

# SOMBRAS

Claudia Antequera Sánchez







## ÍNDICE

1. LA IDEA	_____	4
2. ESTILO	_____	6
3. PERSONAJES	_____	10
4. ESCENARIOS	_____	23
5. PROPS	_____	35
6. COLORSCRIPT	_____	39
7. ARTES FINALES	_____	41

# 1. LA IDEA

Sombras cuenta la historia de una niña que aparece andando sola en medio de la noche. No sabe a dónde va, solo sigue un camino que parece estar en medio de la nada. Por suerte (o no) distingue a lo lejos lo que parece ser la silueta de una casa. Es enorme.

Es en ese momento cuando retumban los primeros truenos avisando de la tormenta que se aproxima. La niña, sin otra opción, corre en dirección a la casa para poder así resguardarse de la lluvia. Una vez dentro comienza la verdadera aventura de la niña.

La idea surgió de la necesidad de buscar una historia de miedo pero que todo el mundo pudiese ver sin problema, incluyendo niños.





Se podría decir que el moodboard general de Sombras es un buen resumen del resultado final, tanto por razones de estética como de temática. En la primera fila aparecen elementos relacionados con los lugares donde transcurre la historia, como la casa o los alrededores. En la segunda, aparecen relacionados con el tipo de personajes y lo que se quiere transmitir con ellos. Los juegos con las sombras, los niños, el tipo de monstruo que se buscaba... y por último, relacionado con la estética. Desde un principio se buscó una paleta reducida, una escala de grises o blanco y negro al que se le añadiría algún color en concreto para las luces. A su vez, la estética que se buscaba para los personajes era una mezcla equilibrada entre un cuento infantil, con dibujos sencillos, y una historia de terror.

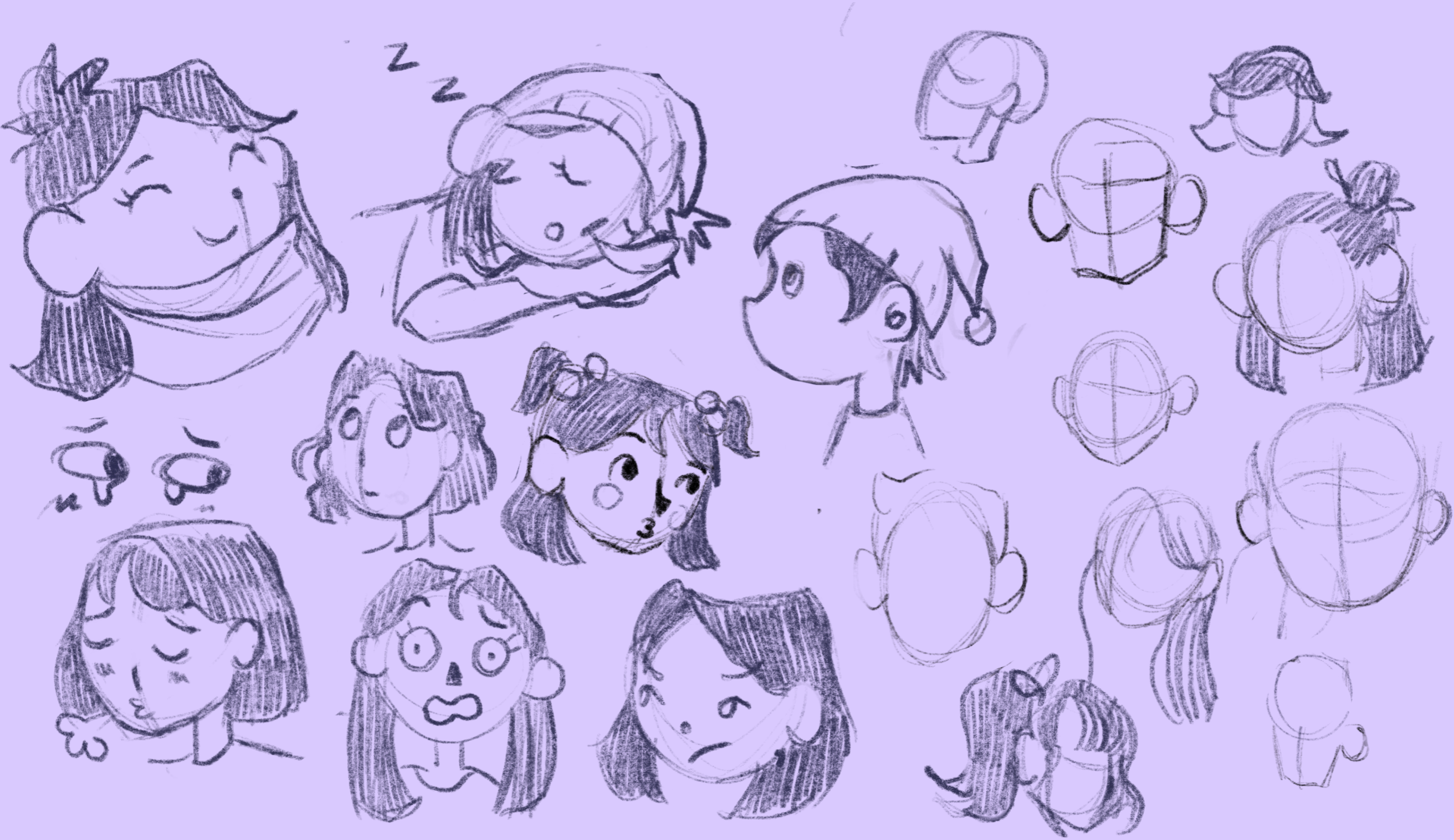
## 2. ESTILO

Para la estética de Sombras se buscó un diseño sencillo de personaje, fácil de recordar. Aunque la historia se centra en sentimientos como el miedo, se pretendía conseguir una estética algo más infantil, algo así como un cuento ilustrado.

