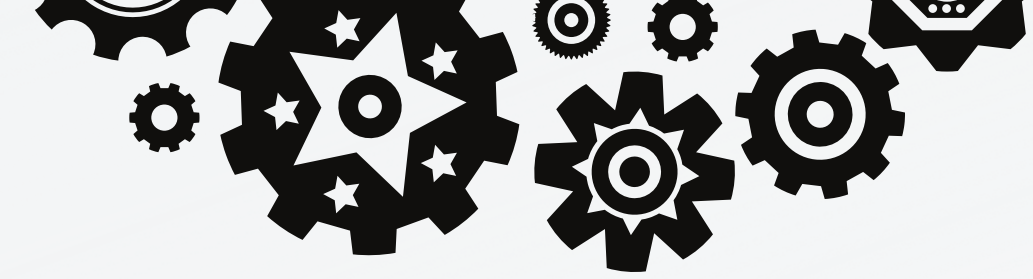
*En un **planeta árido** y abandonado, un **robot solitario** y desgastado encuentra una última misión: **construir** algo que traiga un poco de **vida** a su mundo desolado.*

En un planeta desolado, un robot solitario encuentra un núcleo brillante mientras busca entre los escombros. Tras una frenética persecución, lo lleva a un refugio donde yace un segundo robot apagado. Con esperanza, instala el núcleo en su compañero, logrando devolverle la vida.





# GUIÓN LITERARIO



## "EL ÚLTIMO GÉNESIS"

---

### 1. EXT. DESIERTO DESOLADO - DÍA

*Gran Plano General.*

Un paisaje árido y desolado se extiende hasta el horizonte. Montañas de escombros y restos de estructuras metálicas emergen entre la arena. El viento arrastra polvo y fragmentos de chatarra.

**SONIDO:** Rachas de viento constantes y ocasionales crujidos metálicos lejanos.

---

### 2. EXT. DESIERTO DESOLADO - DÍA

*Plano General.*

Un ROBOT solitario se desplaza lentamente entre los restos. Sus movimientos son precisos y llenos de determinación, pero su aspecto denota desgaste.

**SONIDO:** Zumbido suave del motor y chirridos ligeros de sus articulaciones al avanzar.

---

### 3. EXT. DESIERTO DESOLADO - DÍA

*Plano Medio.*

El ROBOT detiene su marcha. Sus ojos mecánicos se mueven de un lado a otro, escaneando el entorno. Parece buscar algo con urgencia.

1

**SONIDO:** Zumbidos cortos y pulsos electrónicos.

---

### 4. EXT. DESIERTO DESOLADO - DÍA

*Primer Plano.*

Entre los escombros destaca un objeto brillante: un NÚCLEO vidrioso de superficie pulida. La luz del sol se refleja en él, creando un leve resplandor.

**SONIDO:** El viento arrecia momentáneamente; un zumbido resonante acompaña el brillo del núcleo.

---

### 5. EXT. DESIERTO DESOLADO - DÍA

*Plano Medio.*

El ROBOT fija su mirada en el NÚCLEO. Sin dudar, se lanza hacia él con movimientos rápidos y sale del cuadro.

**SONIDO:** Zumbidos acelerados y un chirrido mecánico al moverse.

---

### 6. EXT. DESIERTO DESOLADO - DÍA

*Plano Detalle.*

La mano metálica del ROBOT entra en cuadro, acercándose al NÚCLEO. Con cuidado, lo toma entre sus dedos y rápidamente lo retira del plano.

**SONIDO:** Un leve clic metálico al recoger el objeto; zumbidos mecánicos al moverse.

2

---

### 7. EXT. DESIERTO DESOLADO - DÍA

*Plano Medio.*

El ROBOT examina el NÚCLEO detenidamente, girándolo en sus manos. De repente, el NÚCLEO se le resbala y cae al suelo. El ROBOT emite un gesto de pánico y trata de alcanzarlo.

**SONIDO:** Golpe metálico suave al caer; zumbidos ansiosos del robot.

---

### 8. EXT. DESIERTO DESOLADO - DÍA

*Gran Plano General.*

El NÚCLEO rueda fuera de control mientras el ROBOT lo persigue desesperadamente. La cámara permanece fija, mostrando al ROBOT entrar y salir del cuadro mientras intenta atraparlo.

**SONIDO:** Vidrio vibrante al rodar el núcleo; viento de fondo constante.

---

### 9. EXT. DESIERTO DESOLADO - DÍA

*Primer Plano.*

El NÚCLEO finalmente se detiene en un lugar firme. Su superficie refleja el entorno desolado.

**SONIDO:** Sonido sutil de tierra al detenerse.

---

3

10. EXT. DESIERTO DESOLADO - DÍA

*Plano Medio.*

El ROBOT se aproxima al NÚCLEO, visiblemente aliviado. Baja sus hombros mecánicos, relajándose después de la persecución.

**SONIDO:** Un leve "suspiro" robótico acompañado de un zumbido suave.

---

11. EXT. DESIERTO DESOLADO - DÍA

*Plano Entero.*

El ROBOT recoge el NÚCLEO con cuidado y se lo lleva entre las manos, alejándose del cuadro con determinación. El tiempo pasa rápidamente, simbolizado por el movimiento del sol a través de las sombras del lugar.

**SONIDO:** Clic metálico al tomar el núcleo; zumbidos bajos de motor al caminar.

---

12. INT. REFUGIO IMPROVISADO - TARDE

*Gran Plano General.*

El ROBOT trabaja incansablemente en otro ROBOT APAGADO, cubierto de polvo.

**SONIDO:** Zumbidos, chasquidos de herramientas y un ambiente de viento sutil.

---

13. INT. REFUGIO IMPROVISADO - NOCHE

*Plano Entero.*

El ROBOT coloca cuidadosamente el NÚCLEO en el pecho del segundo ROBOT apagado.

**SONIDO:** Chisporroteo eléctrico al activarse el núcleo.

---

14. INT. REFUGIO IMPROVISADO - NOCHE

*Primer Plano.*

El ROBOT principal se emociona. Mueve sus brazos mecánicos en un gesto de alegría, mientras sus ojos parpadean con intensidad.

**SONIDO:** Bip-bop emocionados del robot, acompañados de un leve zumbido de satisfacción.

---

15. INT. REFUGIO IMPROVISADO - NOCHE

*Primer Plano.*

El segundo ROBOT abre lentamente los ojos. Un resplandor azul ilumina su rostro metálico. Su activación marca un momento de conexión y esperanza.

**SONIDO:** Bip-bop progresivos que crecen en intensidad al encenderse.

---

16. NEGRO

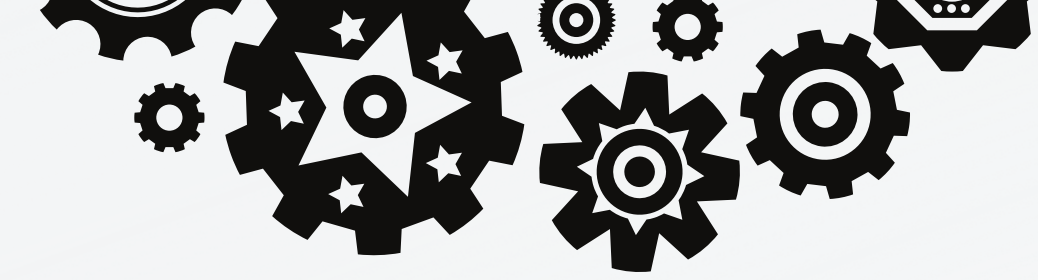
*Corte al negro.*

El cuadro se oscurece completamente, dejando solo el eco de los sonidos mecánicos que se disipan lentamente.

**SONIDO:** Un leve zumbido que decrece hasta el silencio total.

---

CUT OUT.



# GUIÓN TÉCNICO



Escena y plano	Características del plano	Duración	Indicación técnica	Imagen	Sonido
1.1	Gran Plano General	2 seg	GPG	Se presenta la ciudad y el terreno.	Ambiente y viento
1.2.A	Plano General	2 seg	PG	El robot se mueve por el lugar.	Viento y escombros
1.2.B	Plano General	3 seg	PG	El robot se mueve hacia el sitio.	Zumbido de motor pequeño.
1.3	Plano Medio	3 seg	PM	Movimiento ocular del robot buscando objetos a través del entorno.	Escáner sincronizado con el movimiento de los ojos.
1.4	Primer Plano	3 seg	PP	Se visualiza el núcleo.	Ambiente y escáner
1.5.A	Plano Medio	3 seg	PM	El robot deja de escanear.	Ambiente
1.5.B	Plano Medio	3 seg	PM	La mano del robot aparece, recoge el núcleo y sale de plano con él.	Zumbidos mecánicos

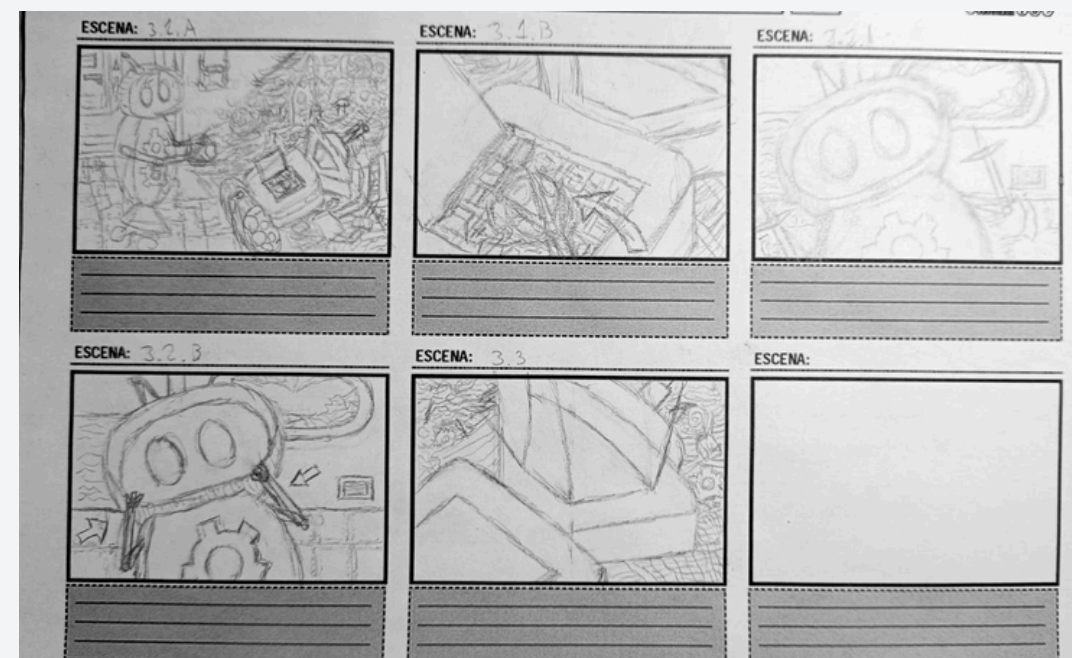
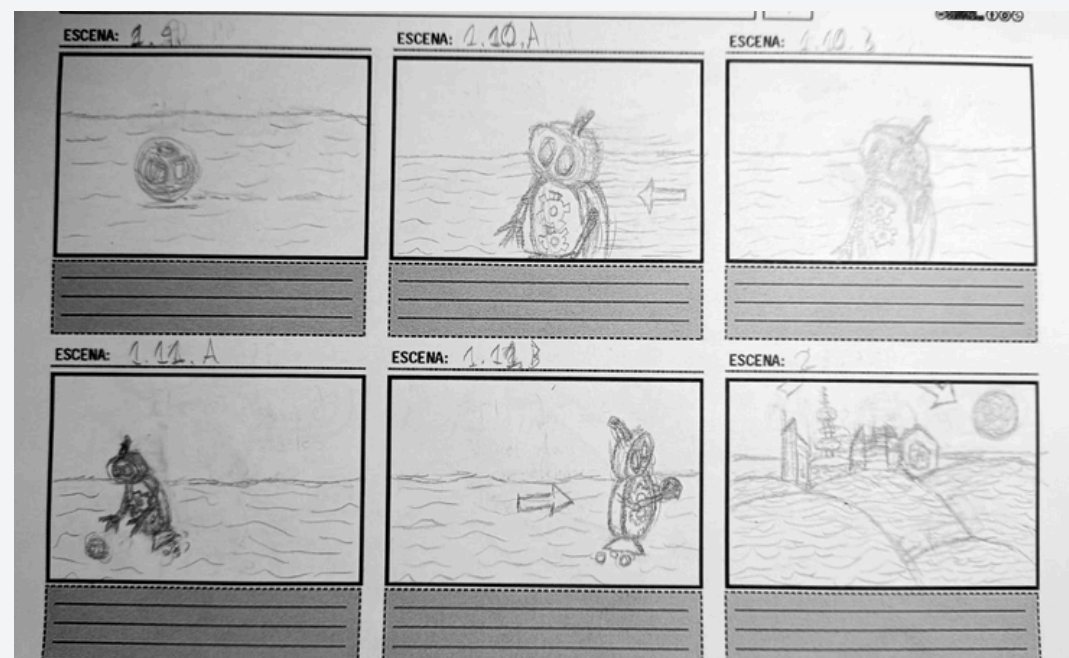
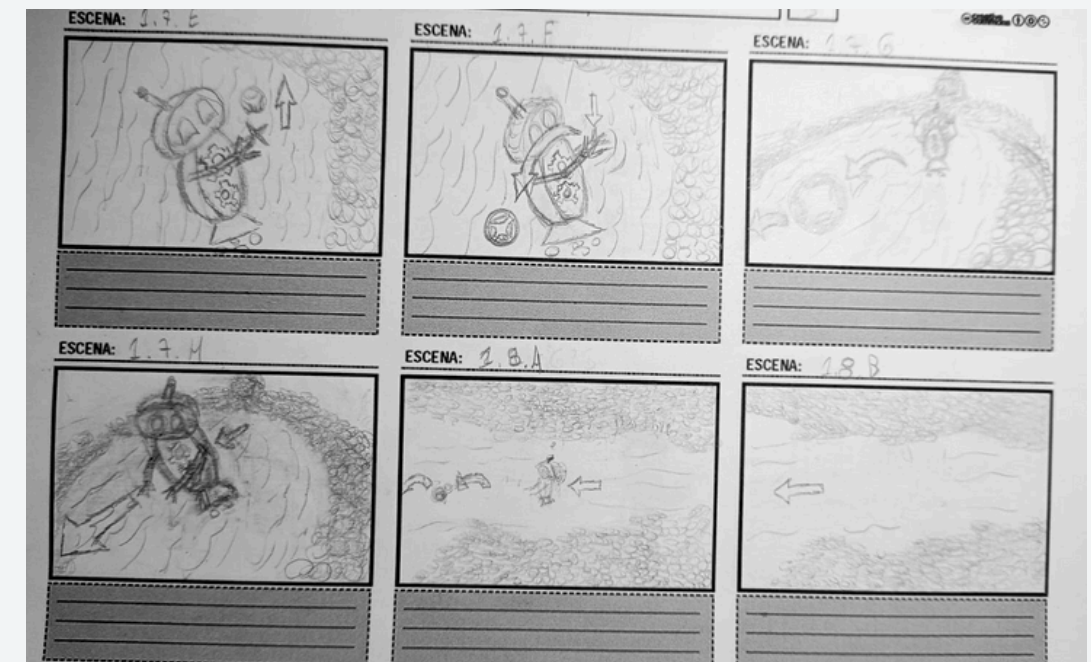
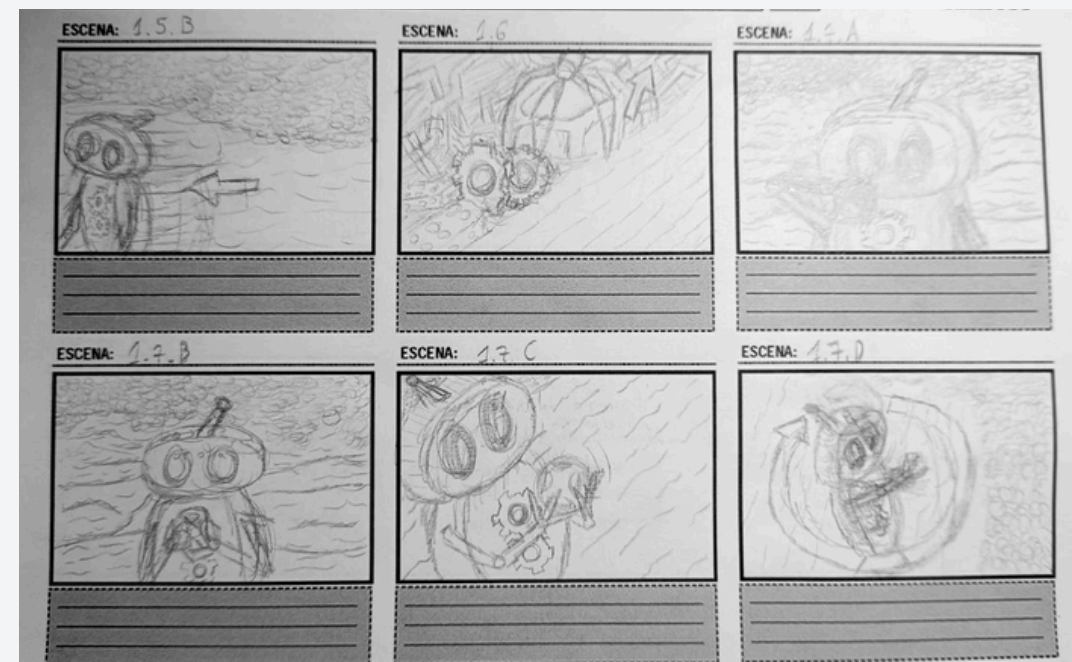
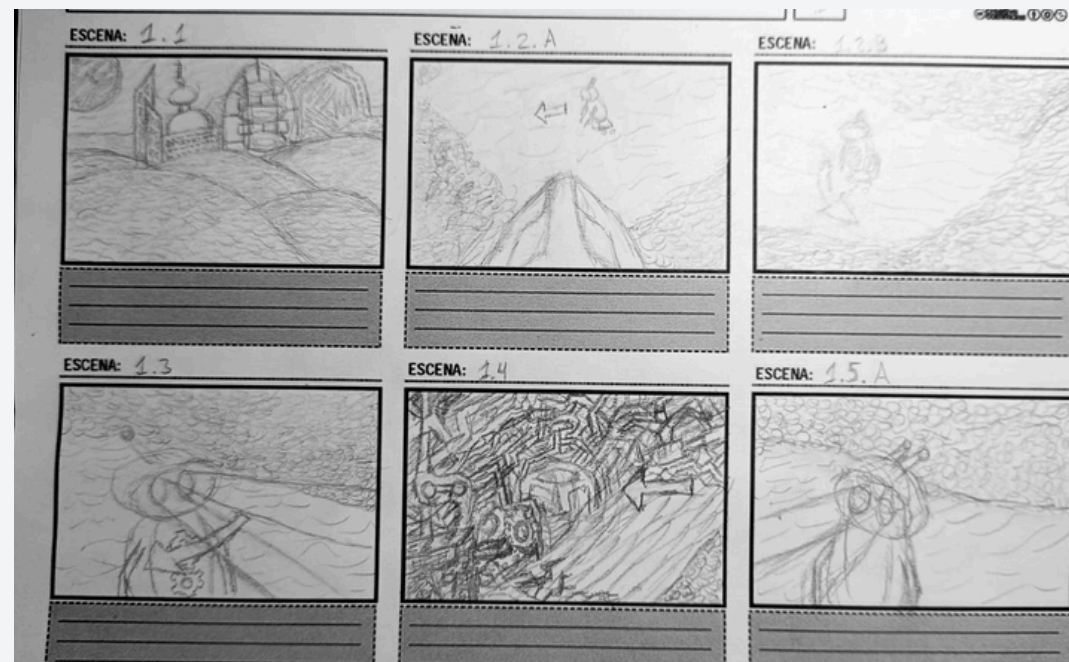
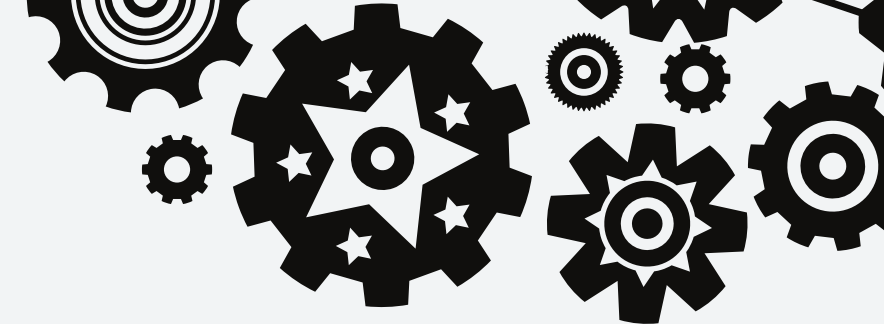
<b>Escena y plano</b>	<b>Características del plano</b>	<b>Duración</b>	<b>Indicación técnica</b>	<b>Imagen</b>	<b>Sonido</b>
1.6	Plano Detalle	2 seg	PD	El robot agarra el núcleo.	Escombros, metálico
1.7.A	Plano Medio	1 seg	PM	El robot inspecciona el núcleo.	Viento, metal
1.7.B	Plano Medio	4 seg	PM	El robot sigue inspeccionando el núcleo.	Viento, metal
1.7.C	Plano Medio	3 seg	PM	El núcleo se convierte en una esfera y el robot se sorprende.	Ambiente, sonido robótico de sorpresa
1.7.D	Plano Entero	4 seg	PG	El robot se alegra y da un giro de alegría.	Ambiente, sonido robótico de alegría
1.7.E	Plano Entero	3 seg	PG	El robot lanza el núcleo hacia arriba.	Sonido de viento

