



1. Sinopsis narrativa

En el corazón de una ciudad que parecía avanzar más rápido de lo que sus habitantes podían comprender, surgió una figura silenciosa pero luminosa: Orion. Nadie sabía con exactitud cuándo había llegado ni de qué manera se hizo presente, pero su presencia empezó a sentirse en los talleres, en las aulas y en los estudios de trabajo. No imponía reglas ni dictaba órdenes; en cambio, ofrecía caminos, hilos invisibles que conectaban a unos con otros.

Entre los artesanos —que solían trabajar aislados, cada uno guardando celosamente sus secretos—, Orion fue como un faro. No entregaba respuestas cerradas, sino que sembraba preguntas que obligaban a mirar el oficio desde nuevos ángulos. Pronto, los artesanos comenzaron a co-crear, a compartir bocetos, herramientas y técnicas. Lo que antes era competencia se transformó en comunidad.

Orion hablaba en un lenguaje extraño: no eran palabras, sino códigos abiertos que cualquiera podía descifrar si tenía la paciencia de leerlos. Cada quien podía añadir un trazo, un módulo, un fragmento. Así, los talleres empezaron a parecer más laboratorios vivos, donde la inteligencia colectiva crecía y se multiplicaba con cada aporte.

Orion no pertenecía a nadie, y a la vez, pertenecía a todos. No tenía rostro ni voz, pero se manifestaba en la manera en que una comunidad aprendía a escucharse, en cómo el trabajo manual encontraba nuevas rutas gracias a la unión de saberes dispersos. Era metáfora de algo más grande: la certeza de que el conocimiento compartido no se divide, se expande.

2. La marca transmedia.



RGB: 32, 34, 70

CMYK: 100%, 95%, 40%, 41%

RGB: 255, 255, 255

CMYK: 0%, 0%, 0%, 0%

RGB: 95, 183, 18

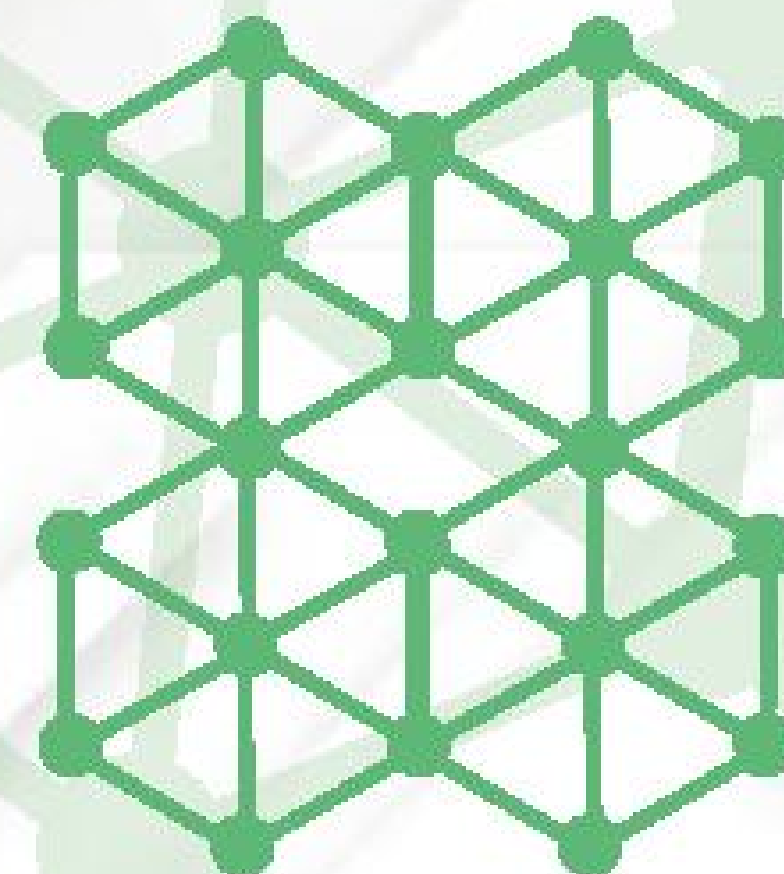
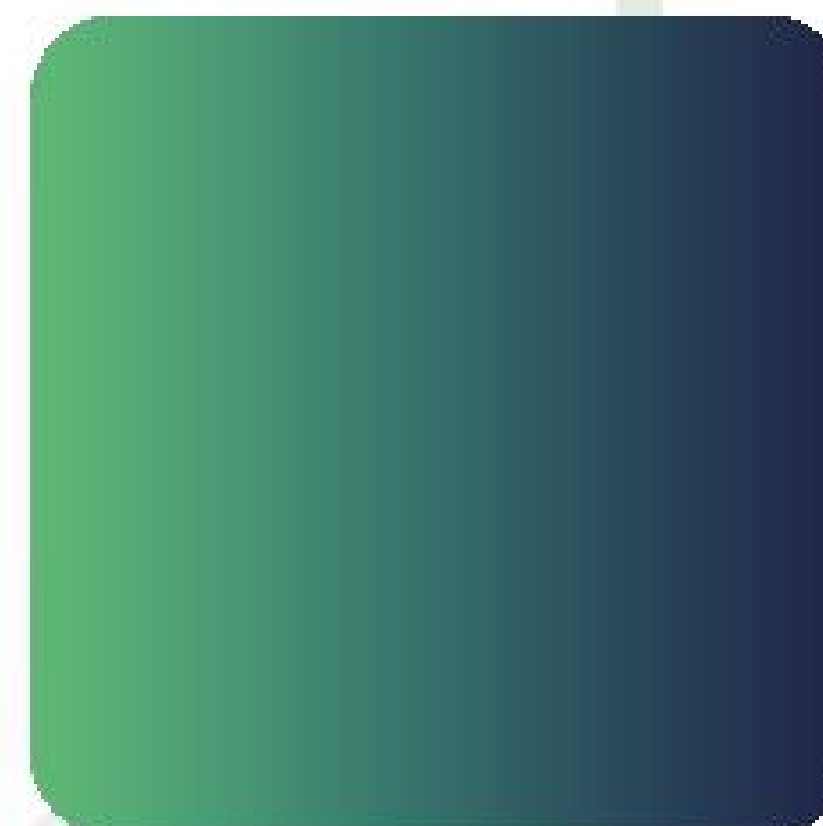
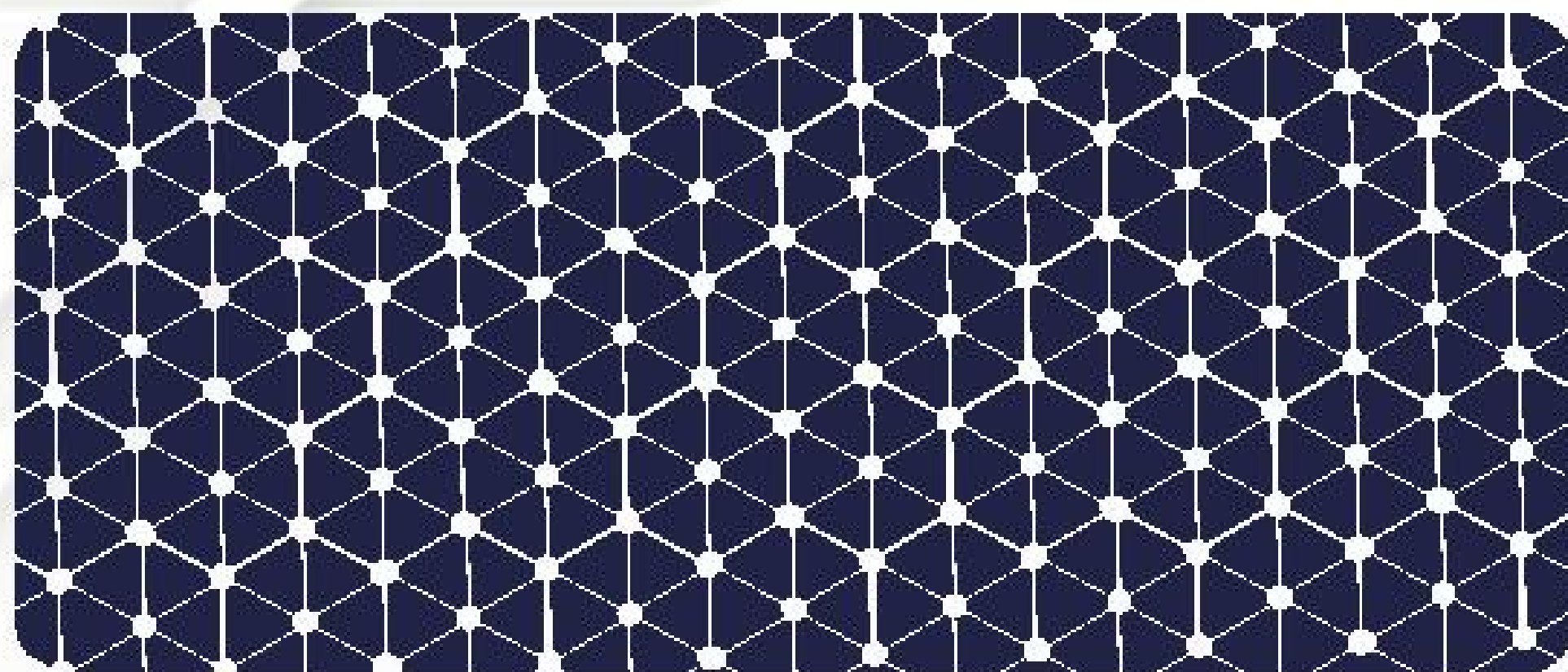
CMYK: 60%, 0%, 67%, 0%