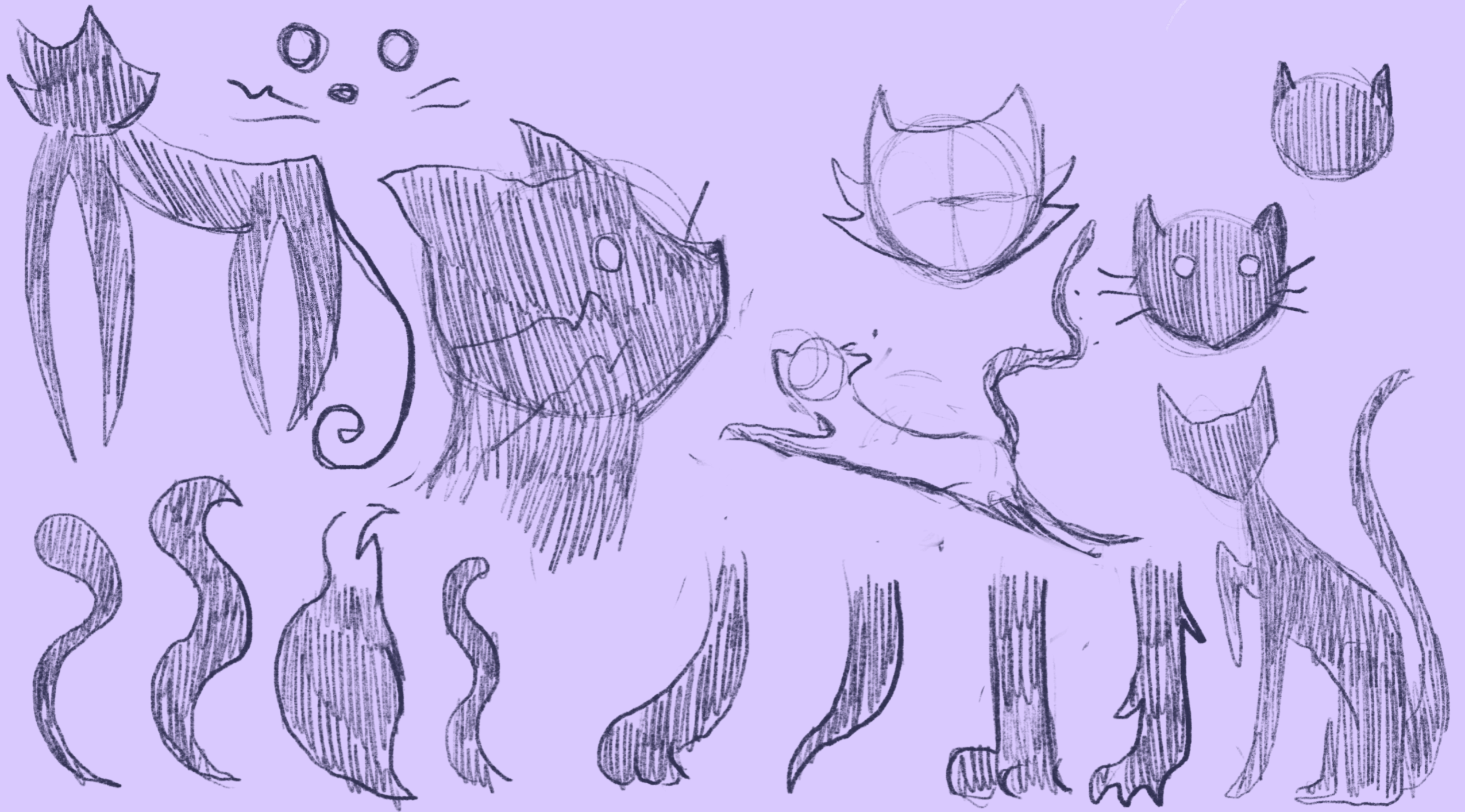
Aunque el resultado final está realizado con métodos digitales, se experimentó con una estética más tradicional, huyendo de las tintas planas.



Primeros bocetos del personaje principal.