<b>Escena y plano</b>	<b>Características del plano</b>	<b>Duración</b>	<b>Indicación técnica</b>	<b>Imagen</b>	<b>Sonido</b>
1.7.F	Plano Entero	3 seg	PE	Al robot se le escapa el núcleo de las manos.	Choque metálico, cristal
1.7.G	Plano General	4 seg	PG	El robot entra en pánico mientras el núcleo sigue rebotando (el núcleo sale del plano).	Rebote cristal, sonido robótico estresado
1.7.H	Plano General	6 seg	PG	El robot persigue al núcleo (el robot sale del plano).	Sonido robótico desesperado, desplazamiento
1.8.A	Gran Plano General	7 seg	GPG	El robot sigue persiguiendo al núcleo (robot y núcleo están en el plano).	Ambiente, viento
1.8.B	Gran Plano General	3 seg	GPG	El robot sigue persiguiendo al núcleo (robot y núcleo salen del plano).	Ambiente, viento
1.9	Primer Plano	3 seg	PP	El núcleo para de rebotar.	Tierra, desplazamiento del núcleo

<b>Escena y plano</b>	<b>Características del plano</b>	<b>Duración</b>	<b>Indicación técnica</b>	<b>Imagen</b>	<b>Sonido</b>
1.10.A	Plano Medio	3 seg	PM	El robot frena.	Desplazamiento en freno.
1.10.B	Plano Medio	4 seg	PM	El robot cansado se alivia.	Sonido robótico de alivio y cansancio.
1.11.A	Plano Entero	3 seg	PE	El robot agarra el núcleo.	Desplazamiento, cristal, viento
1.11.B	Plano Entero	4 seg	PE	El robot se va con el núcleo (salen del plano).	Desplazamiento, viento
2	Gran Plano General	8 seg	GPG	Pasa el tiempo en el lugar, el sol cambia de posición.	Tiempo pasando, viento, ambiente
3.1.A	Plano Entero	3 seg	PM	El robot se dirige hacia el segundo.	Desplazamiento
3.1.B	Primer Plano	4 seg	PP	El robot le pone el núcleo al segundo.	Contacto con cristal, activación del núcleo
3.2.A	Primer Plano	3 seg	PP	El robot se sorprende.	Sonido robótico de sorpresa, activación del núcleo

<b>Escena y plano</b>	<b>Características del plano</b>	<b>Duración</b>	<b>Indicación técnica</b>	<b>Imagen</b>	<b>Sonido</b>
3.2.B	Primer Plano	3 seg	PP	El robot se emociona.	Sonido robótico de emoción, activación del núcleo
3.3	Primer Detalle	4 seg	PD	El robot secundario comienza a encenderse.	Parpadeo de luz, ambiente

# BOCETOS STORYBOARD





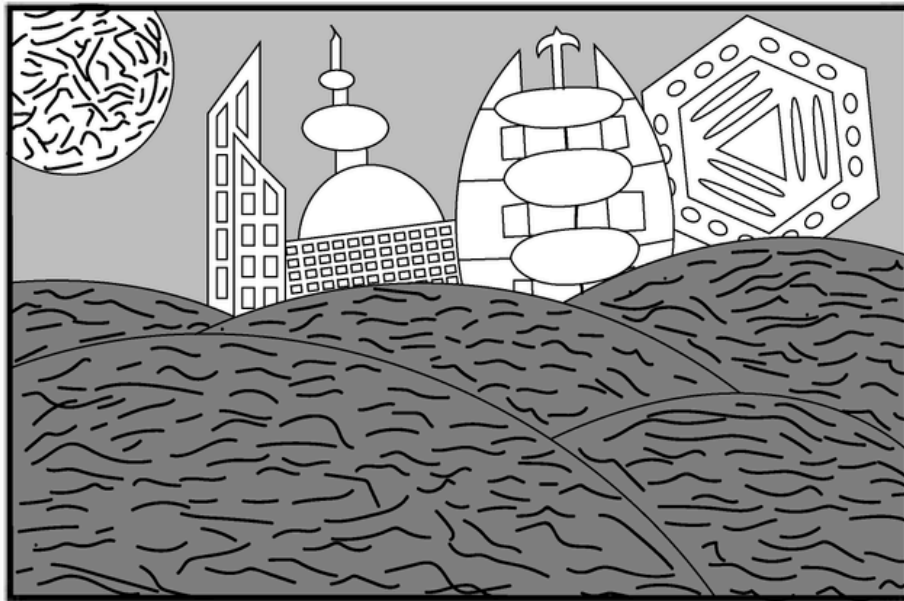
# STORYBOARD

TITULO:

Página

1

ESCENA: 1.1

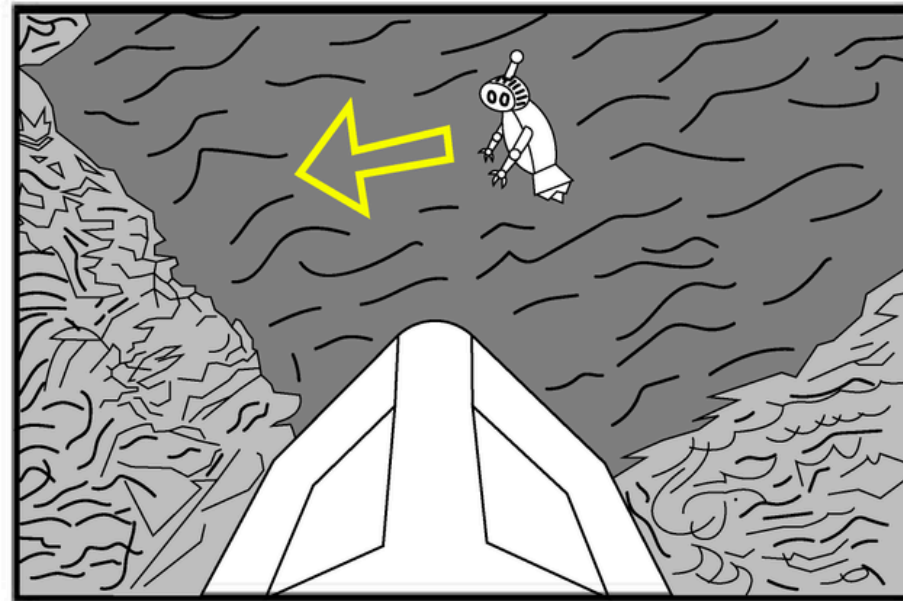


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ESCENA: 1.2.A

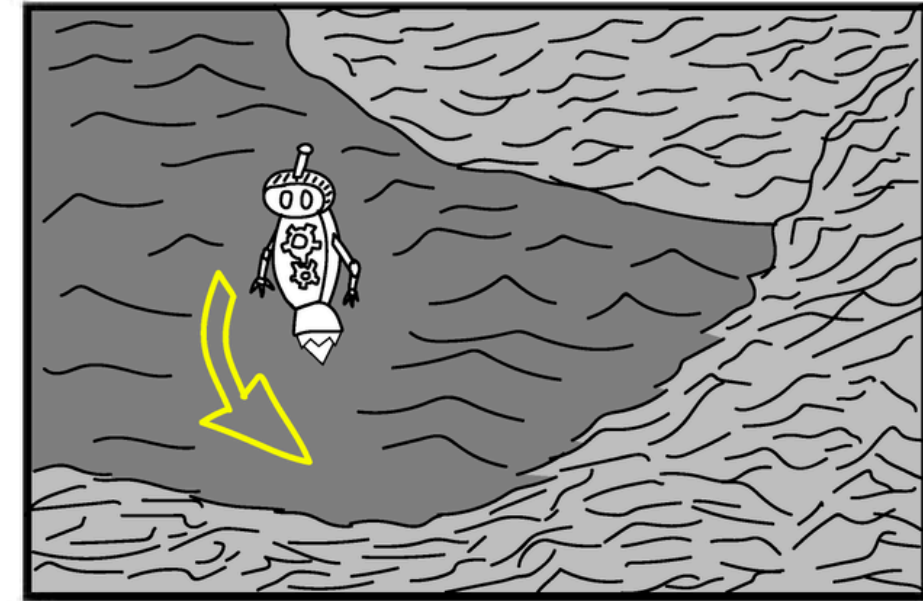


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ESCENA: 1.2.B

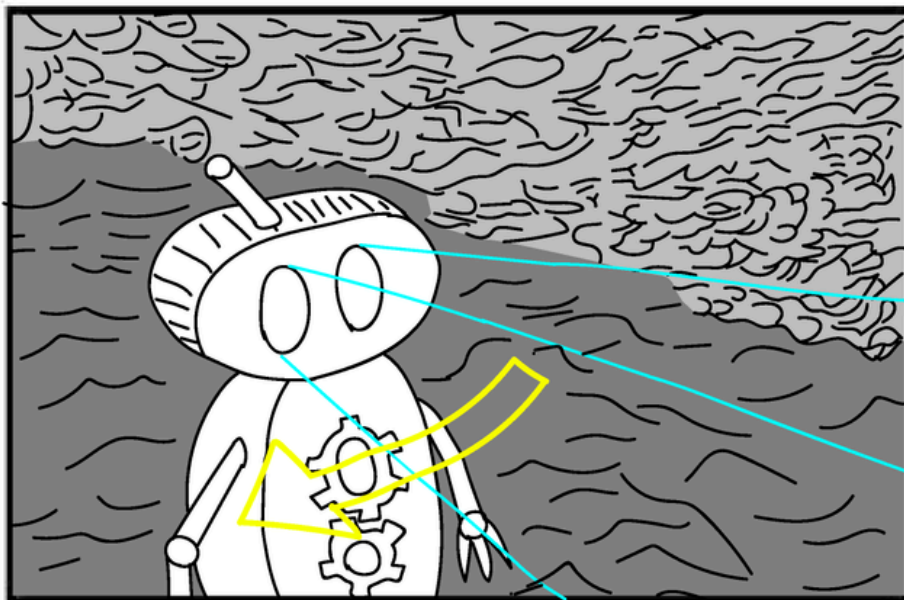


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ESCENA: 1.3

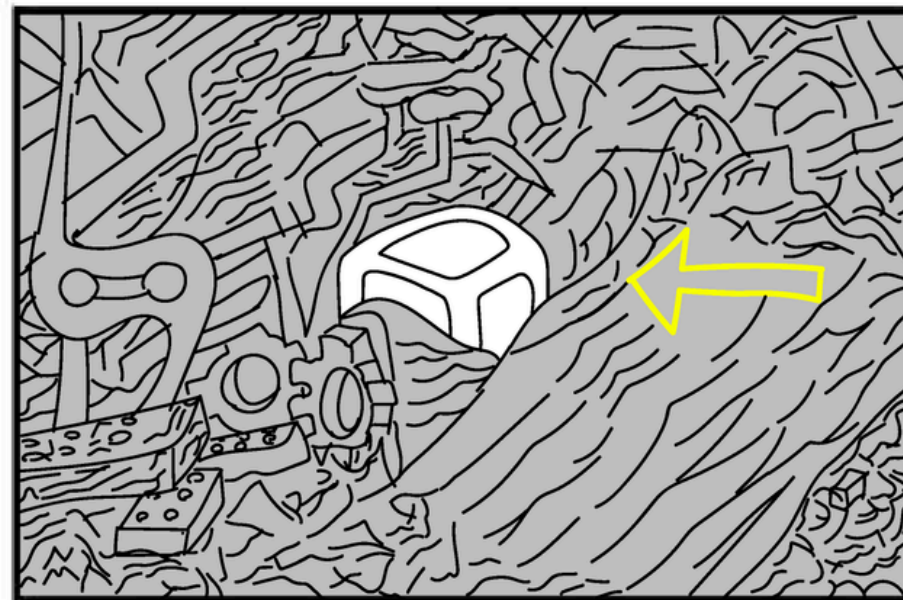


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ESCENA: 1.4

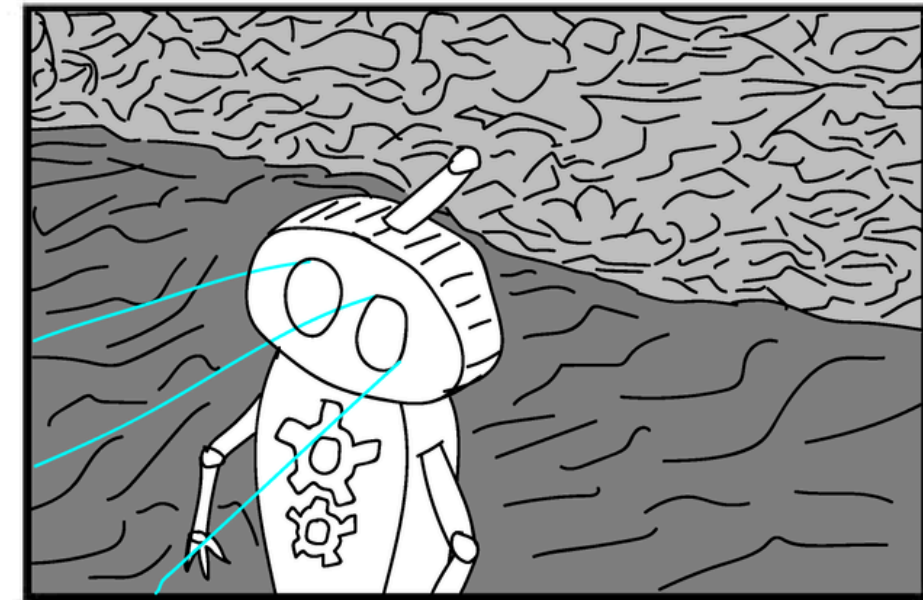


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ESCENA: 1.5.A



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

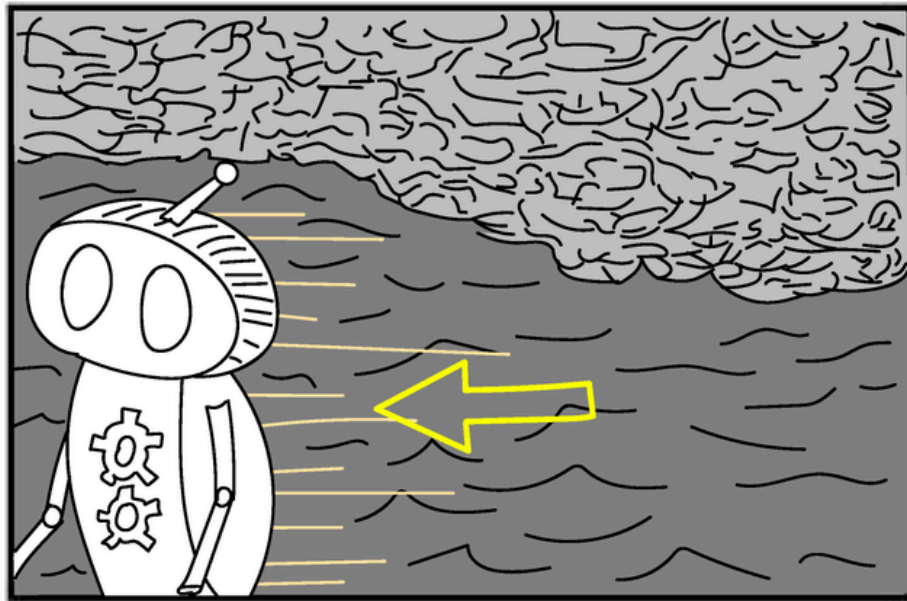
\_\_\_\_\_

TITULO:

Página

2

ESCENA: 1.5.B

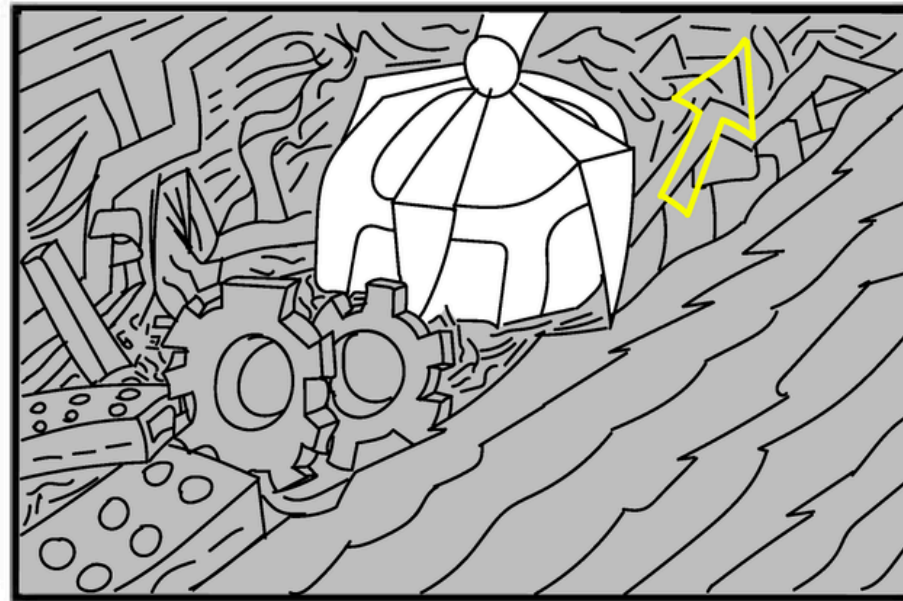


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ESCENA: 1.6

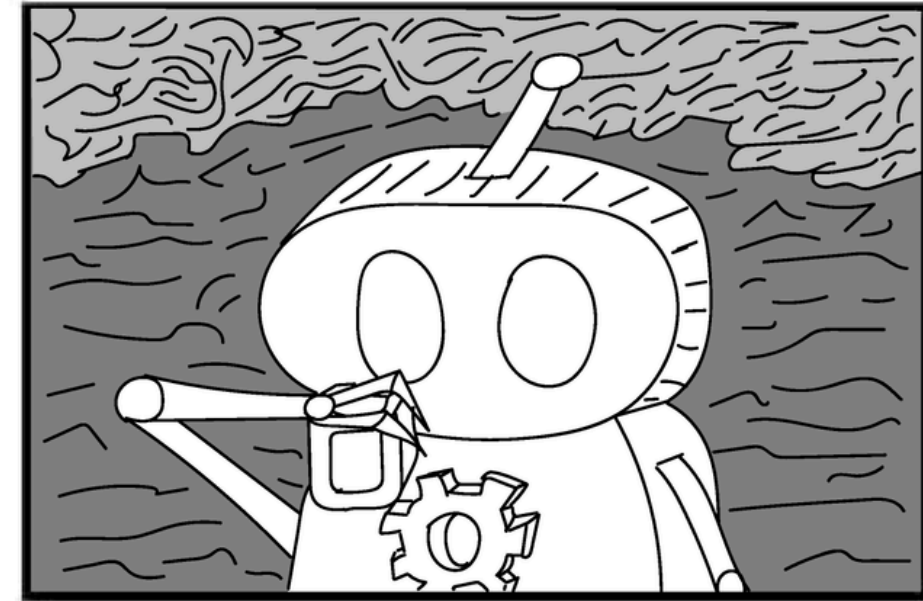


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ESCENA: 1.7.A

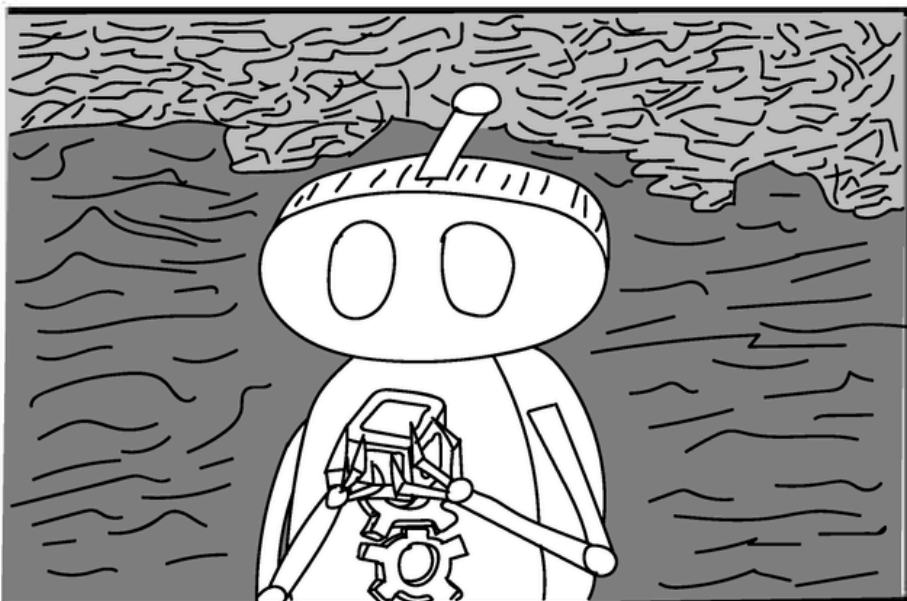


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ESCENA: 1.7.B

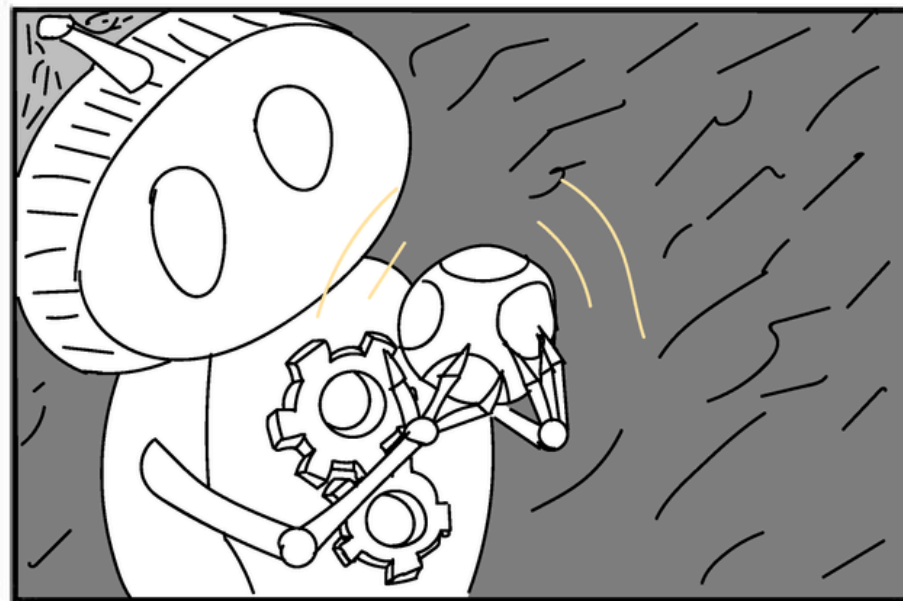


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ESCENA: 1.7.C

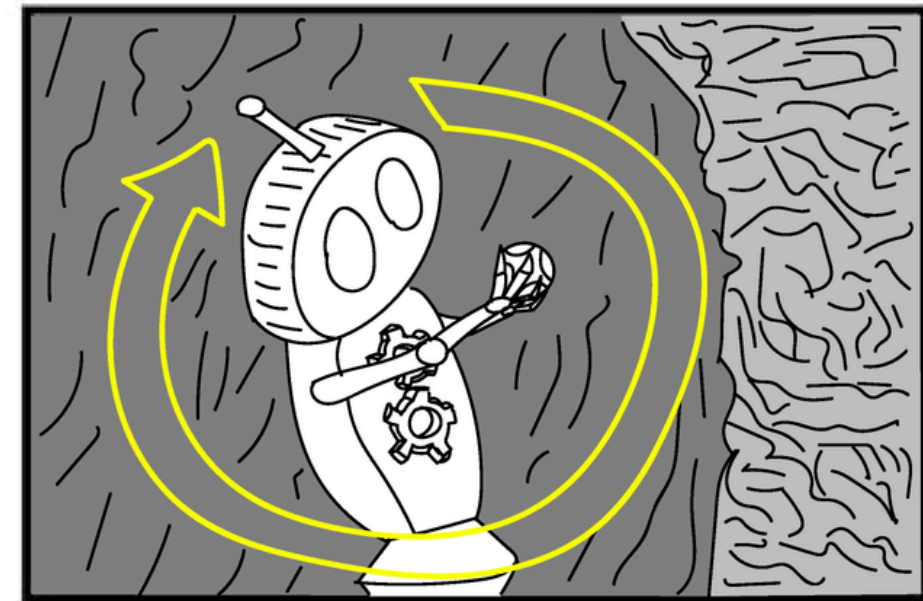


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ESCENA: 1.7.D



\_\_\_\_\_

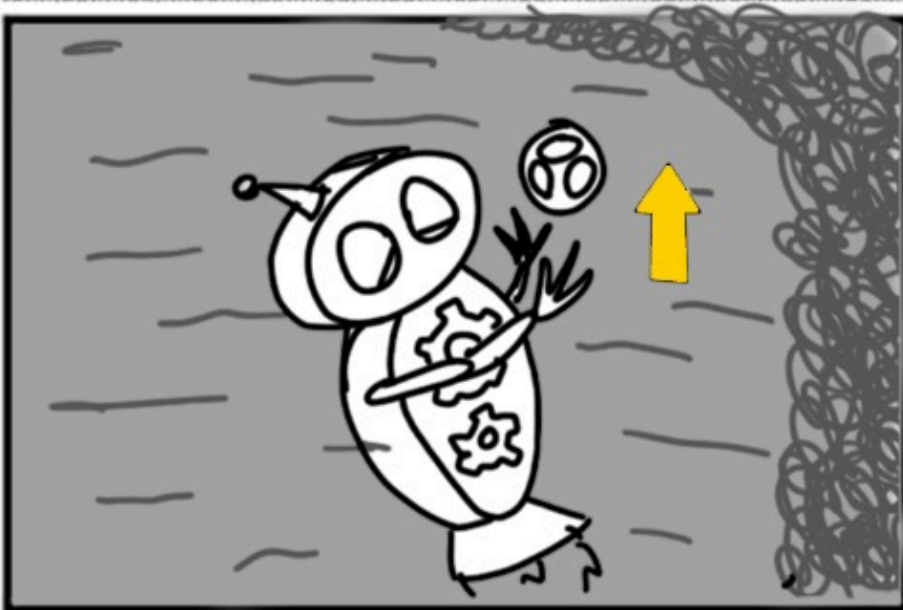
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

TITULO:

Pàgina

ESCENA: 1.7 E



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ESCENA: 1.7 F

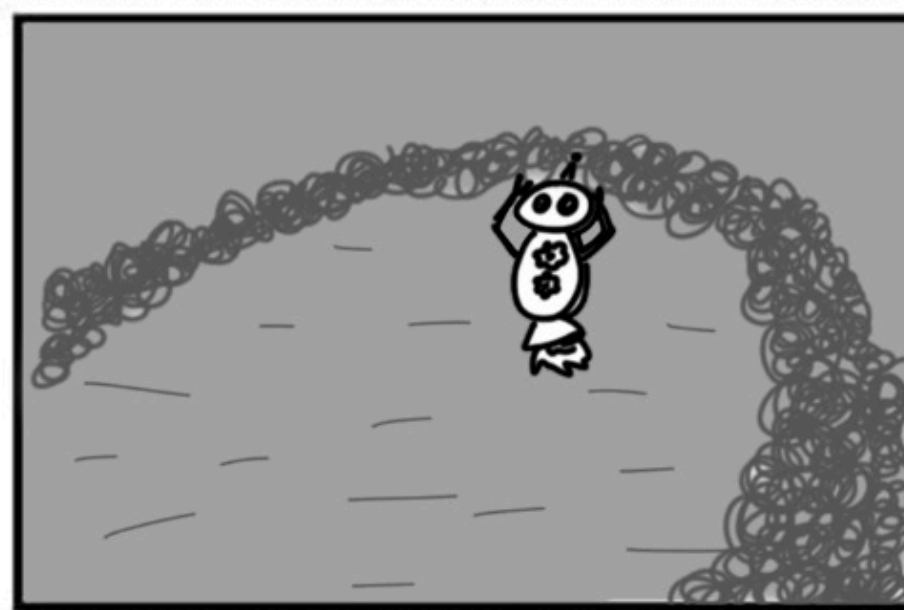


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ESCENA: 1.7 G

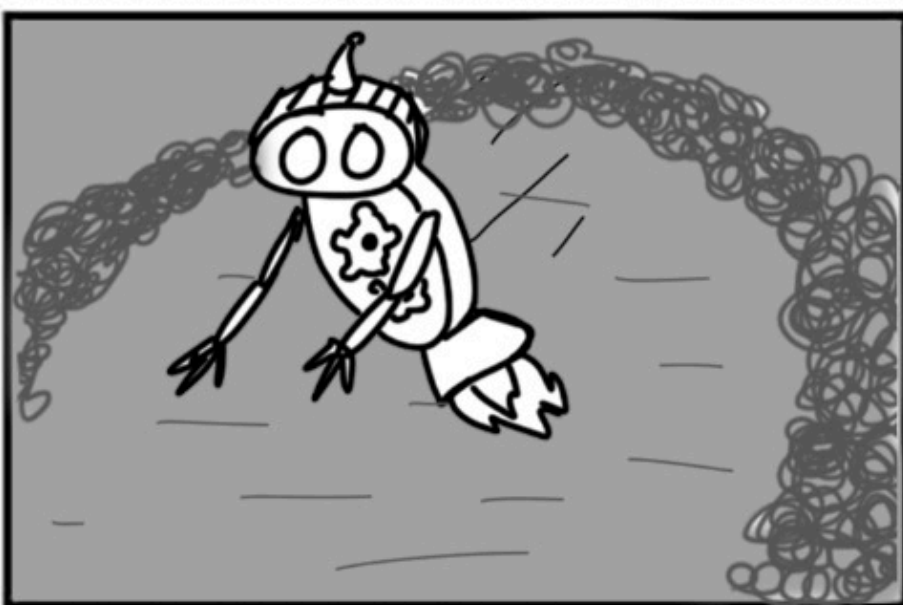


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ESCENA: 1.7 H

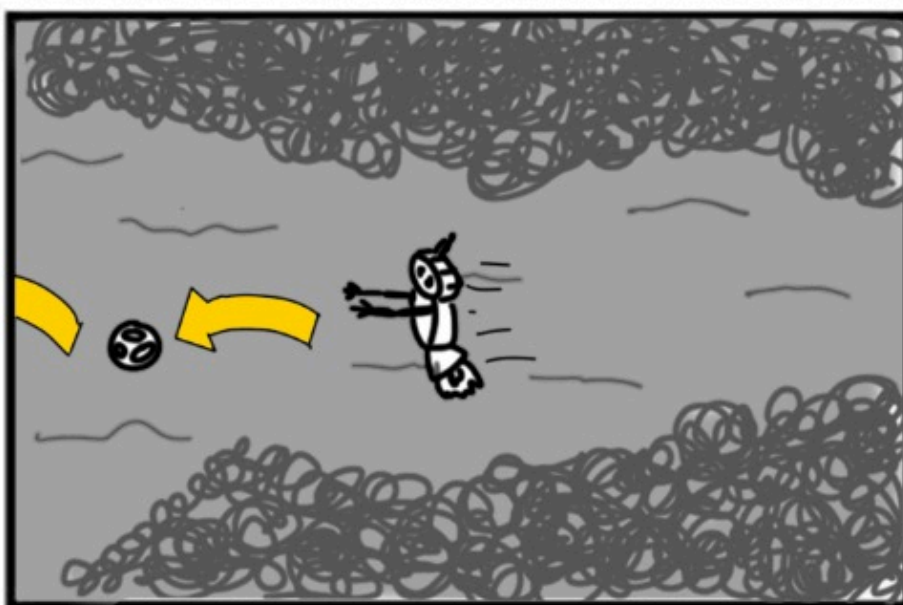


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ESCENA: 1.8 A

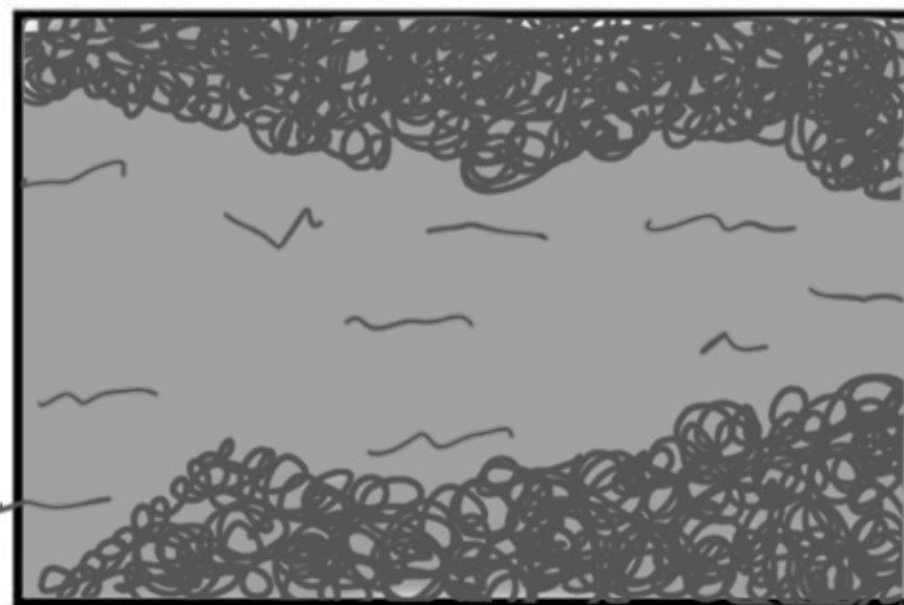


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ESCENA: 1.8 B



\_\_\_\_\_

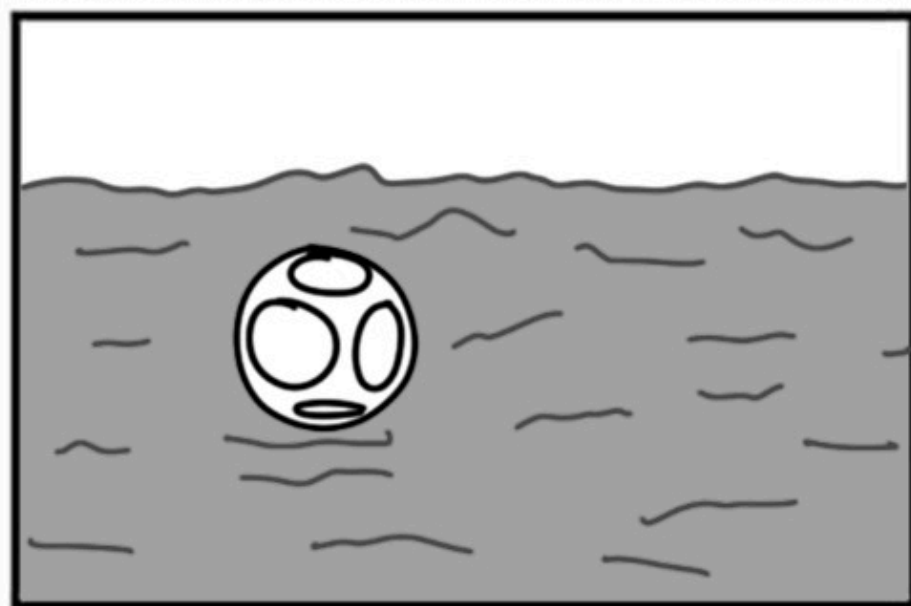
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

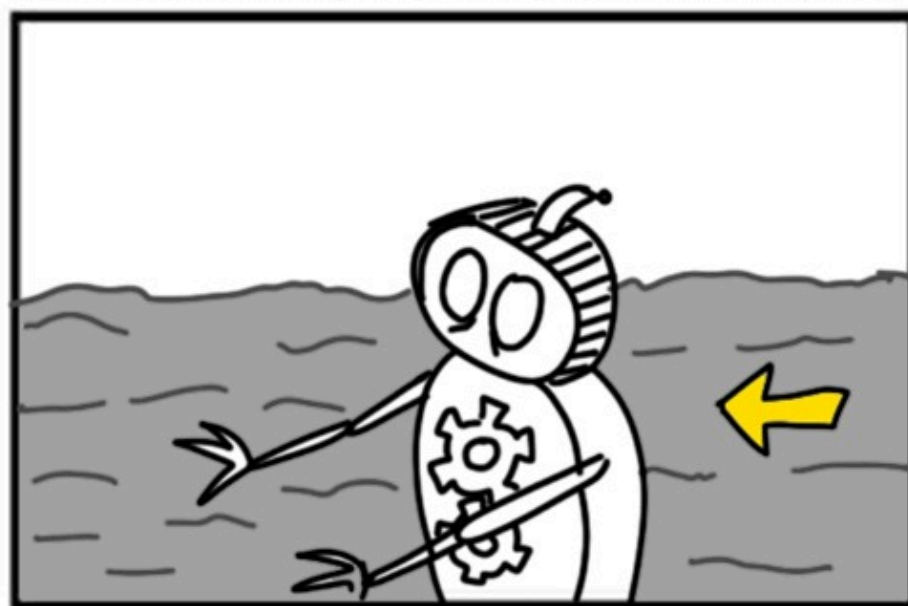
TITULO:

Pàgina

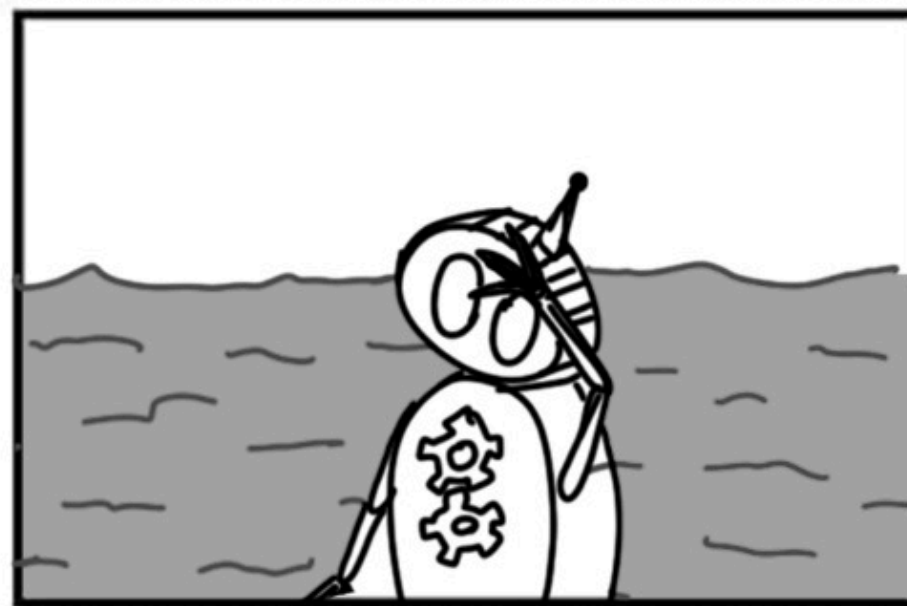
ESCENA: 1.9



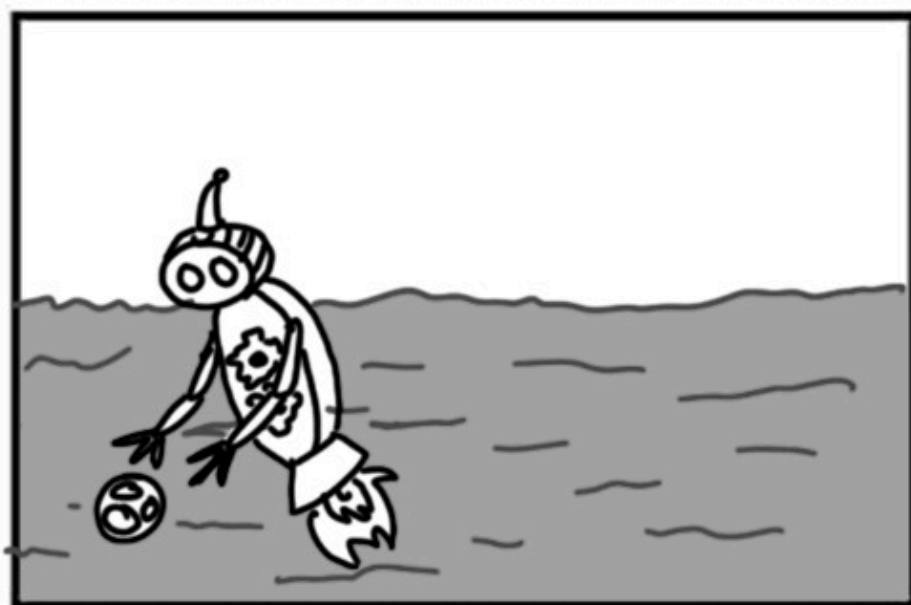
ESCENA: 1.10 A



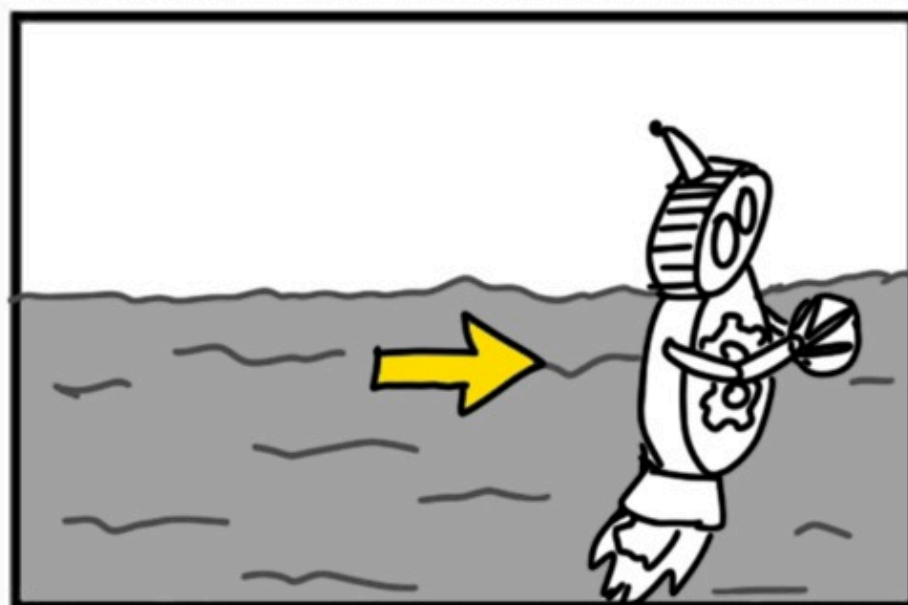
ESCENA: 1.10 B



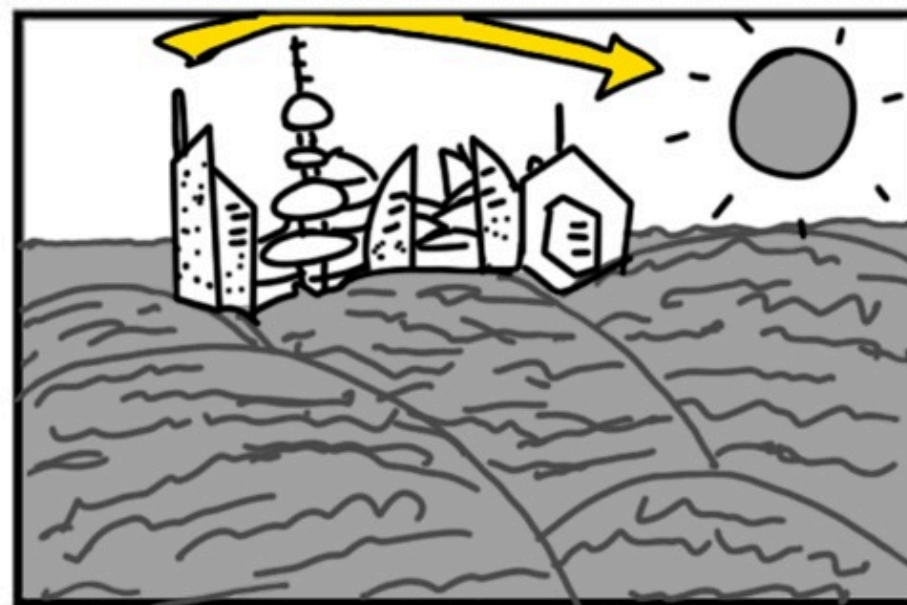
ESCENA: 1.11 A



ESCENA: 1.11 B



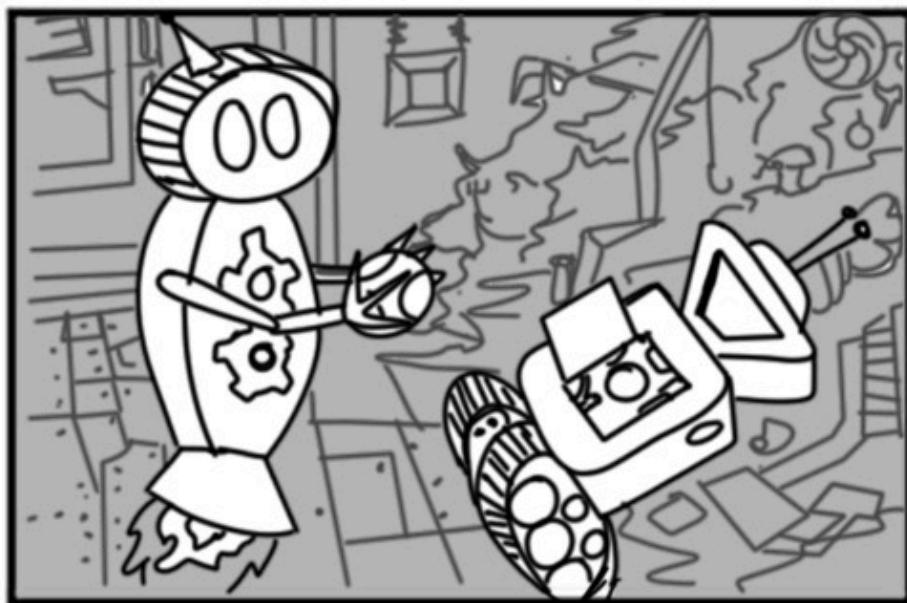
ESCENA: 2



TITULO:

Pàgina

ESCENA: 3.1A

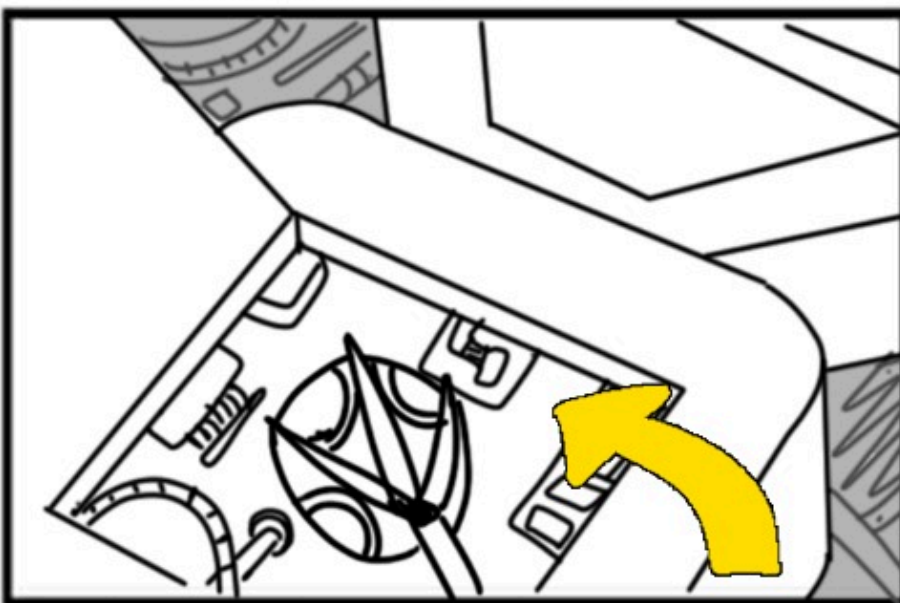


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ESCENA: 3.1B

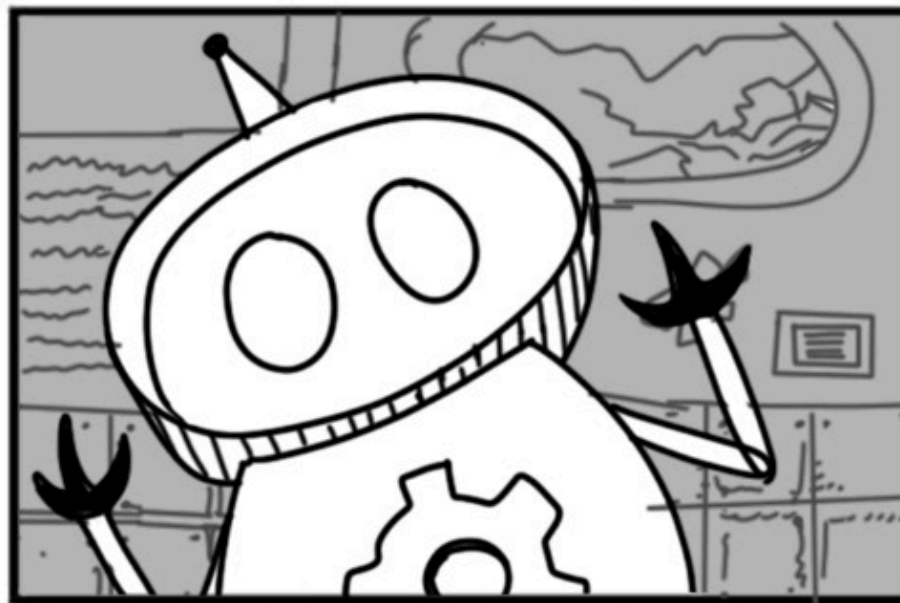


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ESCENA: 3.2A

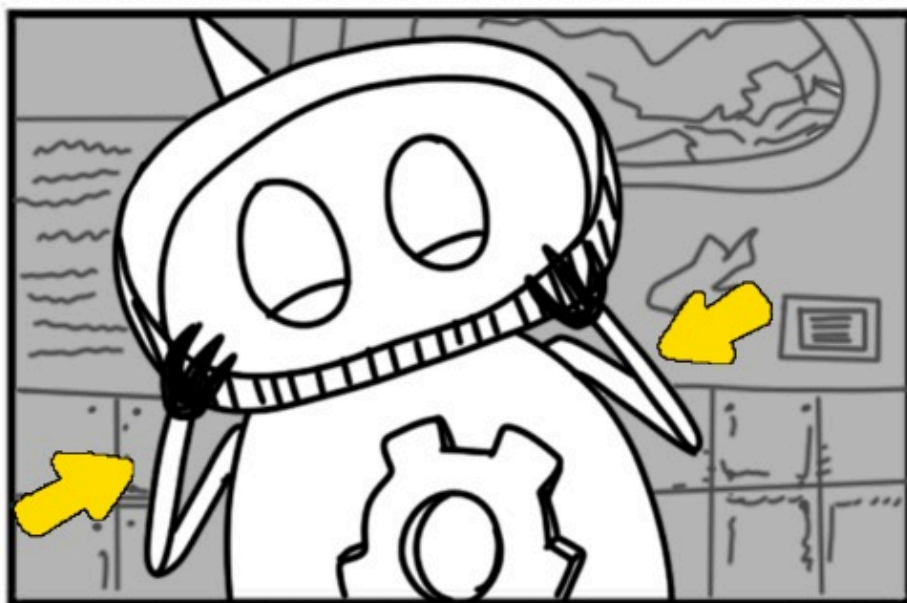


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ESCENA: 3.2B



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ESCENA: 3.3

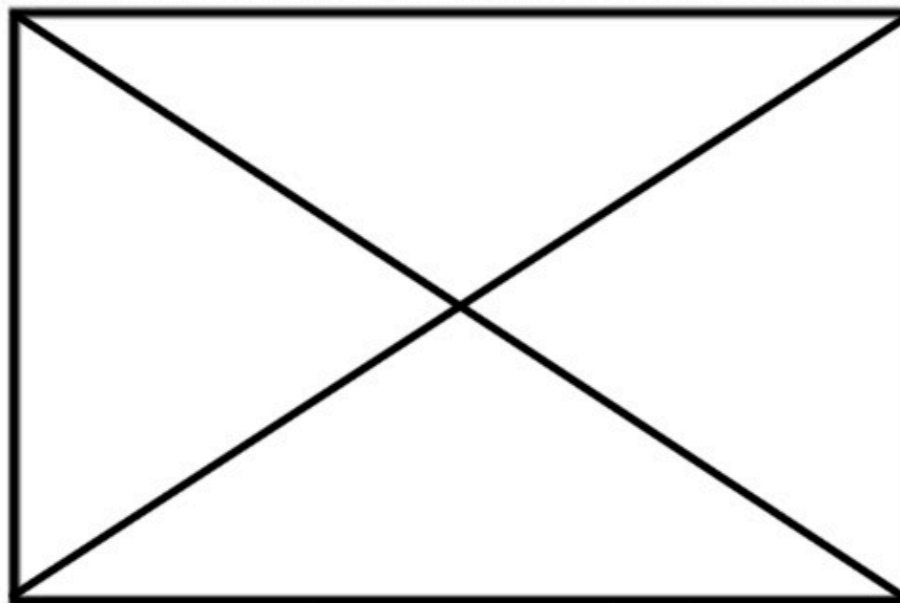


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ESCENA: -



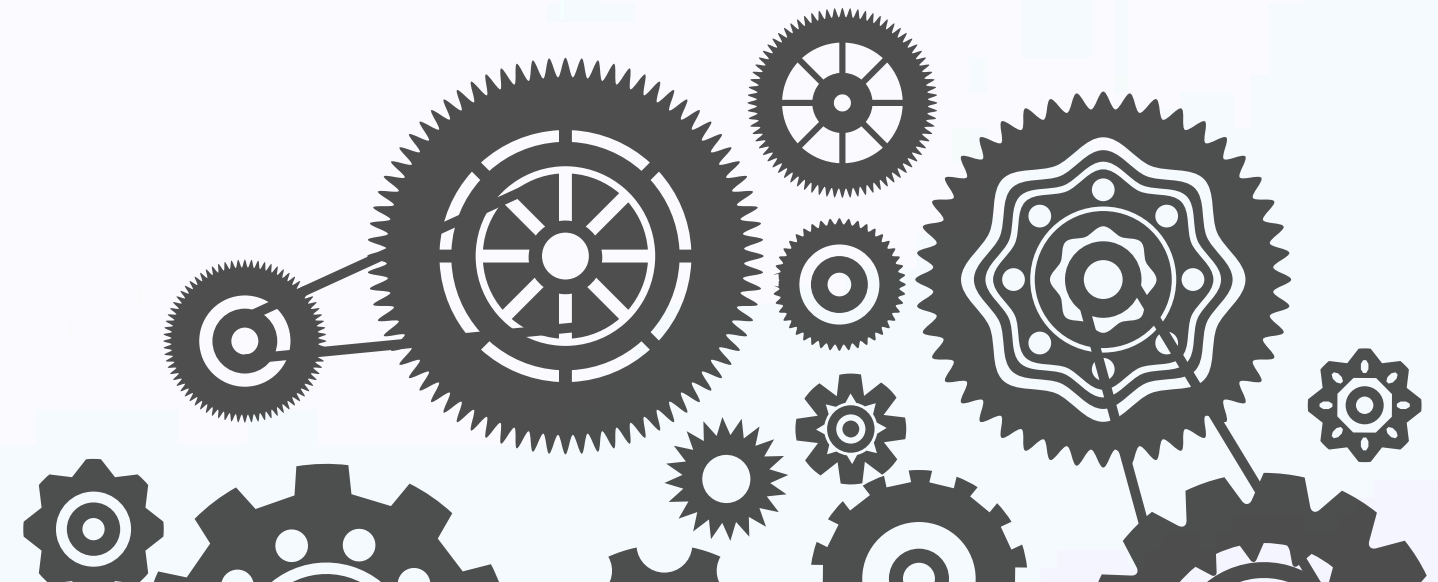
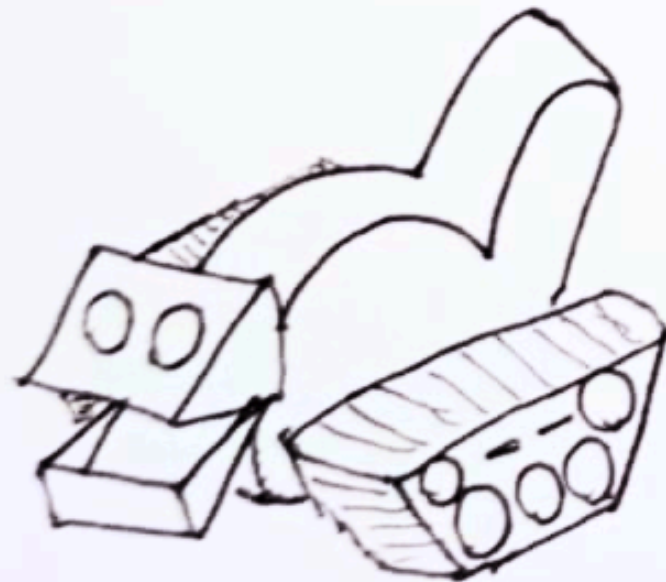
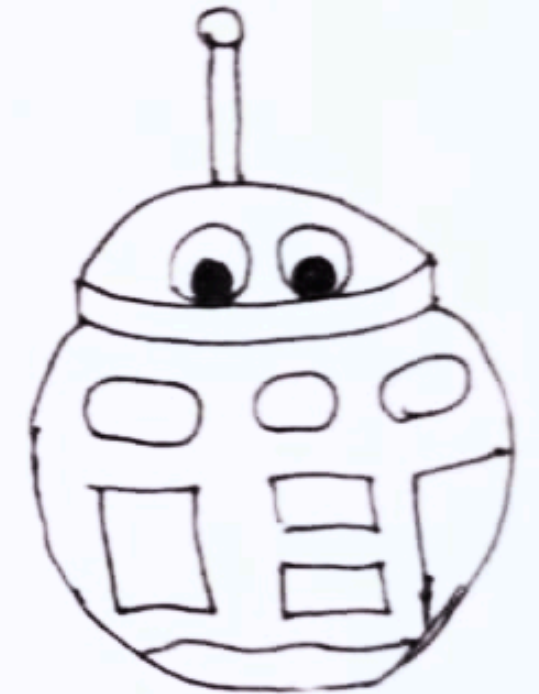
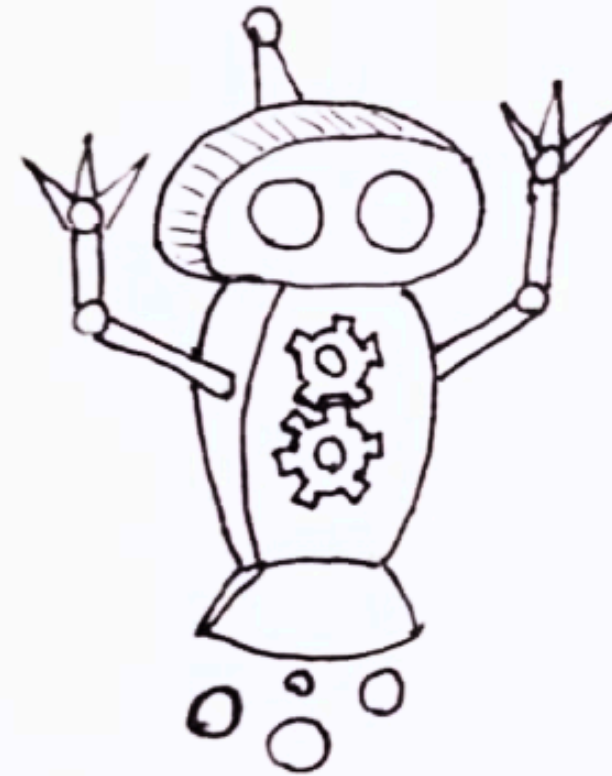
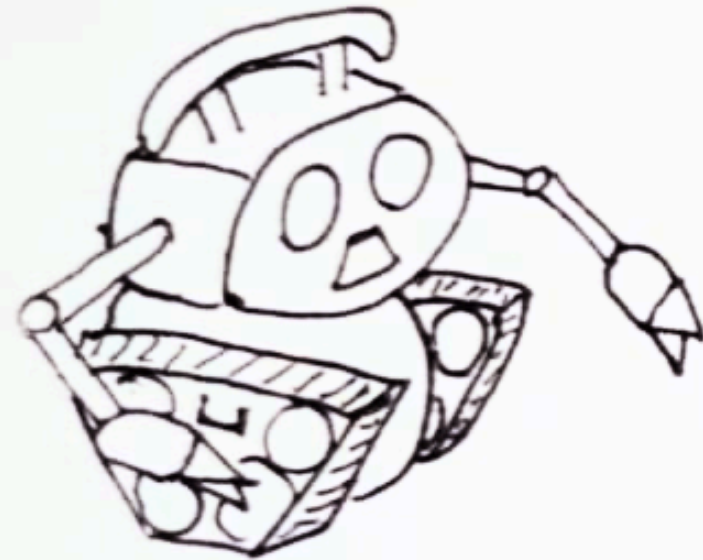
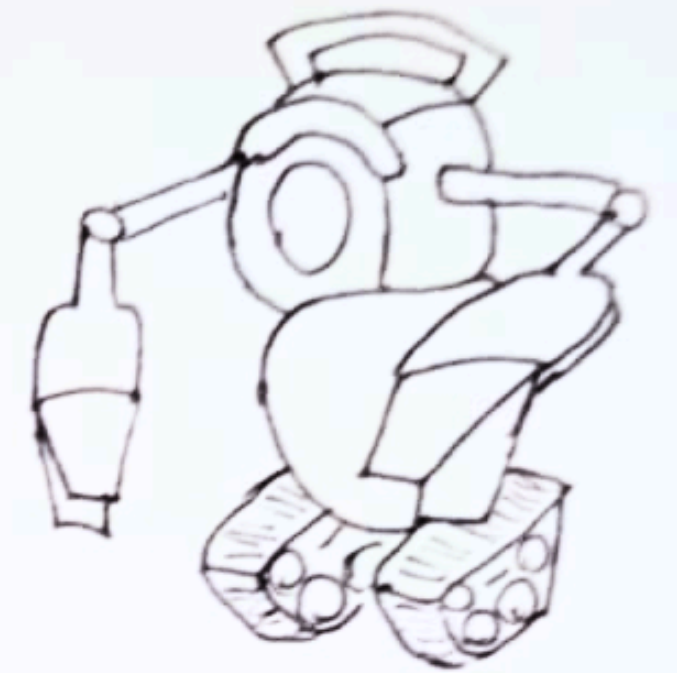
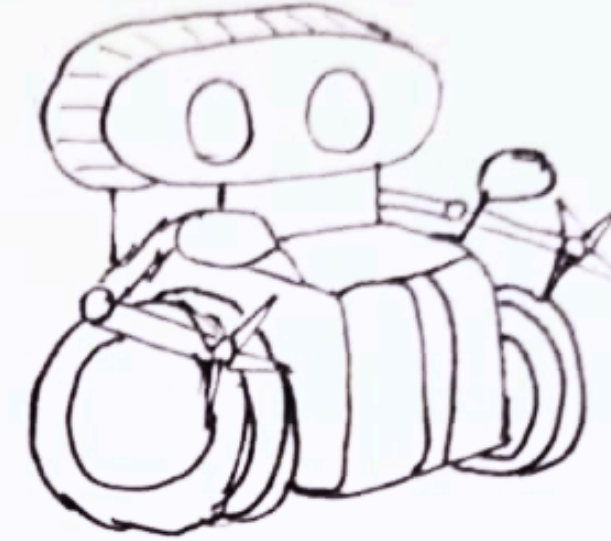
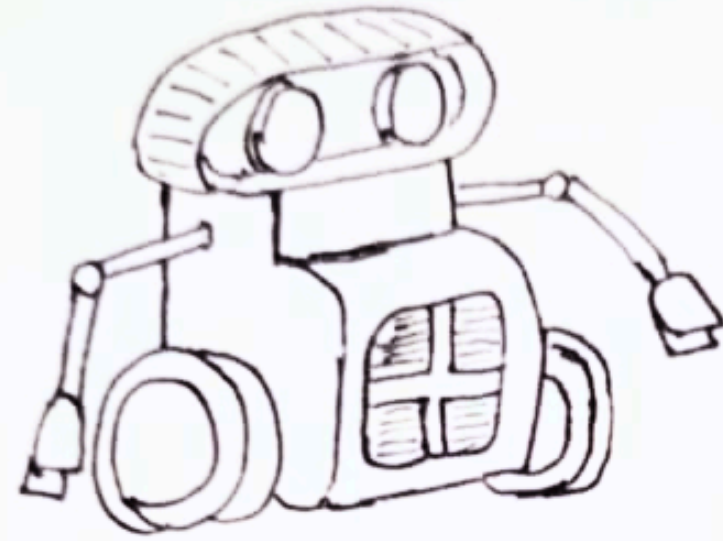
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