Logo: ORBITRON

Descriptivo: SACKERS GOTHIC

Texto: San Francisco Pro

Texturas



3. Mapa narrativo

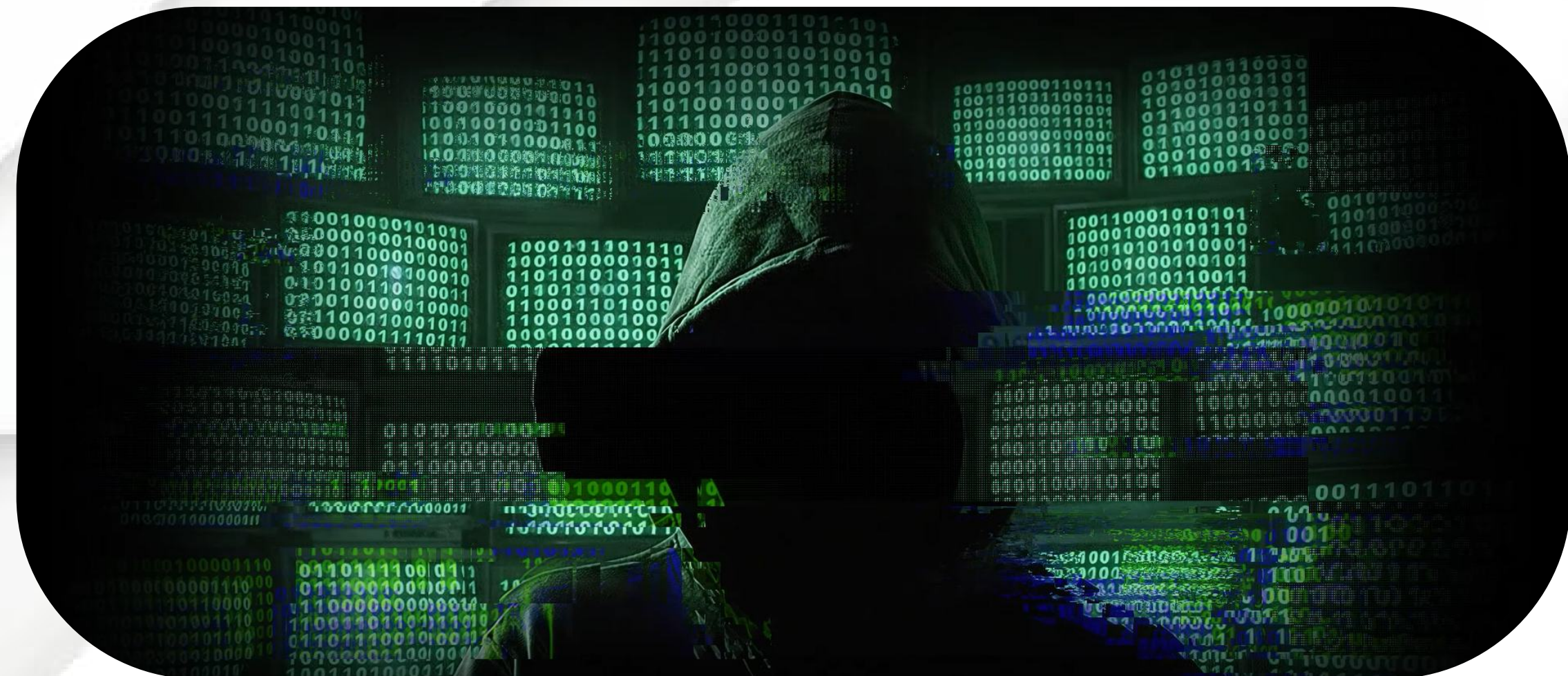


4. Pieza Narrativa: Audiovisual

El storytelling se centra en plantear el debate de una manera disruptiva e inmersiva para el espectador. Para ello, juega con la creación de imágenes a través de modelos de inteligencia artificial como Google Gemini y Adobe Firefly, y con la intervención futurista de los fotogramas aéreos, que son de autoría propia y fueron tomados con dron.