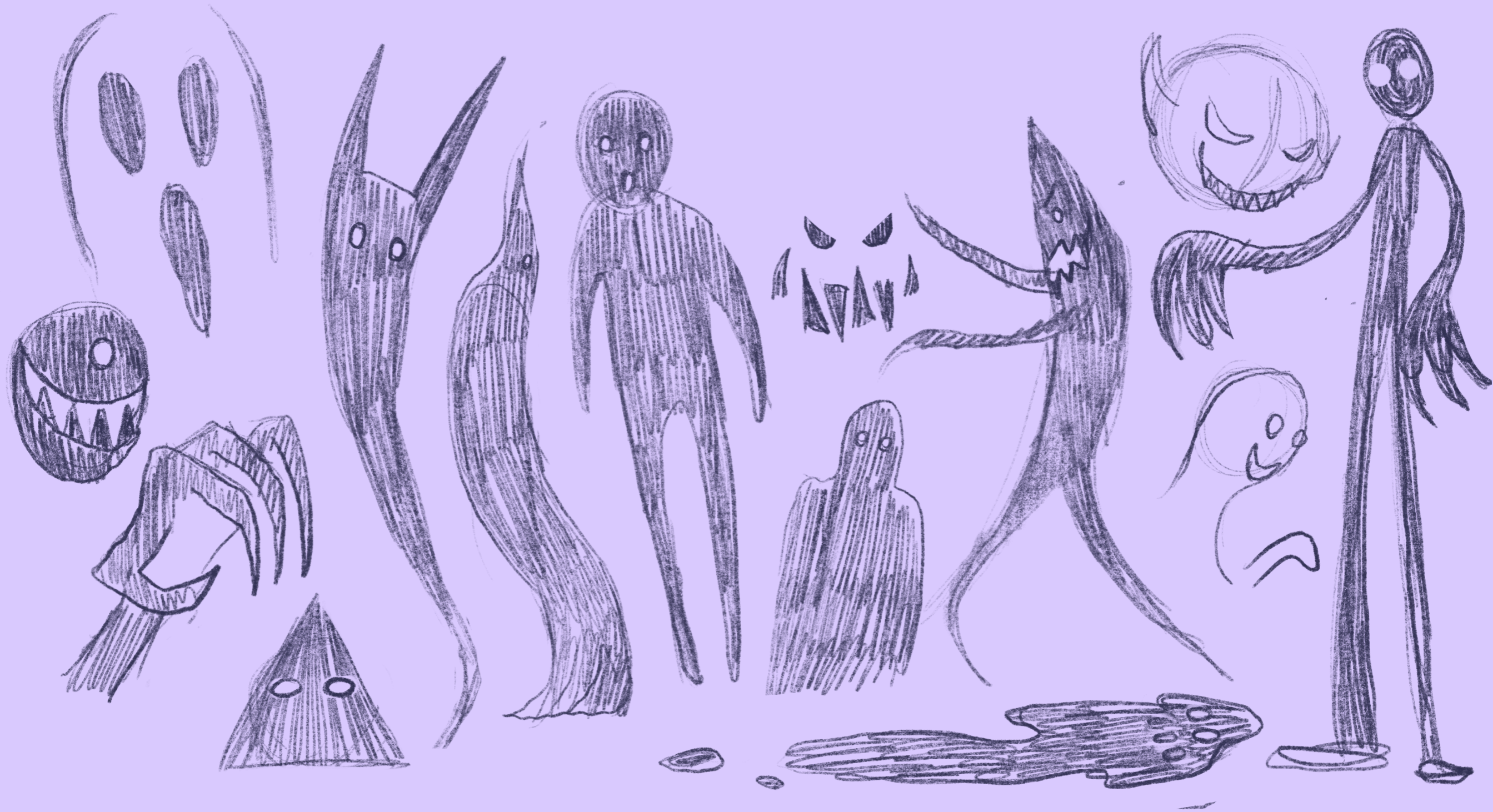


Primeros bocetos para el personaje del gato.





Primeros bocetos para el personaje del monstruo.



Primeros bocetos para el diseño del interior de la casa.



# 3. PERSONAJES



Los personajes son una de las partes más importantes de una historia. Gracias a ellos se nos introduce en la historia y se nos guía a través de ella. Se puede decir que son los encargados de contarla, crearla y conseguir que suceda. En este caso, contamos con tres de ellos: una niña, monstruo y un pequeño gato negro.

# NIÑA

Nuestro personaje principal es una niña de aproximadamente unos 12 o 13 años. Nadie sabe qué la ha llevado a andar de noche por un camino en medio de ningún lugar. Le gusta investigar y es bastante curiosa, lo que hace que se meta en problemas alguna vez que otra.

No es muy alta, tampoco muy baja. Su pelo es de color anaranjado. Viste un llamativo suéter amarillo combinado con unos pantalones cortos de color marrón. Sin embargo, lo que más le gusta es el conjunto que se crea entre su gorro, sus botas y su larga bufanda azul favorita, aunque siempre la acabe arrastrando por el suelo sin darse cuenta.





Aproximación al diseño final de la niña.



Carta de expresiones de la niña.

Pruebas y versiones  
del vestuario de la  
niña.





Pruebas de color del vestuario y pelo de la niña.