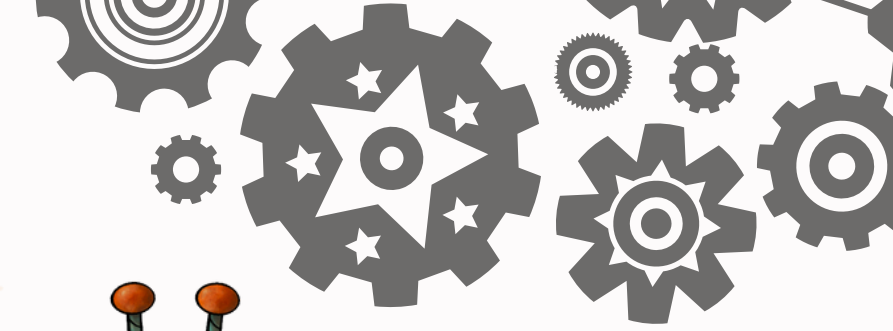
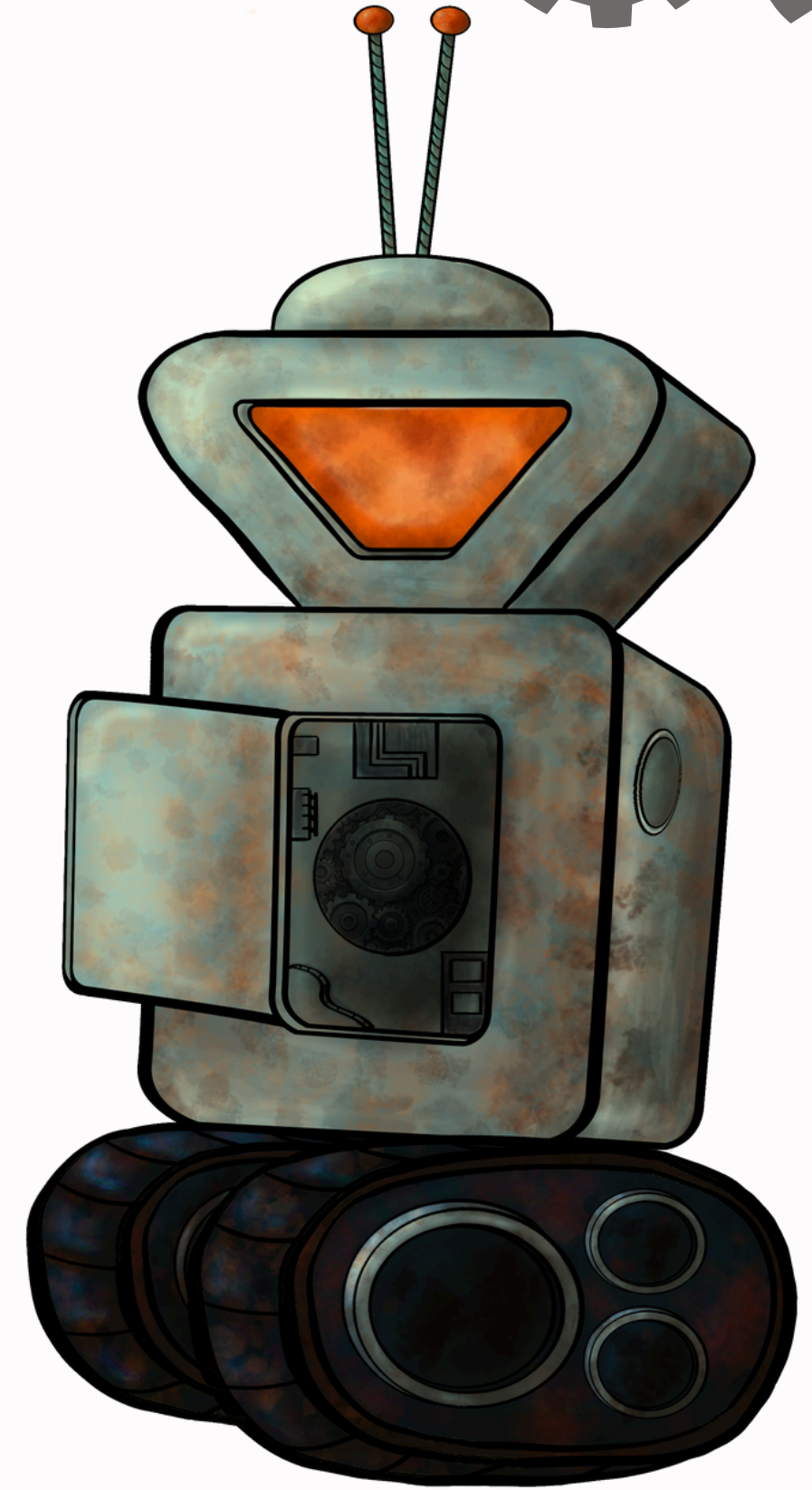
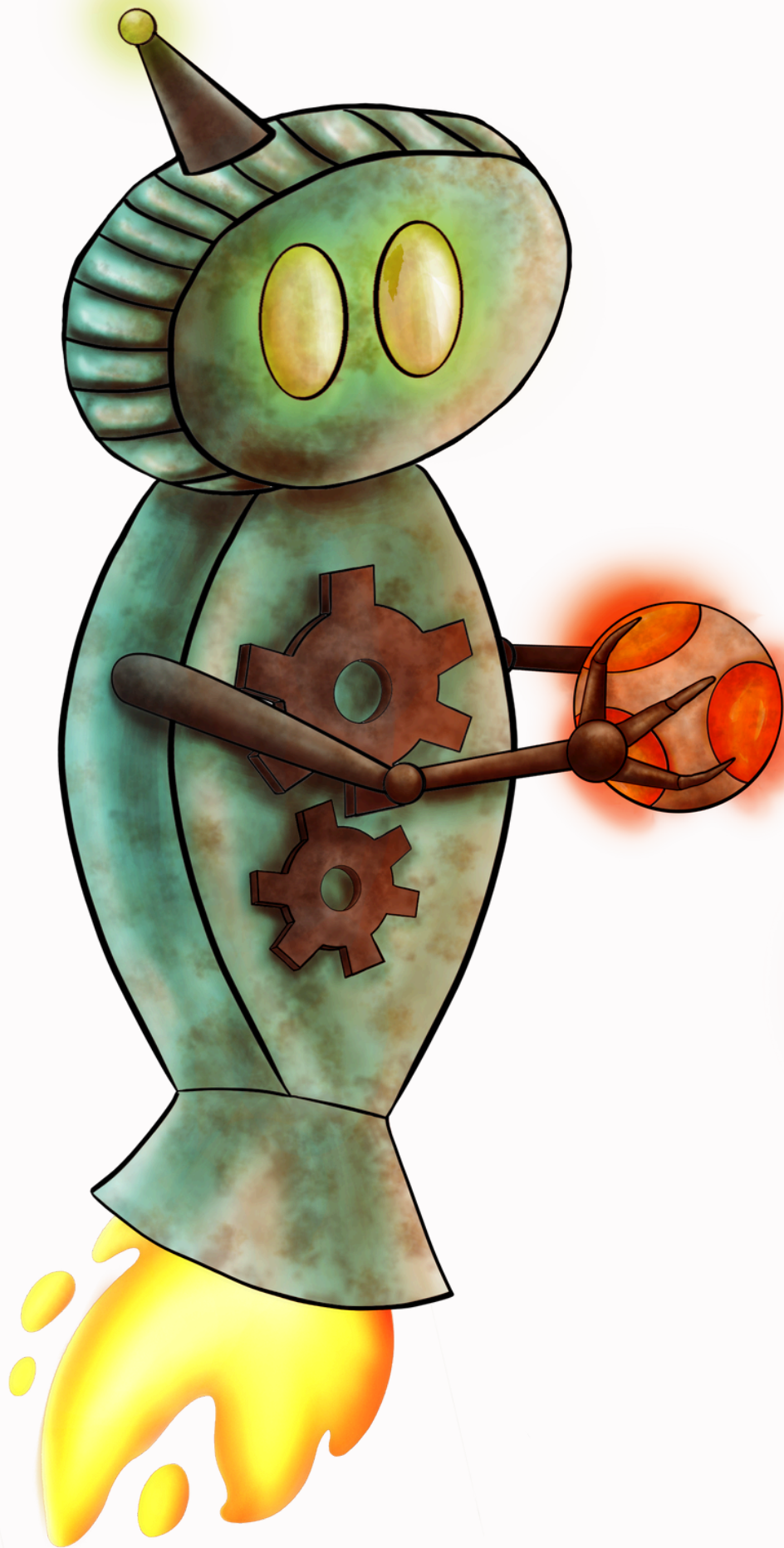
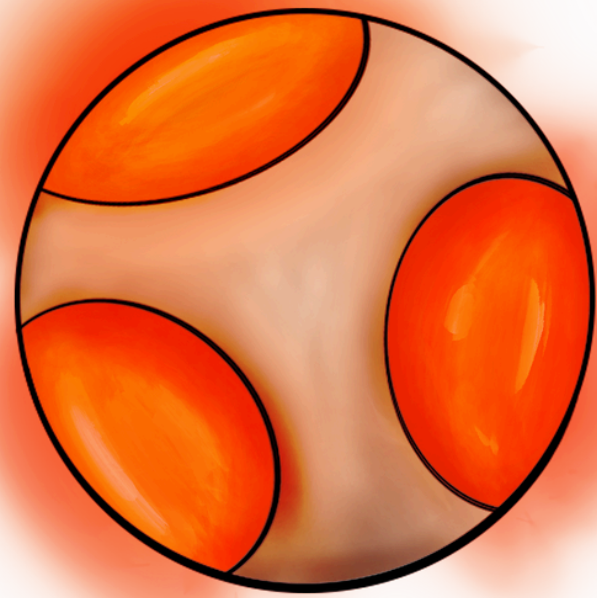
# BOCETOS

Robots

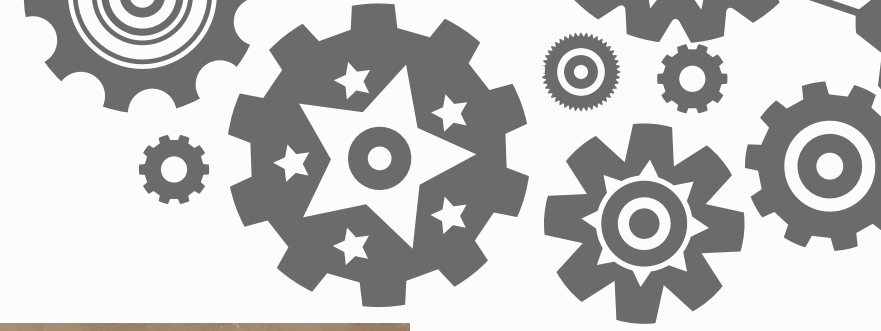


# CONCEPT ART

Personajes



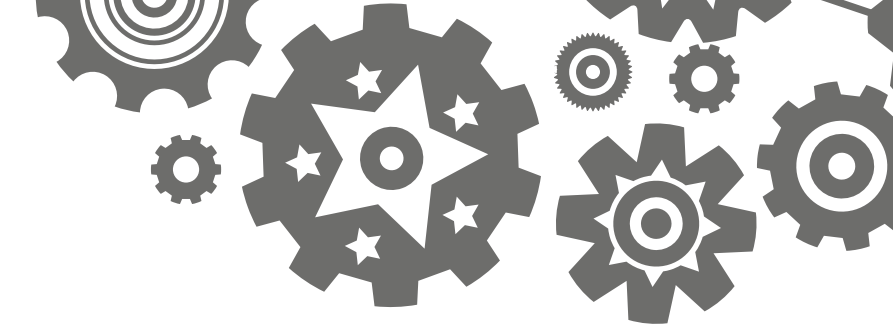
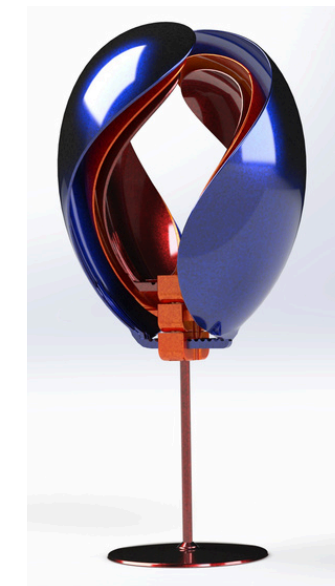
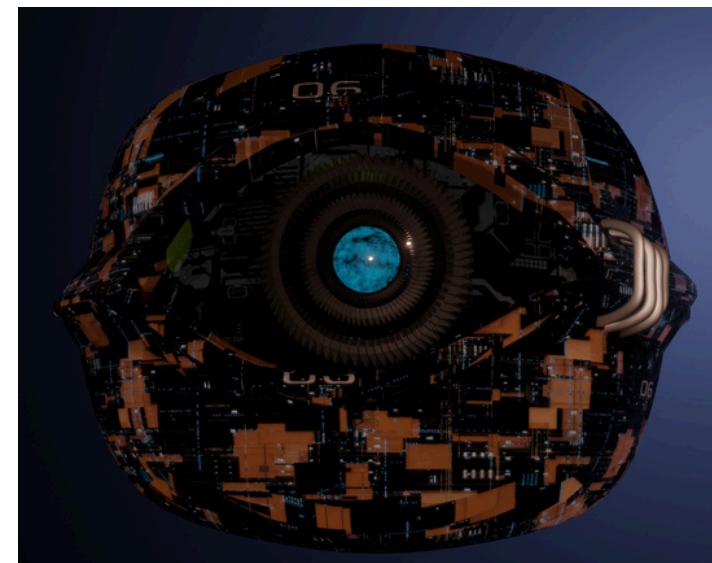
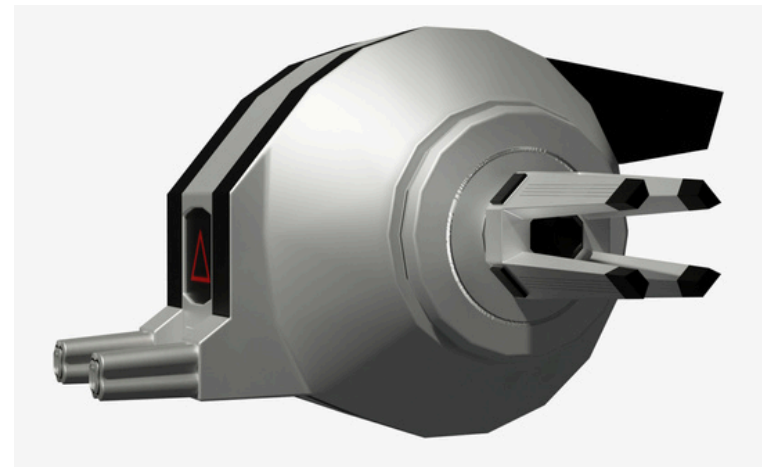
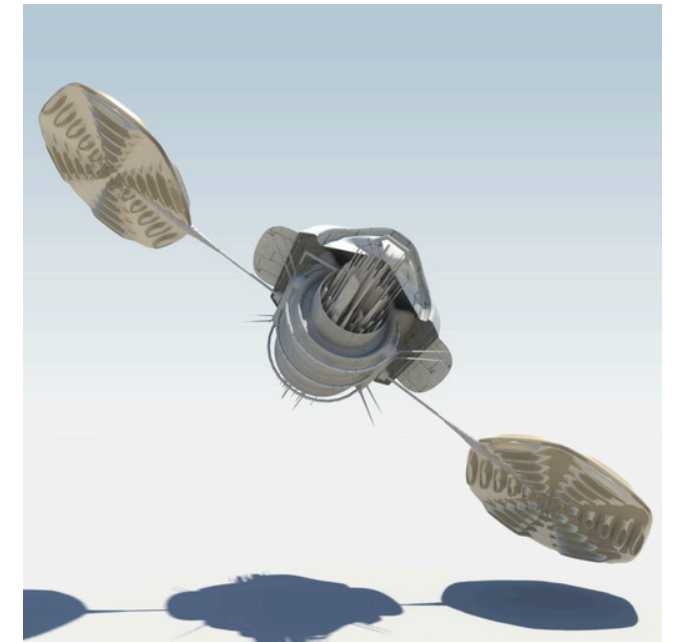
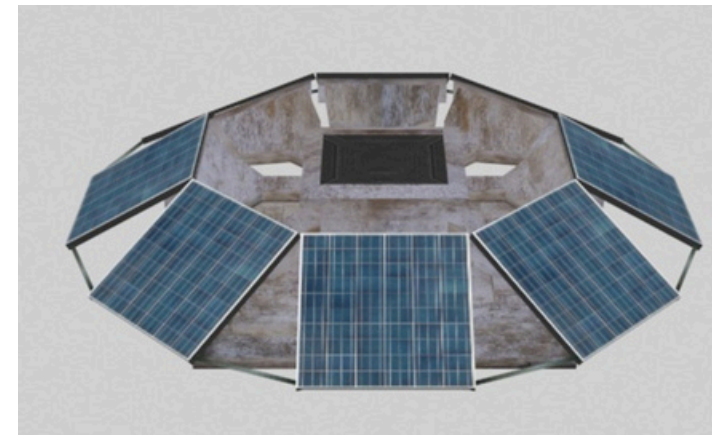
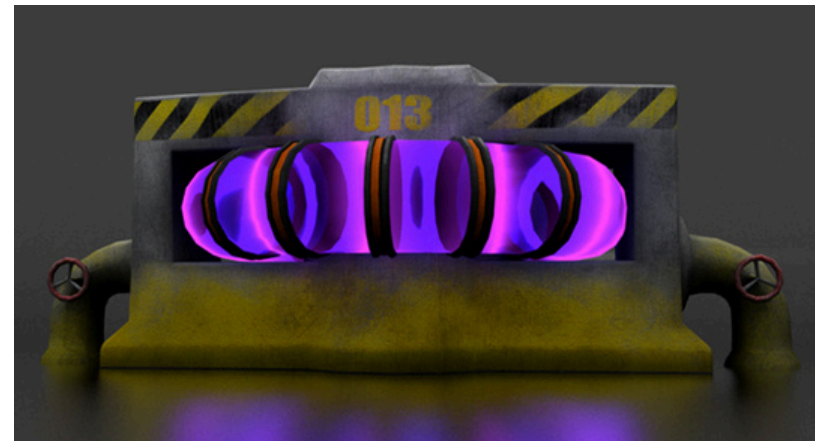
# Composición