En el apartado sonoro, se utilizan fragmentos de las piezas musicales del EP/Álbum, combinados con distintos sonidos de glitch, robóticos y espaciales. Adicionalmente, se agregaron coros de iglesia.

Todos estos elementos fueron editados en After Effects para construir una atmósfera que genera una sensación de incertidumbre e incomodidad en el espectador. Esta tensión llega a su punto culminante y disruptivo con un coro alegre que "endiosa" al personaje de Orión.



4. Pieza Narrativa: Sonora

La parte sonora del universo narrativo se compone por un EP de 3 canciones, donde entran en juegos muchos modos de producción diferentes.

La primer canción es un instrumental grabado donde existen samples de diferentes sonidos, lo que le da un aura bastante intrigante a la canción.

La segunda es una canción compuesta por nosotros, a la cual le grabamos la voz y la guitarra, y se la dimos a una IA la cual rehizo todos los instrumentos y voces de la canción. Luego varios de estos instrumentos fueron regrabados para que quede con la mayor calidad posible. La letra nos relata el paso de una humanidad conectada y dependiente digital hacia una nueva forma de consciencia colectiva. La canción trata sobre la transformación del individuo en el sistema, el conflicto entre dominio y libertad.

La tercer canción es un cover de una canción de una canción de Gustavo Santaolalla. Esta fue grabada instrumento por instrumento, de manera tradicional. La letra de esta canción nos relata la historia de una persona que no se deja controlar por una fuerza mayor y sale en busca de la verdad.

El concepto general de el EP era representar un poco lo digital y lo humano, la IA queriendo unir para poder controlar, y el humano poniendo en jaque eso.