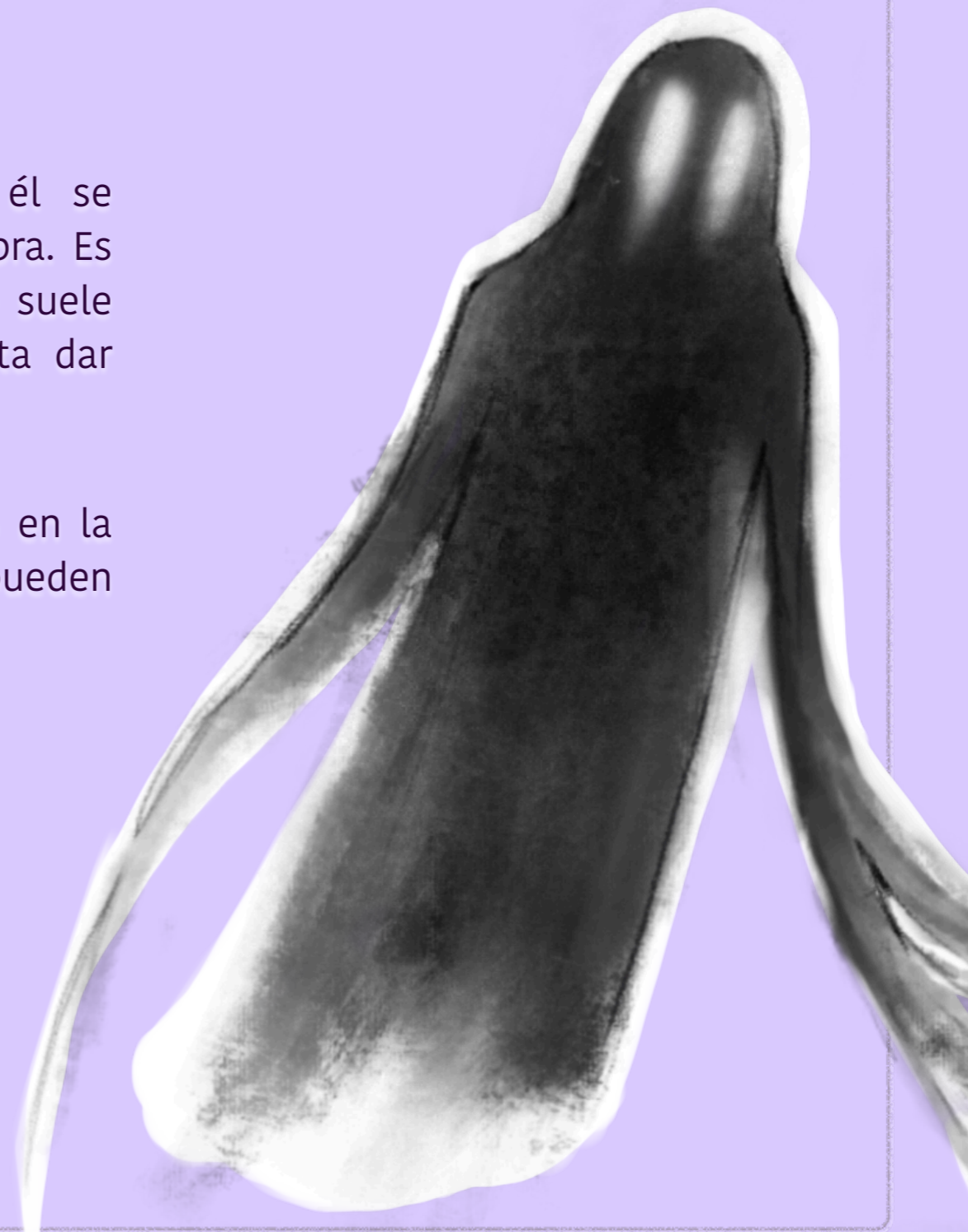
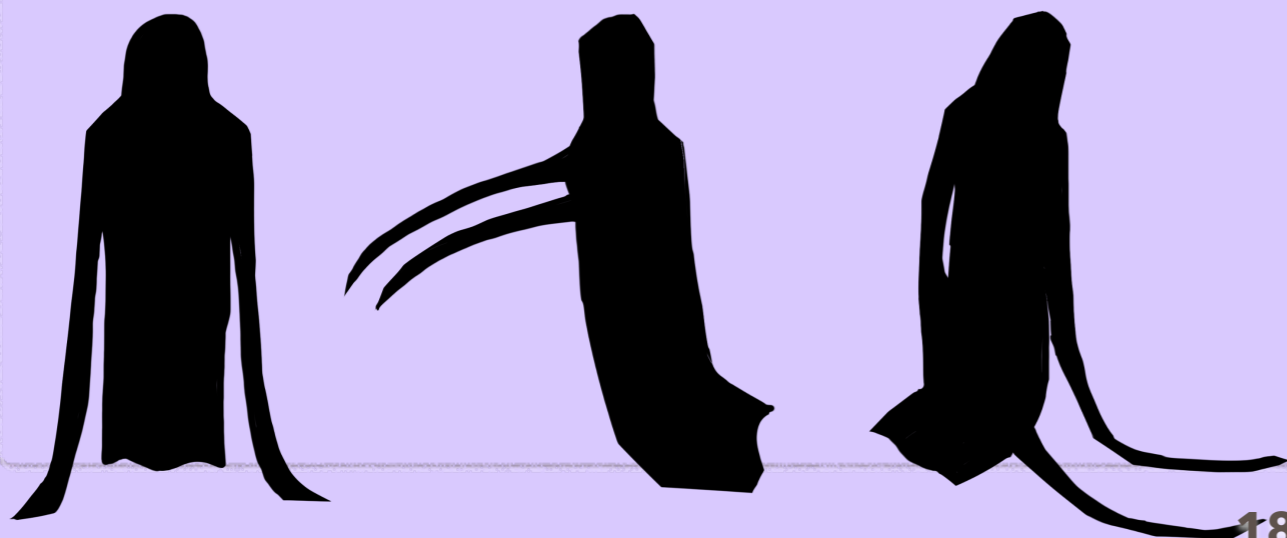
Turn around del personaje principal.