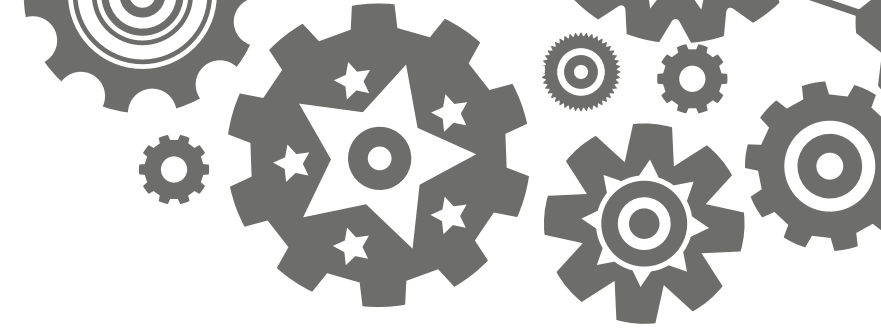
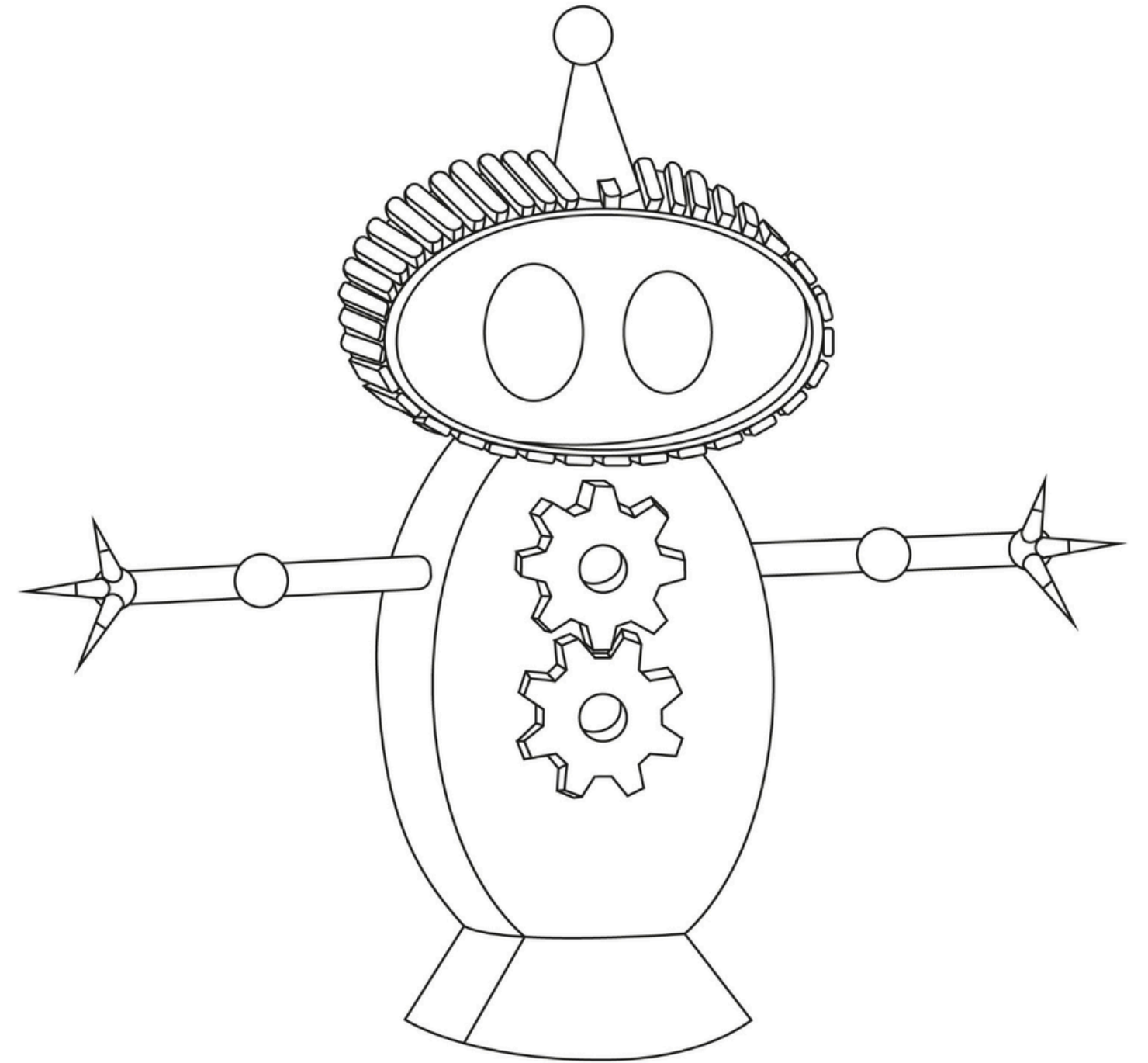
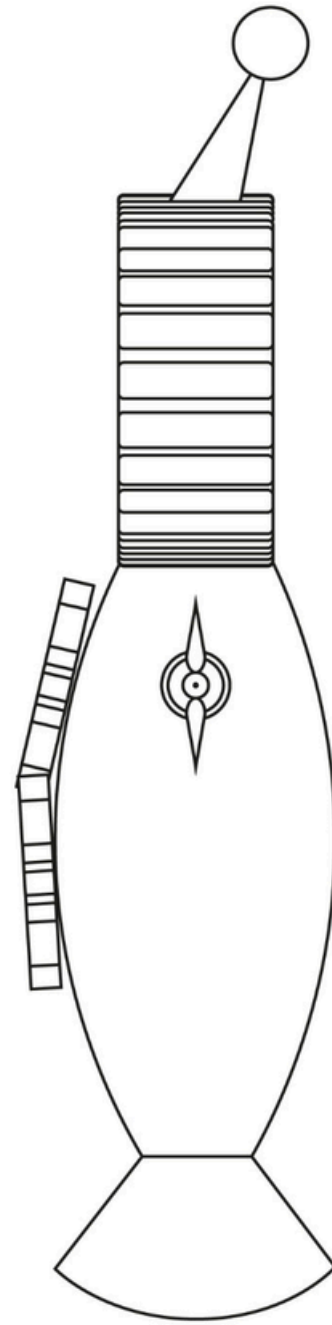
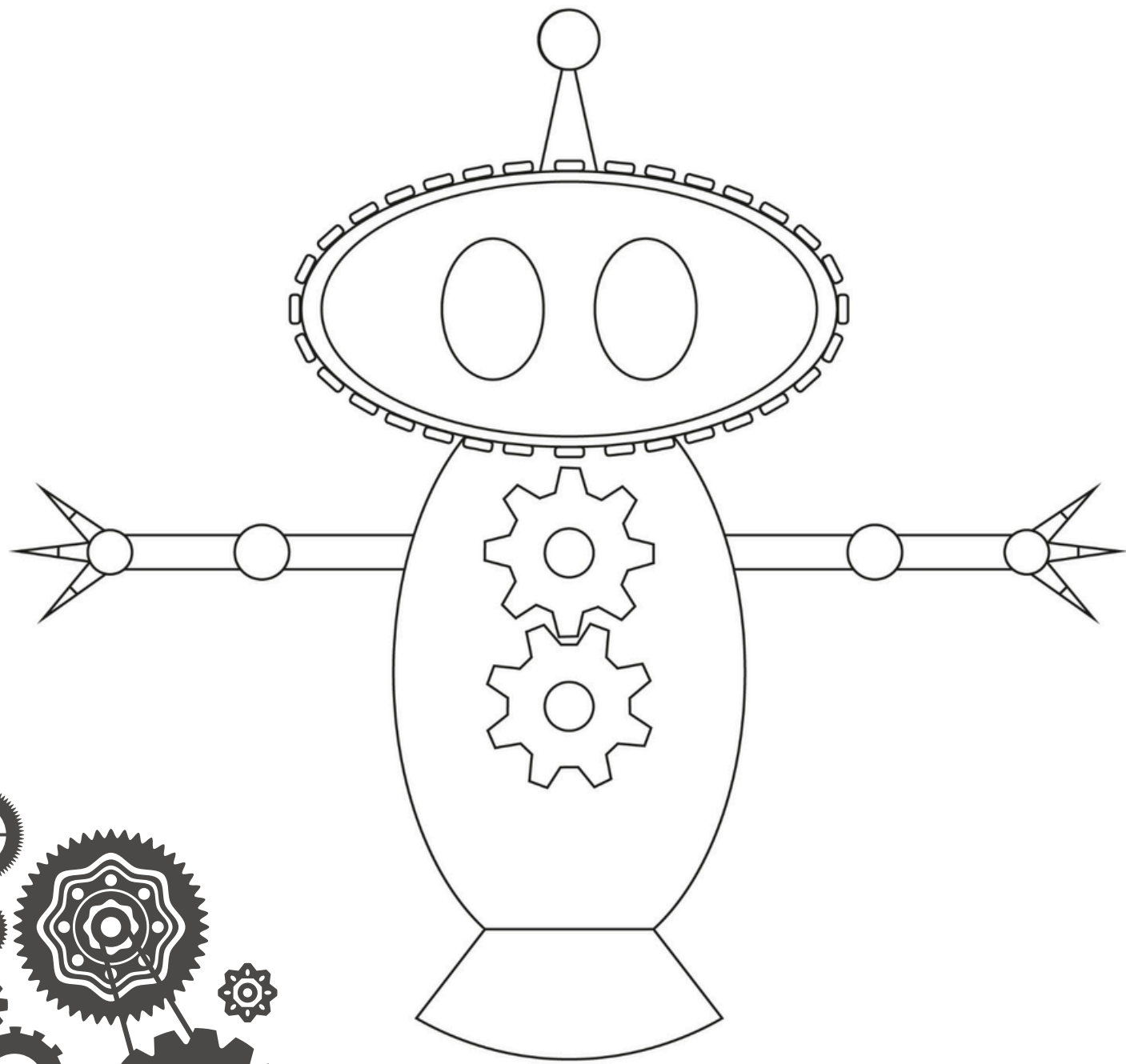


# ASSETS ESCENARIO

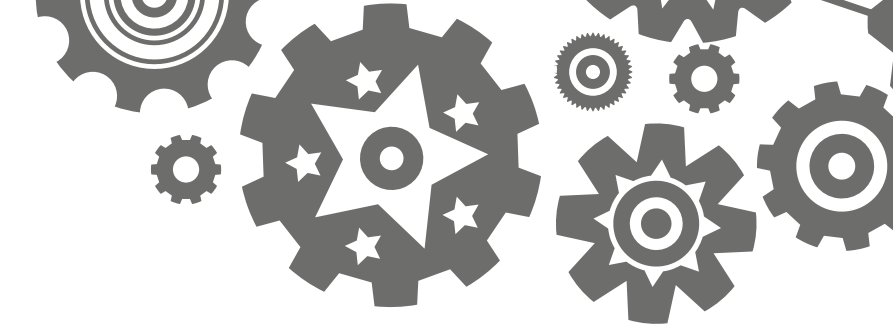
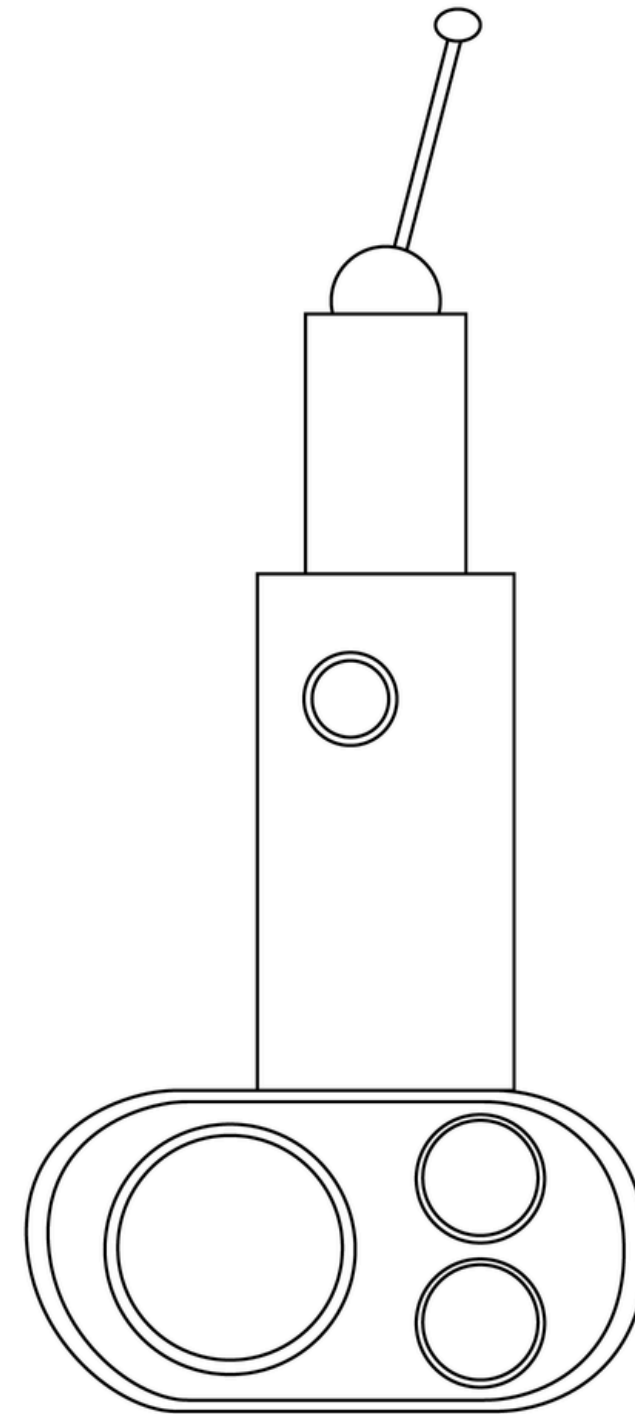
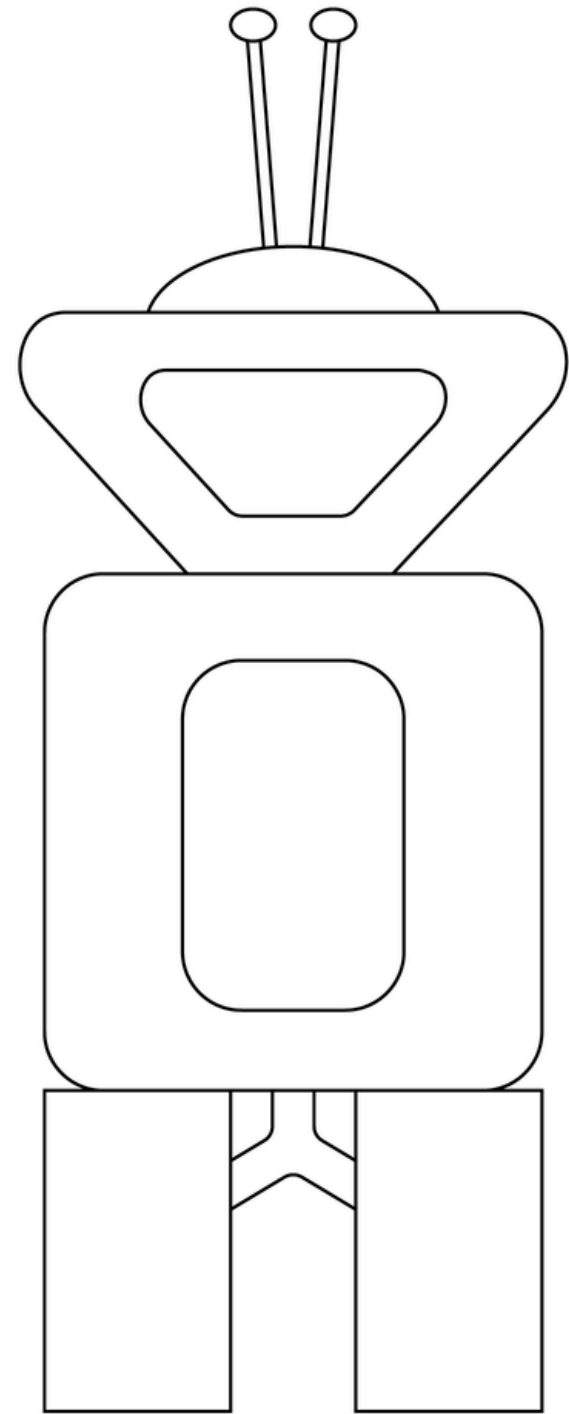
Turbosquid