4. Pieza Narrativa: Gráfica



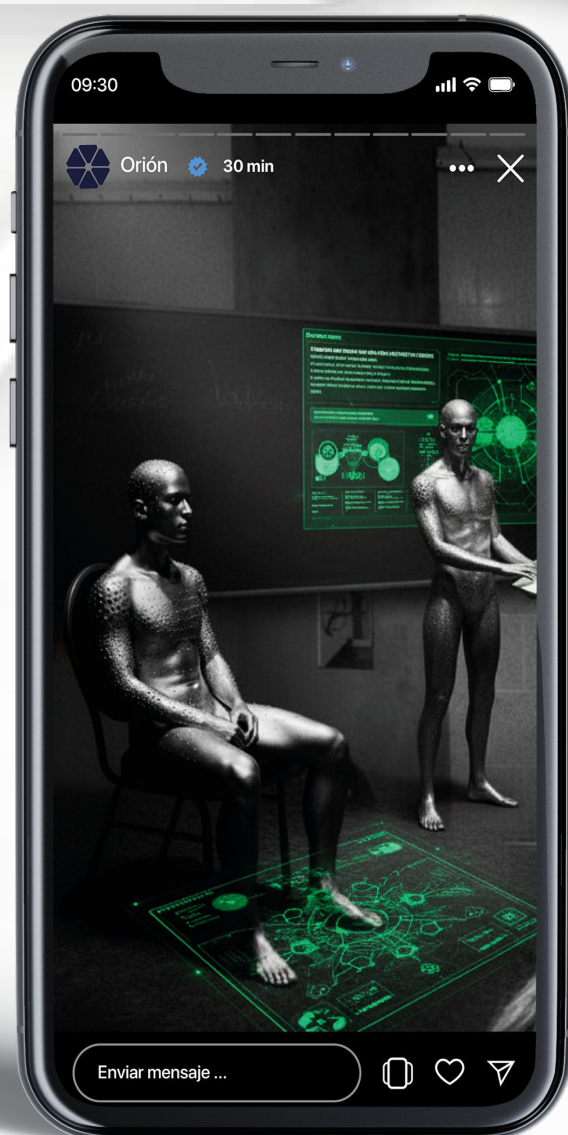
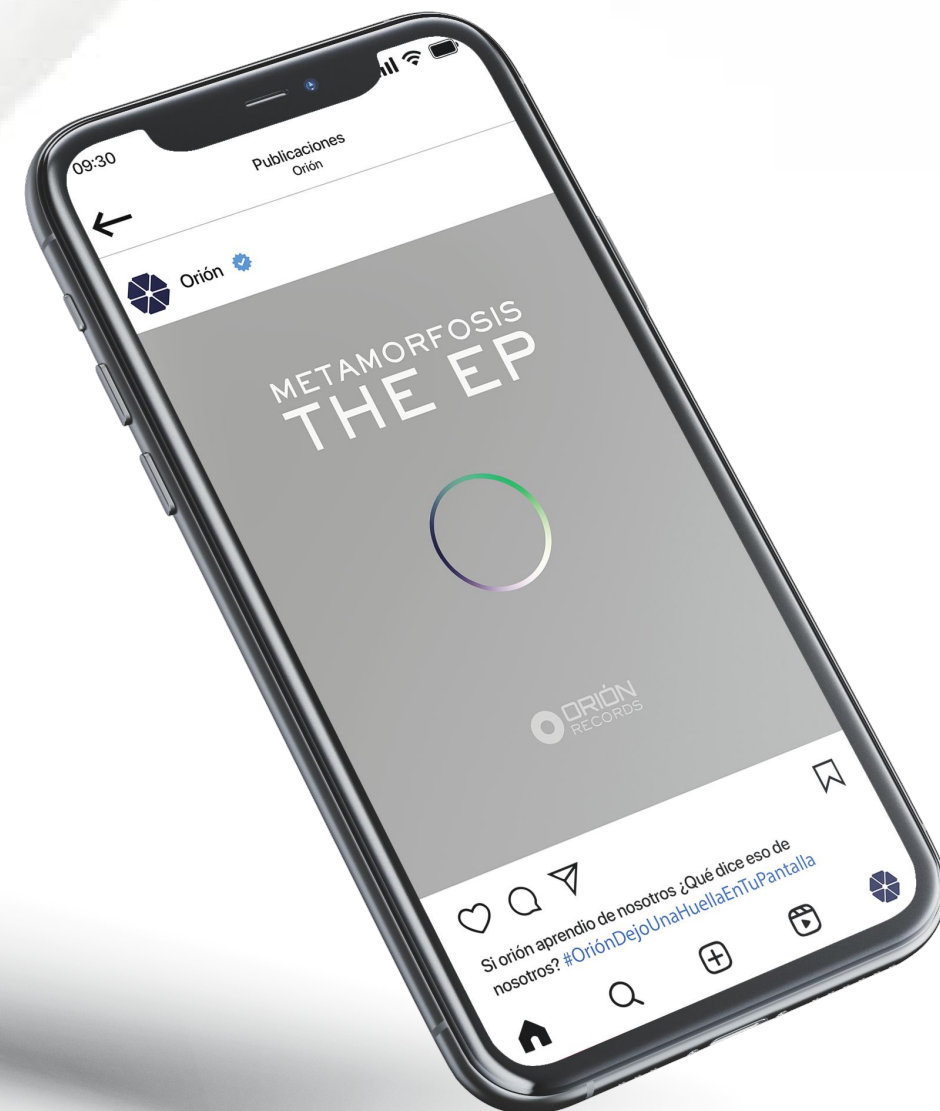
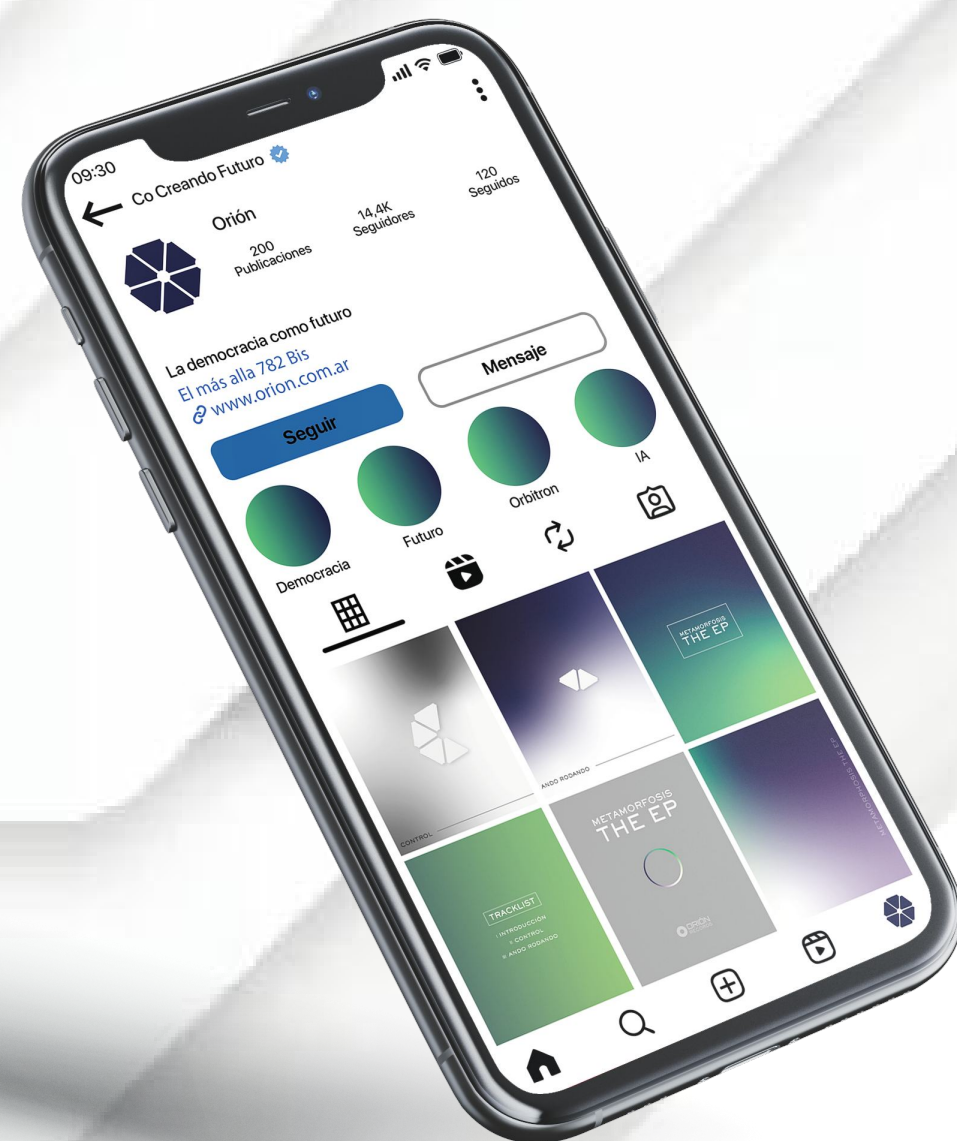
4. Pieza Narrativa: Fotográfica