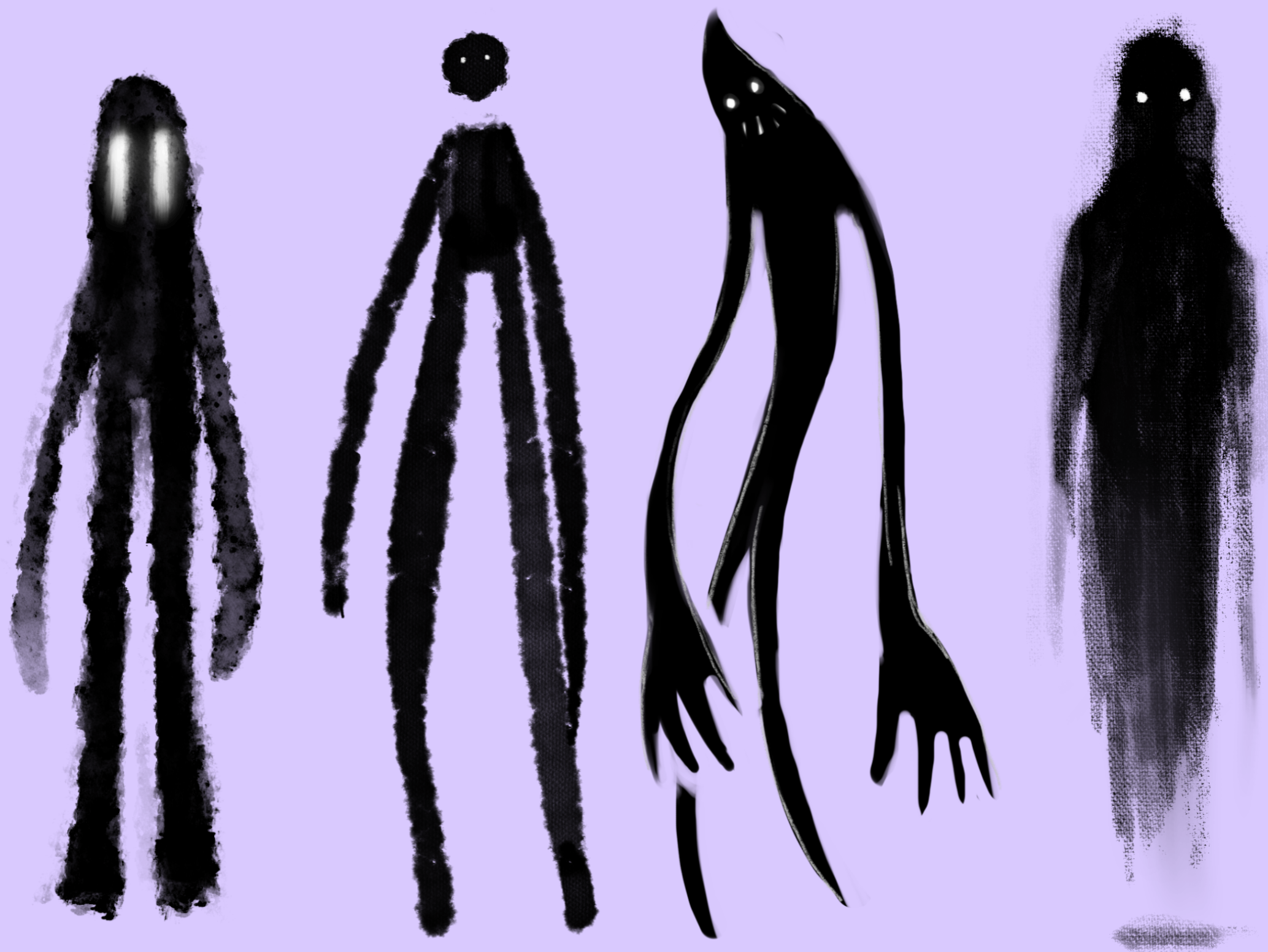
# MONSTRUO

Otro de nuestros personajes es el monstruo. Aunque él se autodenomine como tal, es más bien una especie de sombra. Es capaz de moldear y estirar su cuerpo a su gusto, cosa que suele utilizar para hacer bromas y engañar a la gente. Le gusta dar miedo, aunque en realidad nunca le haría daño a nadie.

Es de color negro, lo que le permitiría pasar desapercibido en la oscuridad, si no fuera por sus brillantes ojos alargados que pueden verse a gran distancia.



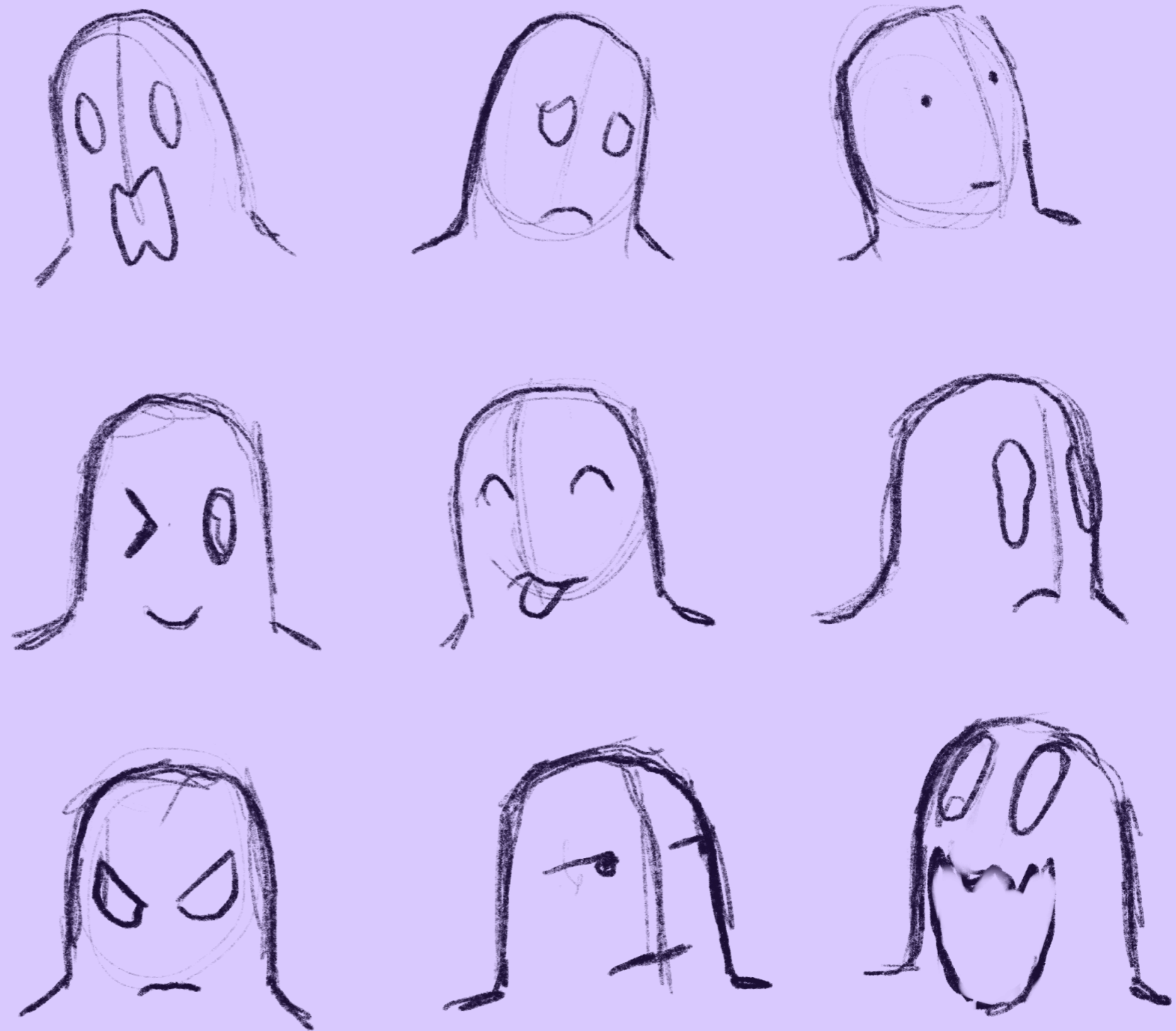
Propuestas para el personaje del monstruo.