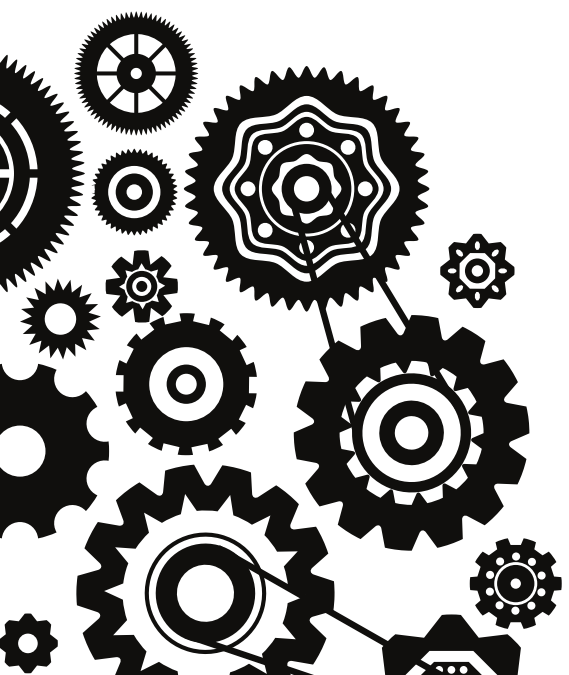
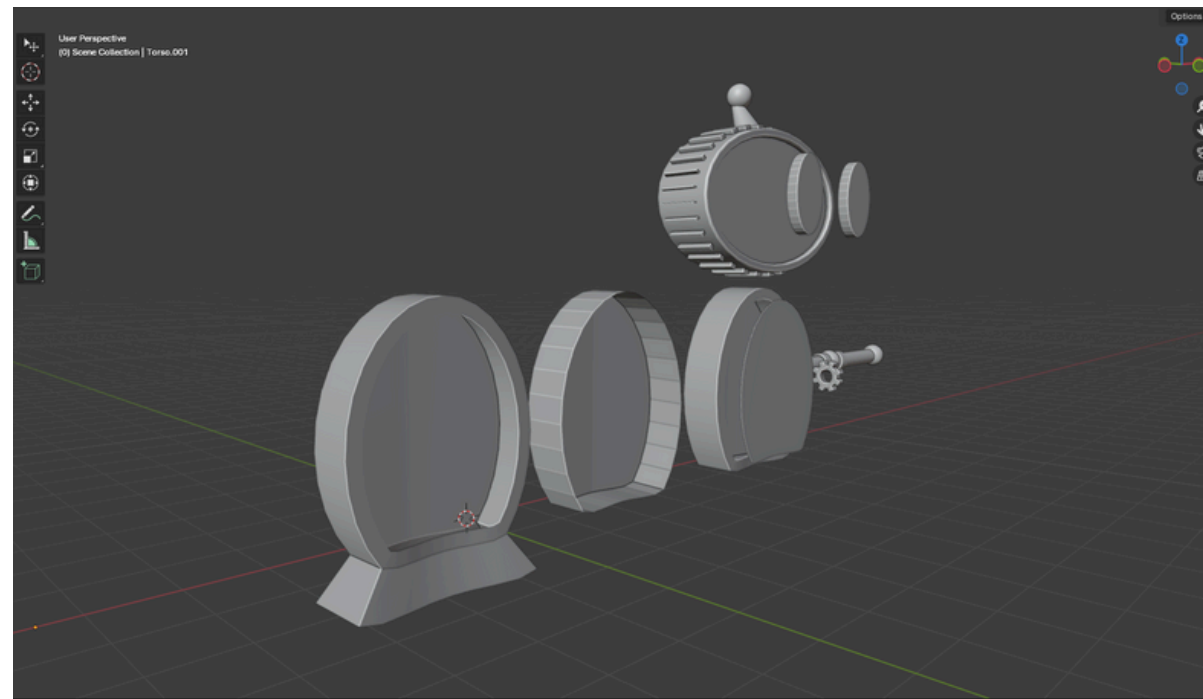
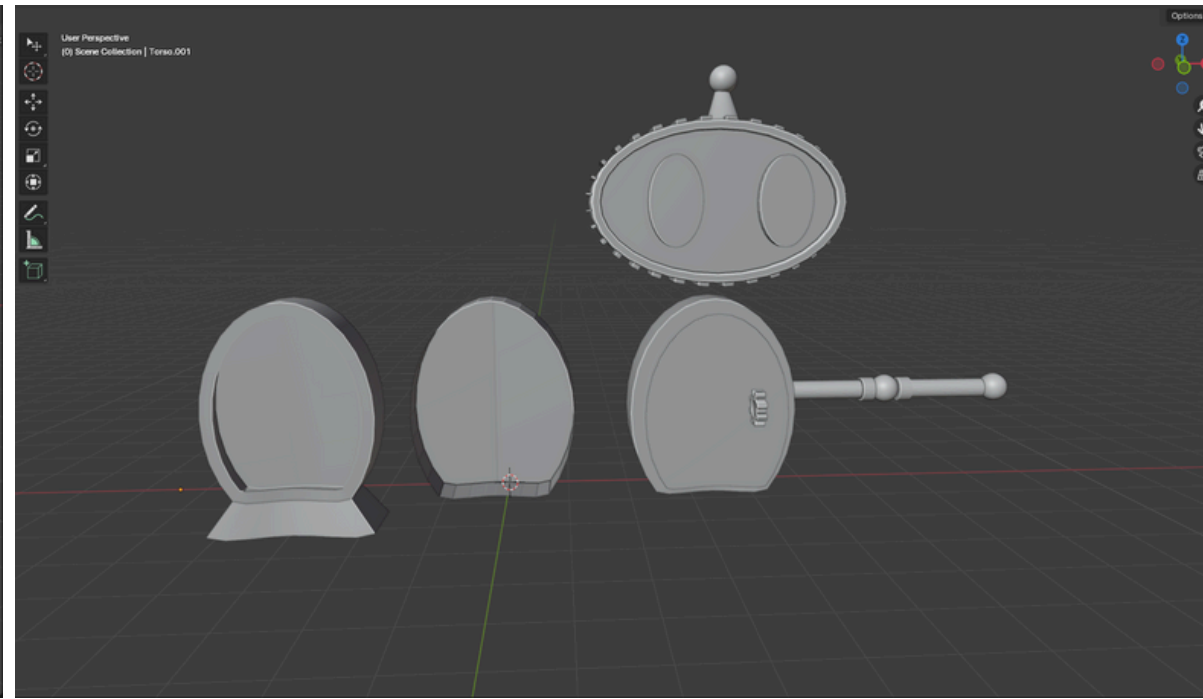
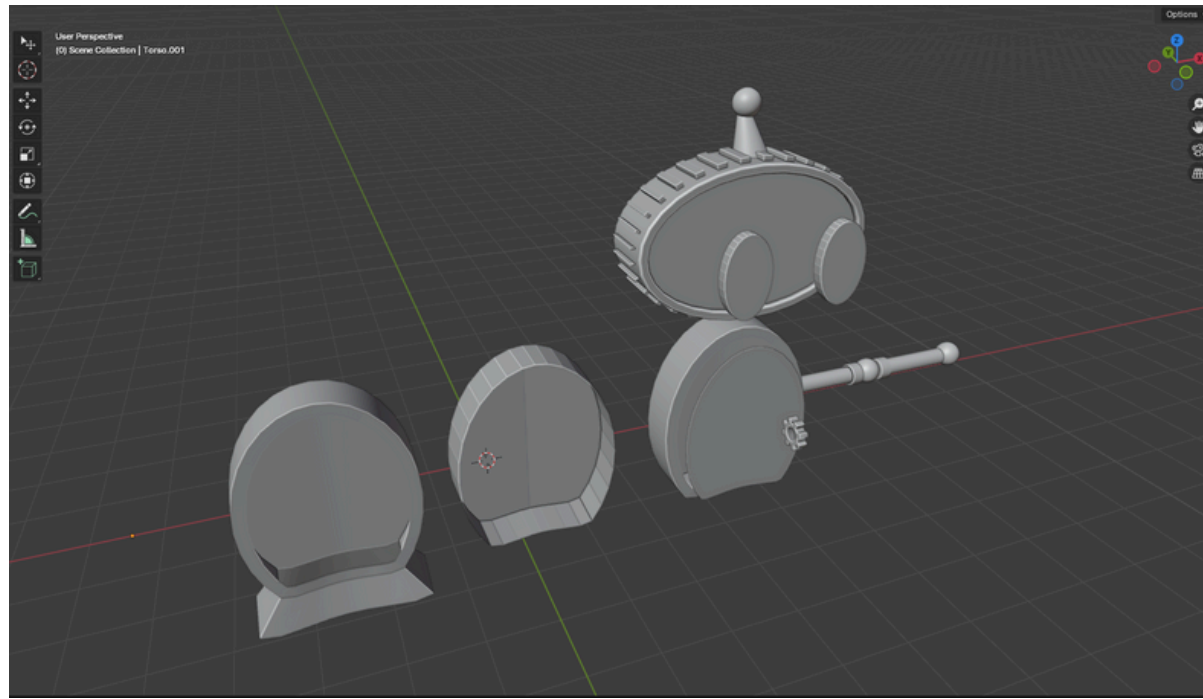
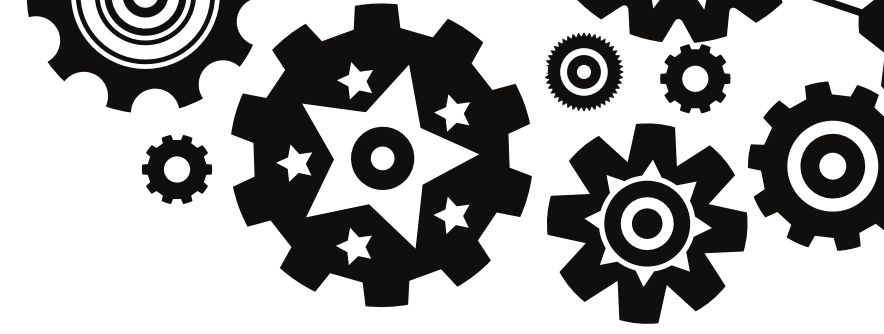
# BLUEPRINT



# BLUEPRINT



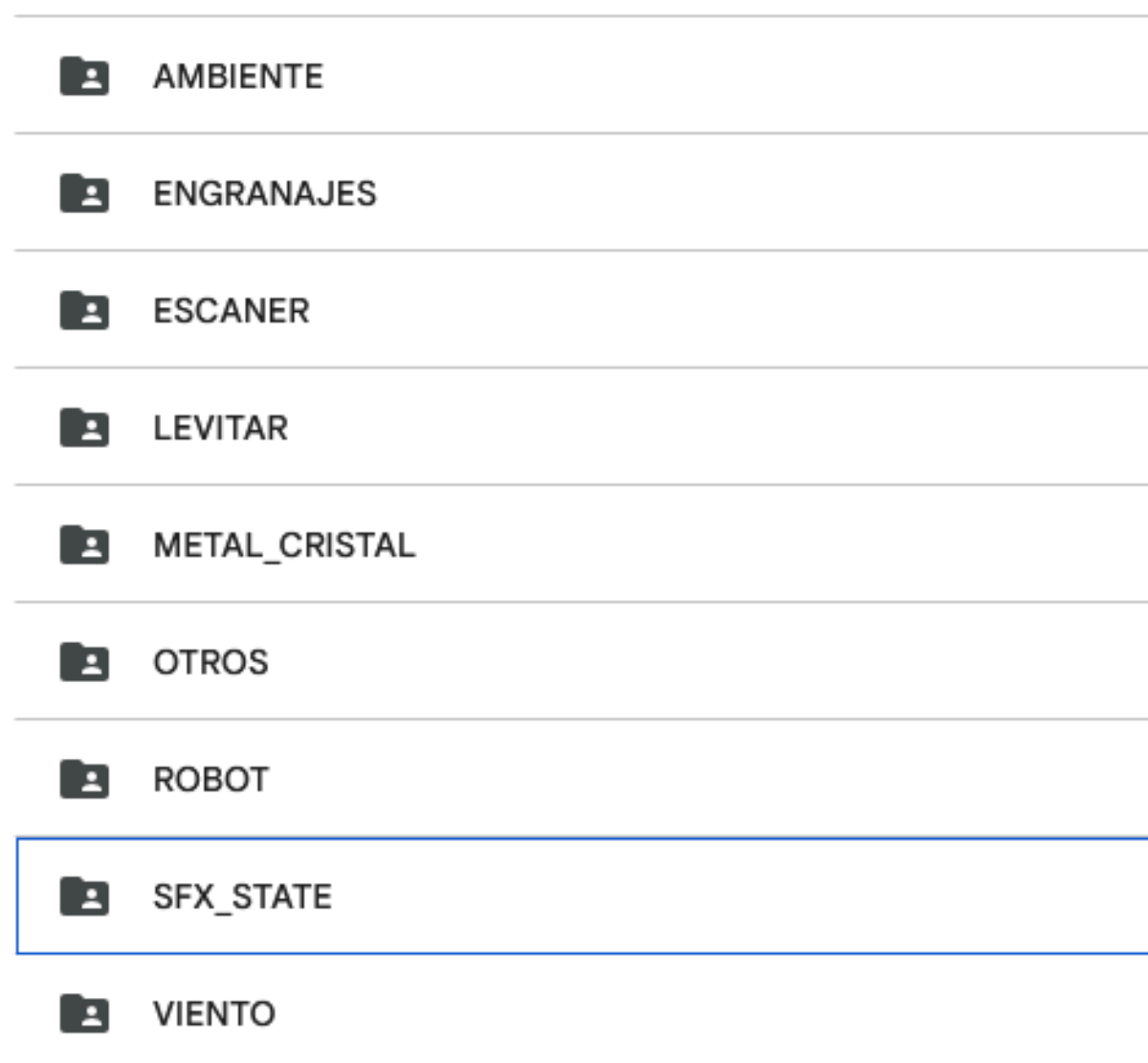
# BLOCKING



# AUDIOS DE REFERENCIA

## Freesound y Pixabay

<https://drive.google.com/drive/folders/1YqrvuTldstNp2WO3jGelZuYKYOfvohH0?usp=sharing>



Se realizó una primera **selección** y **búsqueda** de audios para nuestro corto, los cuales fueron **clasificados** y **organizados** en una carpeta compartida. Esta carpeta, accesible a través del enlace proporcionado, facilita un **mejor acceso a la información** para todo el equipo.

Audios obtenidos de Freesound y Pixabay.