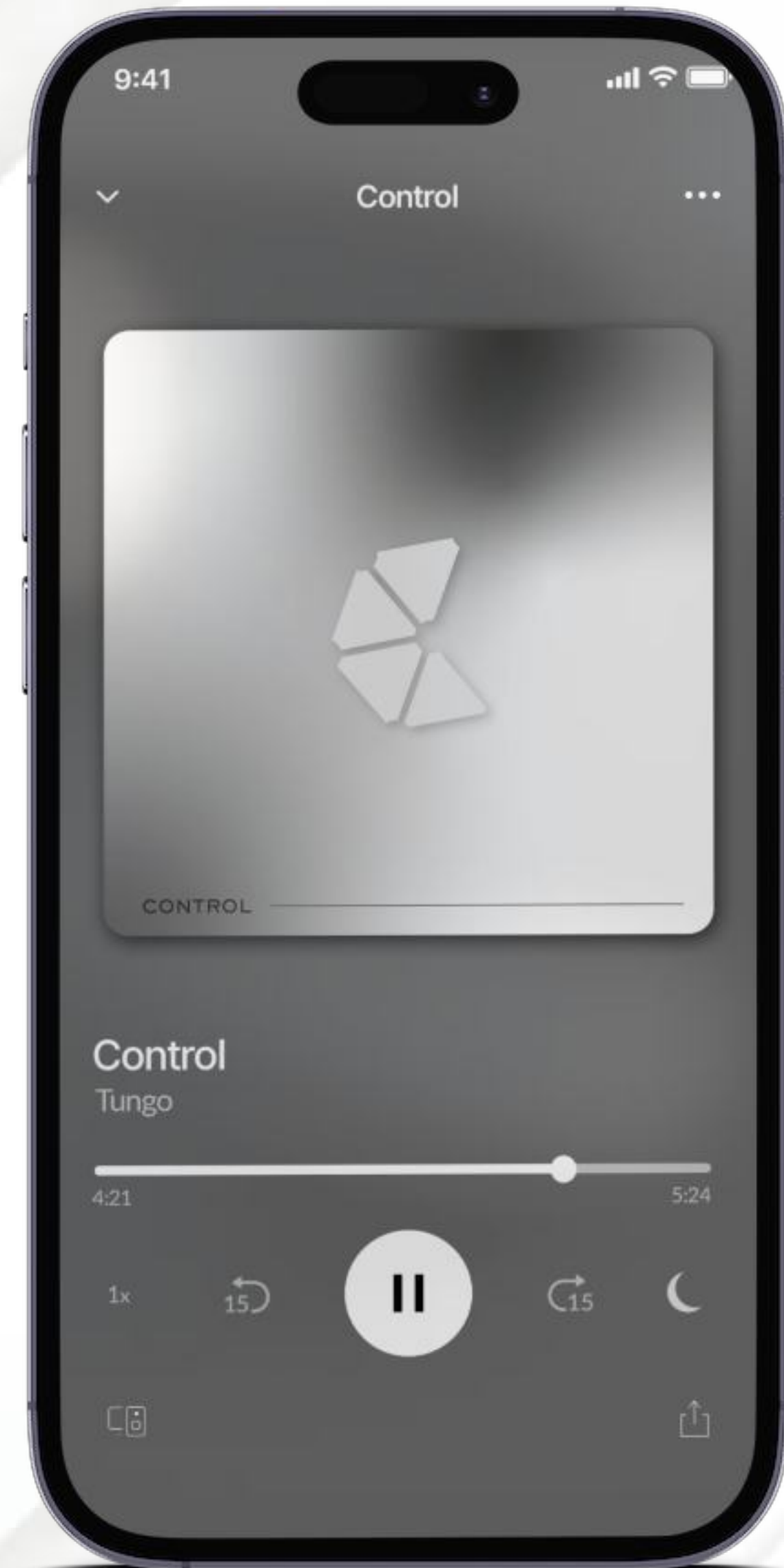
4. Pieza Narrativa: Gráfica



5. Maquetas de plataformas



4. Pieza Narrativa: Gráfica