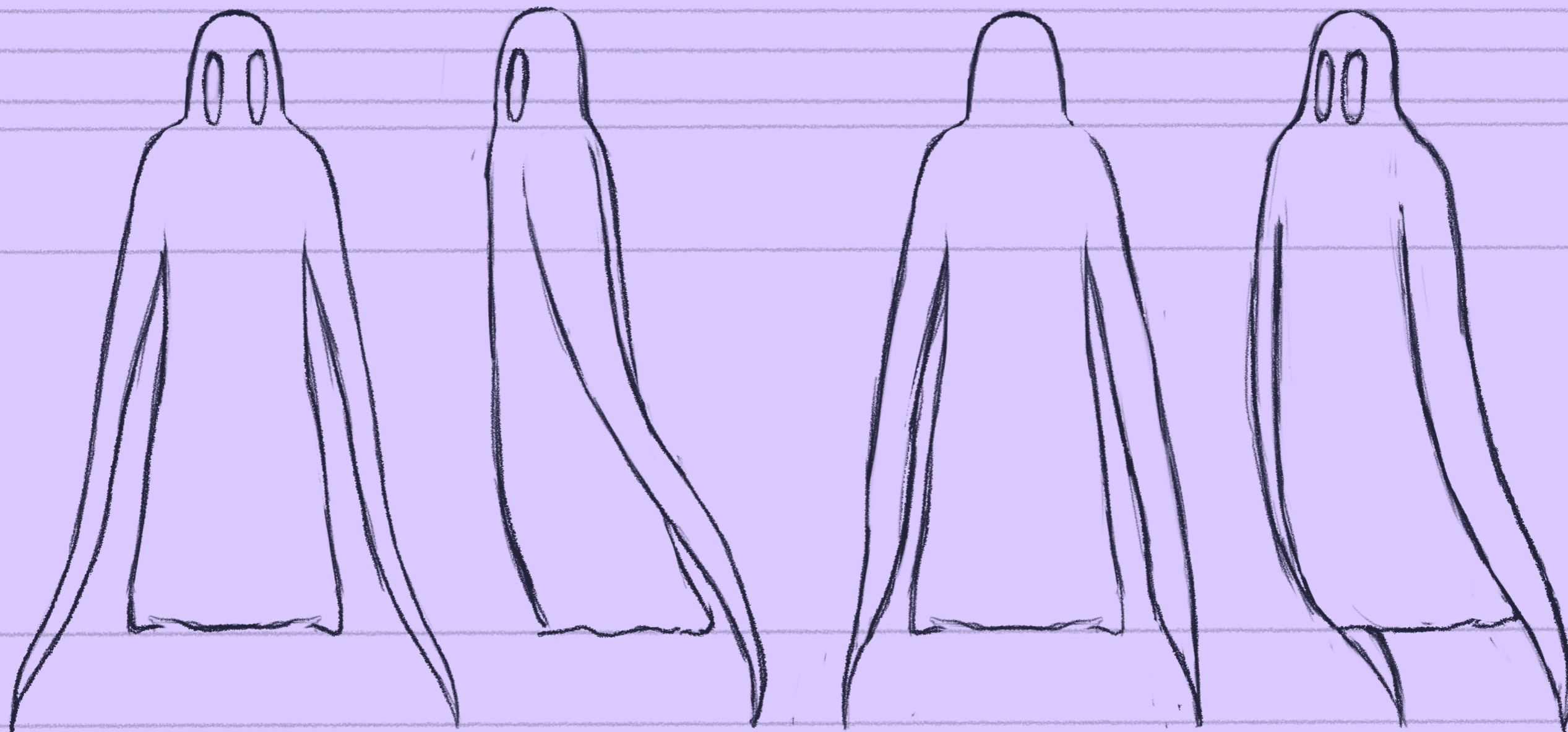
Pruebas de textura para  
el personaje del  
monstruo.



Carta de expresiones  
del monstruo.