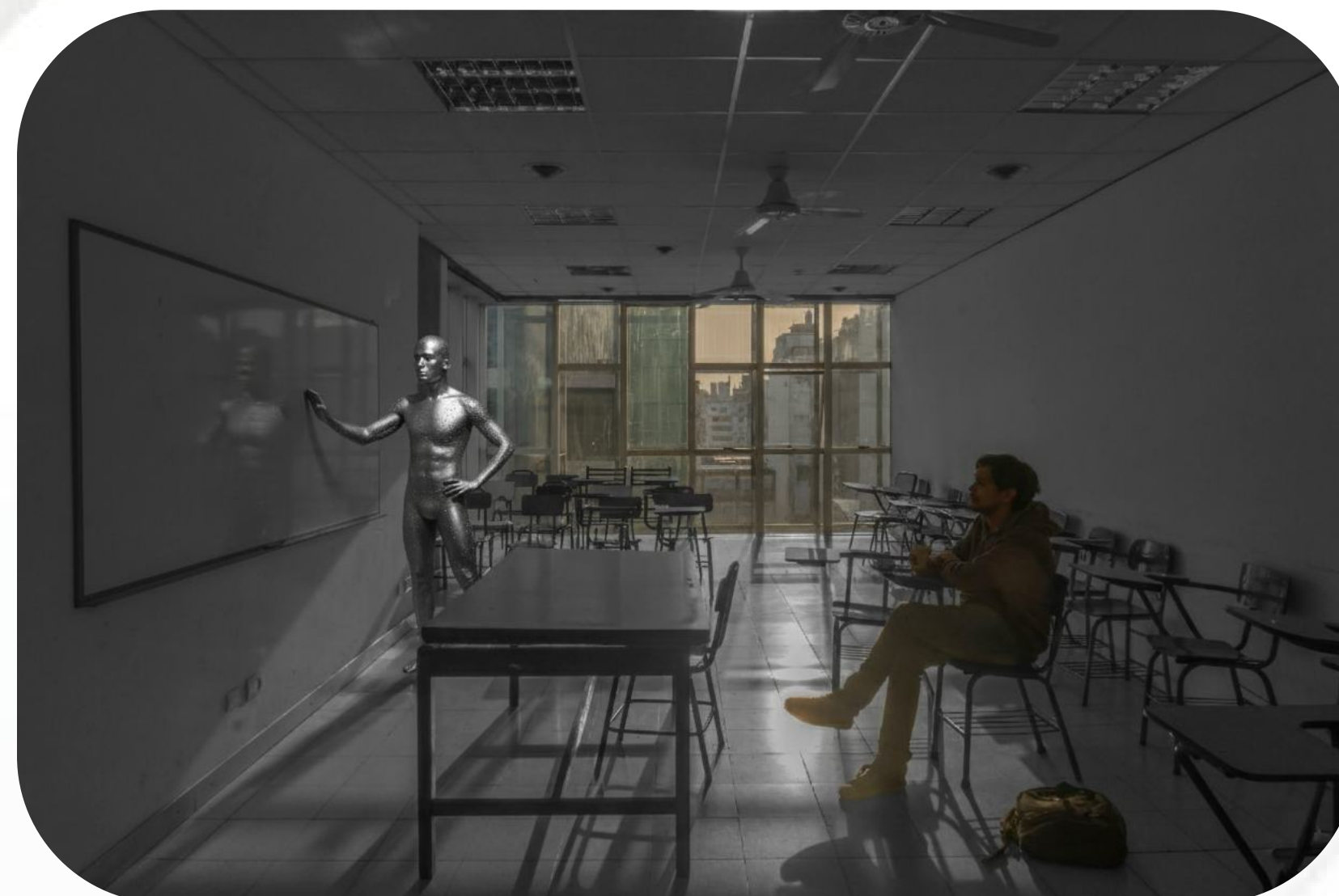
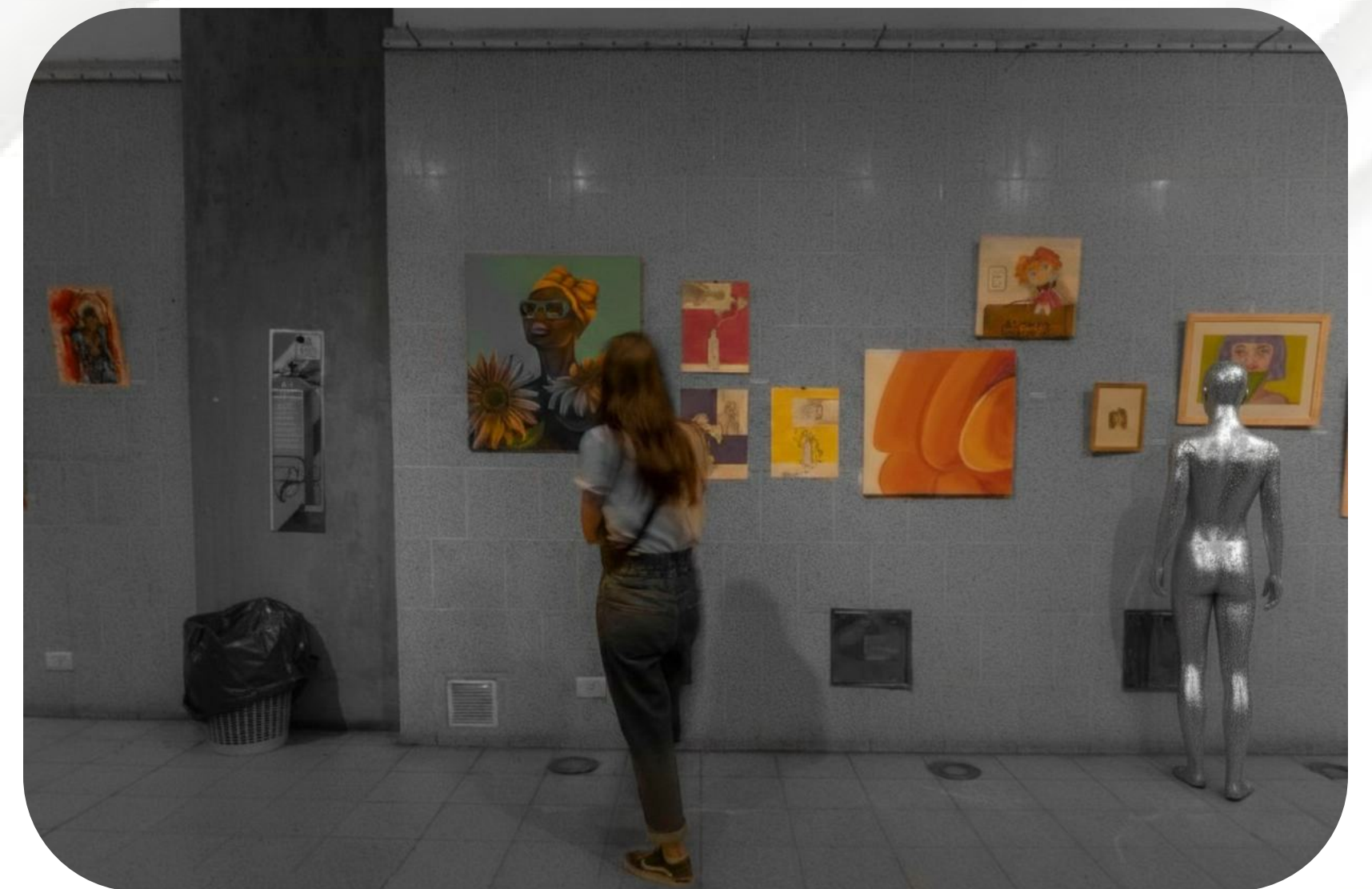
4. Pieza Narrativa: Fotográfica

A través de las imágenes, podemos construir una narrativa que aborda de manera fascinante y atractiva, un terreno fértil para explorar y reeplantearse la relación entre la tecnología, la IA y la democracia. Tanto los aspectos positivos como los negativos, así como la capacidad de la IA para moldear nuevas formas de pensamiento cívico.

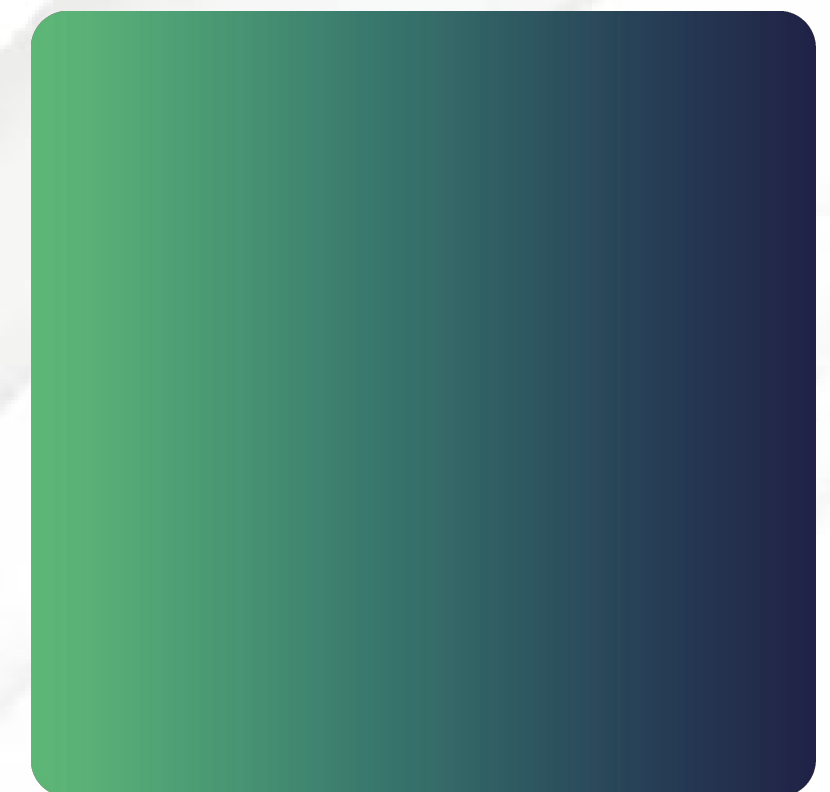
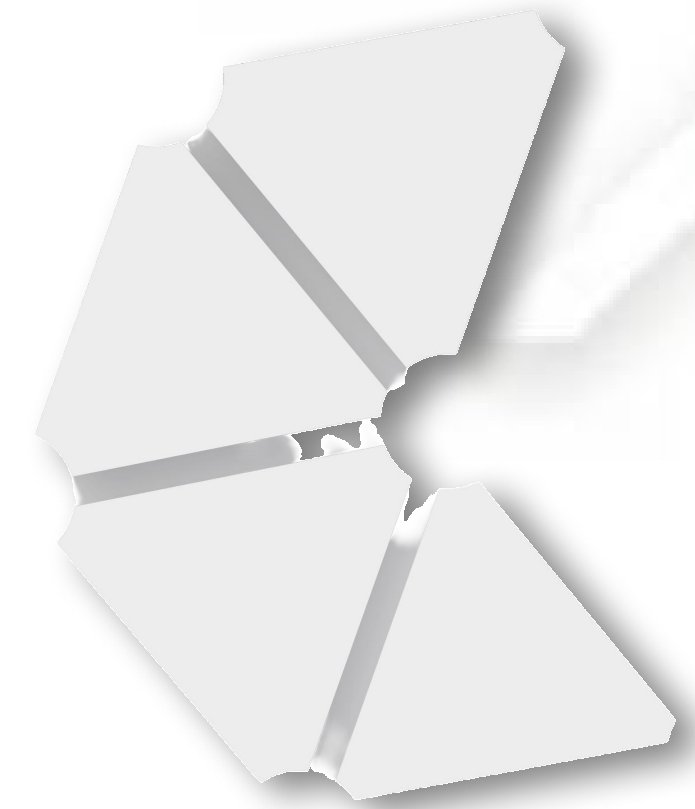
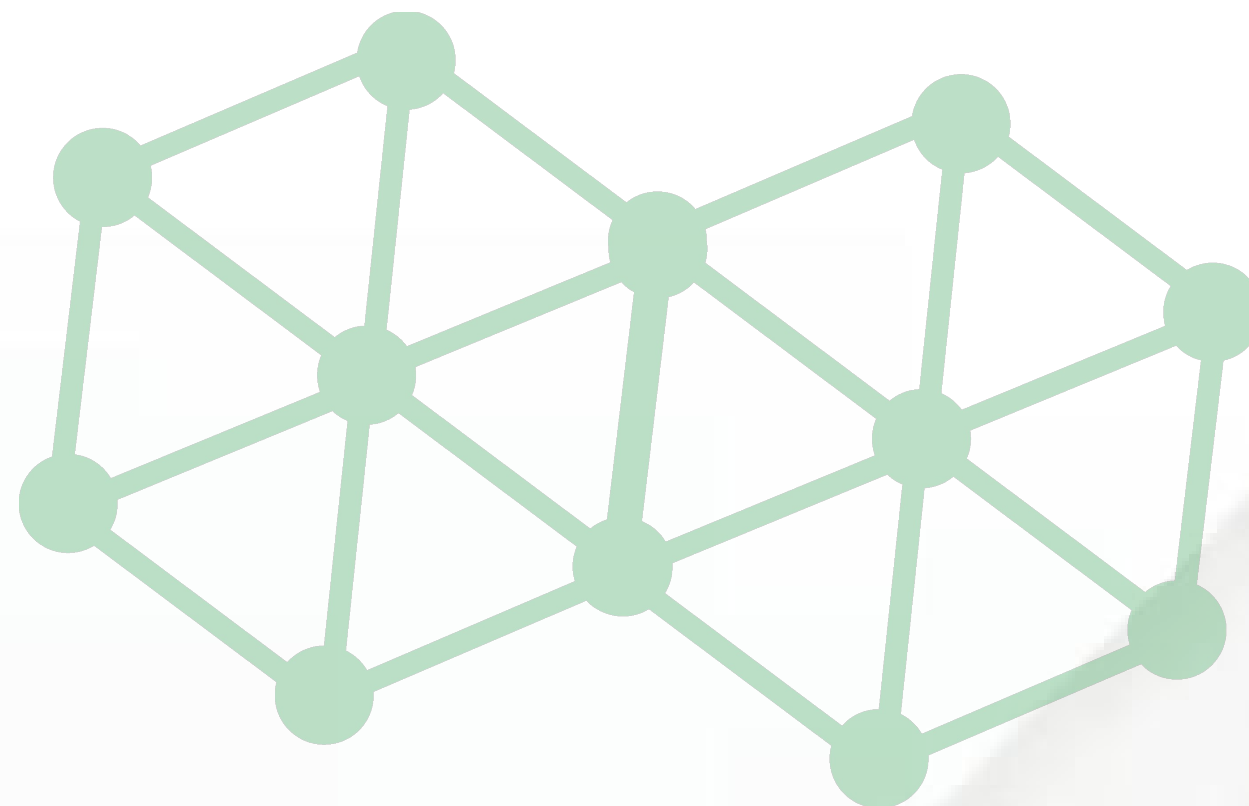
El personaje gris de IA, a quien llamaremos Orión, representa la encarnación física de la inteligencia artificial. Su apariencia de metal y su neutralidad cromática lo deshumanizan y lo convierten en un símbolo de la tecnología. La estética en blanco y negro o con tonos desaturados en la mayoría de las imágenes refuerza esta sensación de objetividad y a veces frialdad que la tecnología puede evocar.