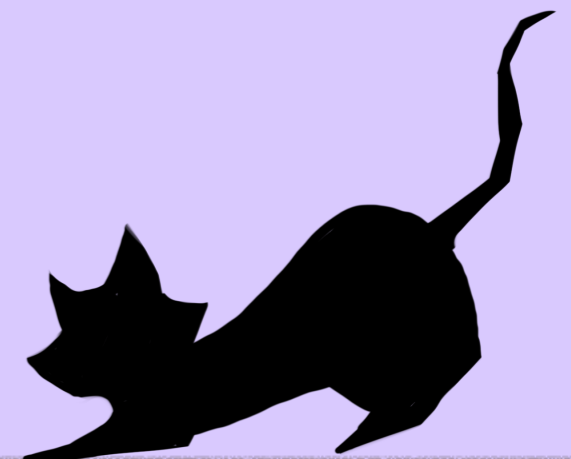
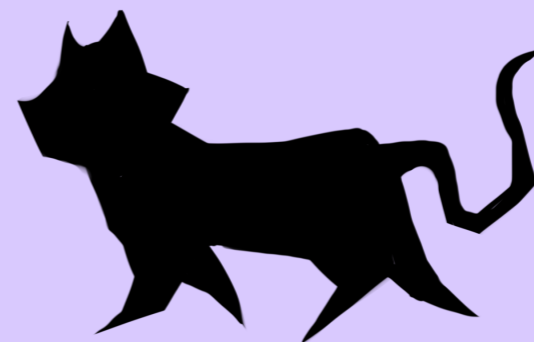
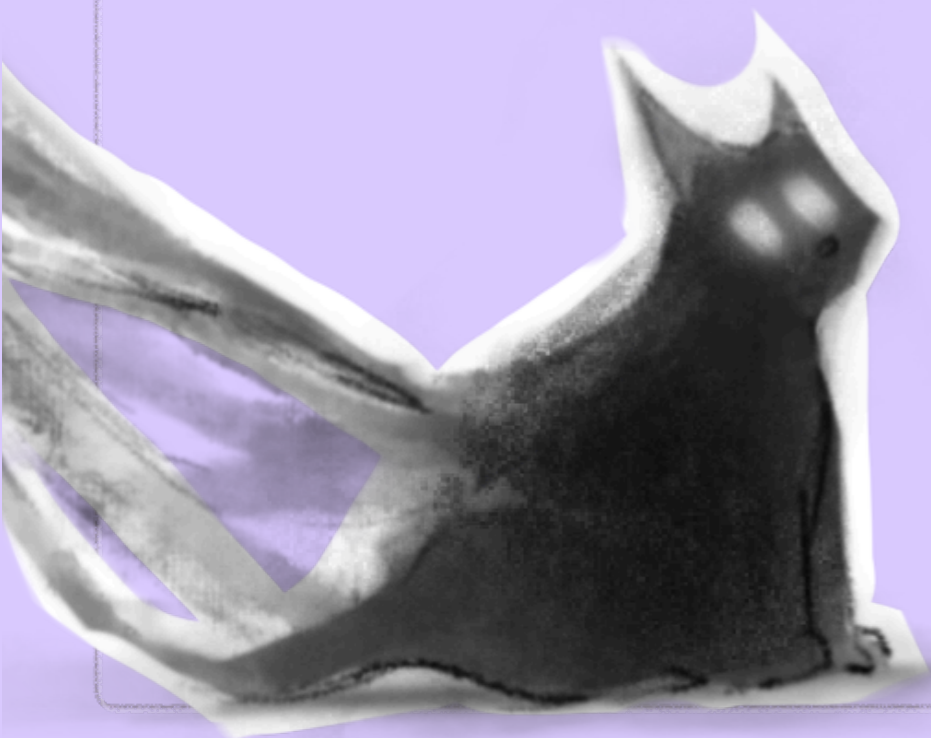
Turn around del personaje del monstruo.



# GATO

Como ya sabemos, el gato solo es una creación del monstruo. Una especie de marioneta que el monstruo ha conseguido crear dándole forma a su propia mano.

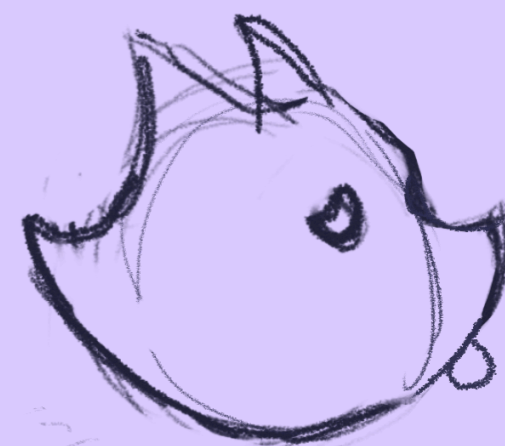
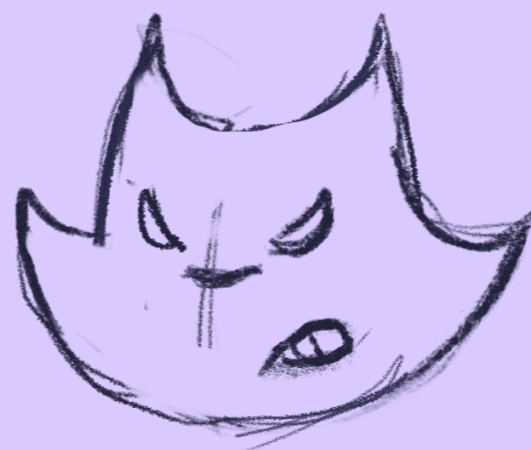
Comparte características con el monstruo, como es el caso del color o de los característicos ojos blancos y brillantes. Es de tamaño pequeño, lo que le aporta cierta ternura y, además, es capaz de maullar o eso nos hace creer; nada haría sospechar que no es un gato real si no nos fijamos en que su cola parece estar unida a otra cosa.