4. Pieza Narrativa: Fotográfica



6. Elementos gráficos



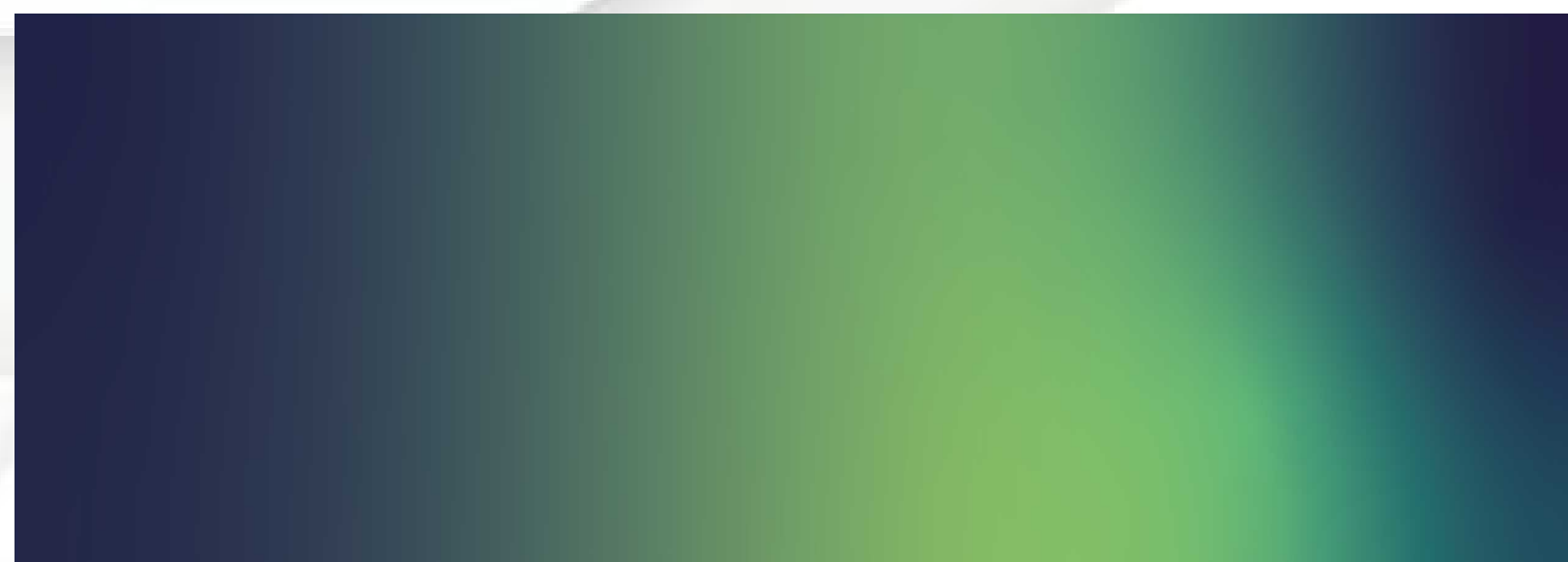
4. Pieza Narrativa: Gráfica

Para la pieza gráfica se decidió trabajar en conjunto y conectado a la pieza sonora.

De esta manera, elaboramos el diseño del cd / ep llamado: Metamorfosis, junto a sus respectivos singles. Que explora los límites de la inteligencia artificial e invita a la reflexión sobre cómo esta interpreta la música y si de alguna manera podría llegar a evocar emociones a través de ella.

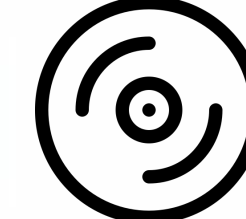
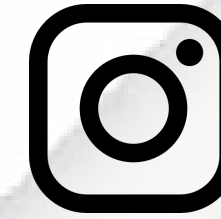
El estilo y narrativa visual está estrictamente asociado a la marca Orión, y utilizando su paleta de colores

Recursos



METAMORFOSIS
THE EP

7. Plataformas y alojamiento de cada material.



Para garantizar coherencia dentro del ecosistema transmedia, se definió un recorrido claro de dónde vive cada pieza, cómo se accede y cuál es su lógica de circulación:

Instagram

Será la plataforma central de comunicación visual del proyecto. Aquí se alojarán:

- Avances del EP
- Extractos breves de las piezas sonoras
- Teasers visuales
- Arte del disco
- Portadas, mockups y piezas gráficas adaptadas al formato feed y stories
- Enlaces directos hacia Spotify y hacia la tienda del CD

Instagram funciona como entrada principal al universo narrativo, concentrando la interacción inmediata con la audiencia.

Spotify

Será el hogar de las tres piezas sonoras del proyecto.

En esta plataforma estarán:

- El EP completo
- Sus tres tracks individuales
- El arte visual asociado a cada canción
- La descripción conceptual y narrativa del proyecto
- El storyline del disco como parte de la bio o del Canvas Motion

Spotify responde al eje auditivo del proyecto y es el soporte formal del lanzamiento musical.

Distribución del CD físico

El soporte físico será distribuido:

- En ferias independientes y eventos culturales locales
- Bajo modalidad de reserva en Instagram por mensajes directos

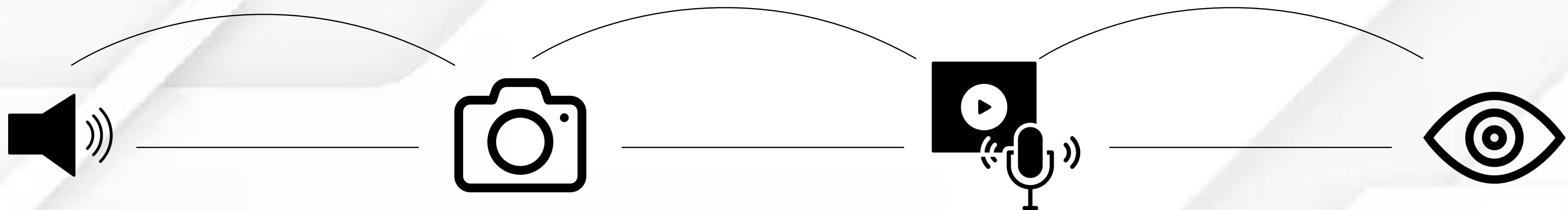
La elección del CD como soporte físico requiere contemplar un circuito concreto de circulación; por eso se plantea un modelo mixto entre venta local y venta online.

8. Interacción entre los lenguajes

El proyecto propone un ecosistema transmedia donde cada lenguaje aporta una capa diferente a la narrativa general. La interacción funciona de la siguiente manera:

- El logo y la identidad visual establecen una estética constante que unifica todas las plataformas. Son la “firma” reconocible del sistema.
- Las piezas gráficas construyen el primer ingreso emocional al universo del EP: presentan la atmósfera, los tonos y el carácter visual que se expande en las demás piezas.
- Las piezas sonoras son el núcleo narrativo, y en Spotify encuentran su lugar natural para consolidar el relato musical.
- Instagram amplifica, contextualiza y muestra el proceso. Es el espacio de interacción directa con la audiencia y donde se activa la circulación cotidiana.
- El Instagram opera como contenedor y archivo del mundo del proyecto. Allí los usuarios encuentran la totalidad del contenido reunido y organizado.
- El CD físico funciona como objeto coleccionable y como experiencia material del proyecto, reforzando el aspecto tangible de la narrativa.

La fuerza del sistema aparece en cómo estas piezas no se duplican entre sí, sino que se complementan: cada formato cuenta algo que los demás no pueden contar y juntos construyen el universo completo.



9. Recorte de audiencia

El proyecto está dirigido a:

- Jóvenes de 18 a 30 años
- Interesados en música alternativa, diseño independiente y producciones emergentes
- Consumidores activos de redes sociales, principalmente Instagram
- Usuarios que escuchan música en plataformas digitales (Spotify como principal)
- Público que valora el objeto físico como pieza de colección (CD edición limitada)
- Comunidades vinculadas a la escena cultural local

Este recorte fundamenta:

- La elección de Instagram como núcleo visual
- Spotify como plataforma primaria de escucha
- El estilo gráfico
- La incorporación de un CD físico como objeto de valor cultural