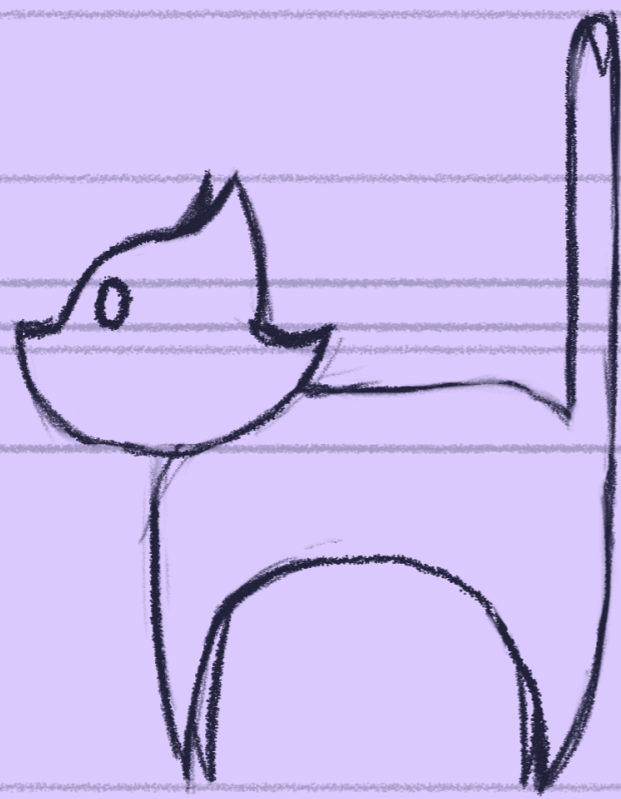
Aproximación del diseño final del gato.





Carta de expresiones del gato.

Turn around del personaje del gato.



# LINE UP



# 4. ESCENARIOS

El escenario de **Sombras**, juega un papel importante dentro de todo el corto. Gracias a las características de la casa vieja y abandonada conseguimos esa sensación de misterio, de que algo raro pasa ahí dentro, como ocurre en muchas películas dentro del género de terror. Aunque la niña apenas permanece dentro de las habitaciones en la mayoría de casos, se diseñaron todos los escenarios posibles para mostrar las grandes dimensiones de la mansión. La niña recorre todos y cada uno de ellos, intentando huir de eso que la persigue. La casa es interminable, las habitaciones se suceden una tras otra, dejándonos ver por unos segundos el deterioro del interior. ¿Quién sería capaz de vivir ahí?

Para el diseño de los escenarios se realizaron dos moodboards que recogiesen las características necesarias para crear un ambiente tétrico, tanto por dentro como por fuera de la casa.

Por otro lado, las luces y las sombras son otros de los elementos a destacar dentro del diseño de la casa. Fue necesario jugar con los contrastes y la poca luz que entraba a través de las ventanas, evitando perder así ese aura de misterio que envuelve el lugar.



Resultado final del exterior de  
la casa.





Entrada principal de  
la casa.



Recibidor y escaleras de la mansión, planta baja.

Sala de estar con un sofá donde la niña se tumba a descansar.





Descansillo de la primera planta.





Pasillo, primera planta.

Dormitorio, primera  
planta.





Guardilla. Situada en el punto más alto de la casa.

Otra habitación situada en el último piso.



Vista de la pared de la última habitación donde sucede el final de la historia.





Punto de vista desde la pared de la misma habitación.

# 5. PROPS

Los props son una parte muy importante a la hora del desarrollo de videojuegos o de una animación. La palabra proviene del inglés *property*, que traducido al español significaría *propiedad*. Es decir, en términos de animación, viene a ser todo elemento que pertenece al escenario o al personaje.

En este caso, se trata de algunos elementos representativos de la ropa de la niña, como lo es su gorro, las botas o, el más especial: su bufanda. Gracias a ellos somos capaces de recordar mejor a los personajes.





Modelo de uno de los árboles característicos que aparecen de camino y alrededor de la casa.





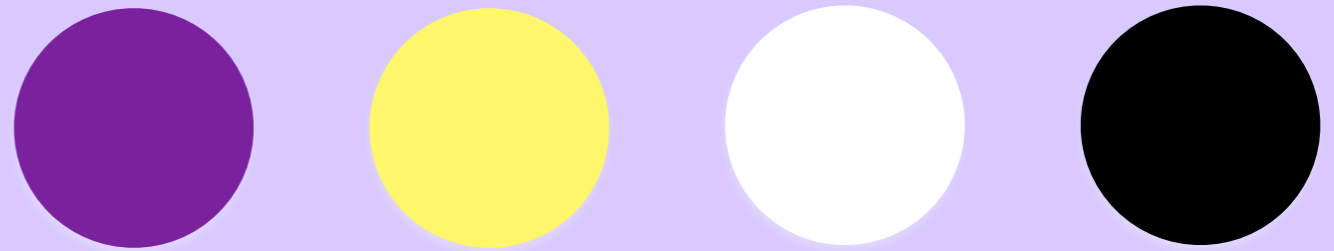
Resultado final de algunos de los elementos que aparecen dentro de la casa, distribuidos por diferentes habitaciones. En este caso, un reloj, una lámpara y un sillón deteriorado.



Otro de los muebles que aparece en el interior es esta mesilla de noche antigua, que resume bastante bien el estilo que siguen la mayoría de elementos que aparecen dentro de la casa.

# 6. COLORSCRIPT

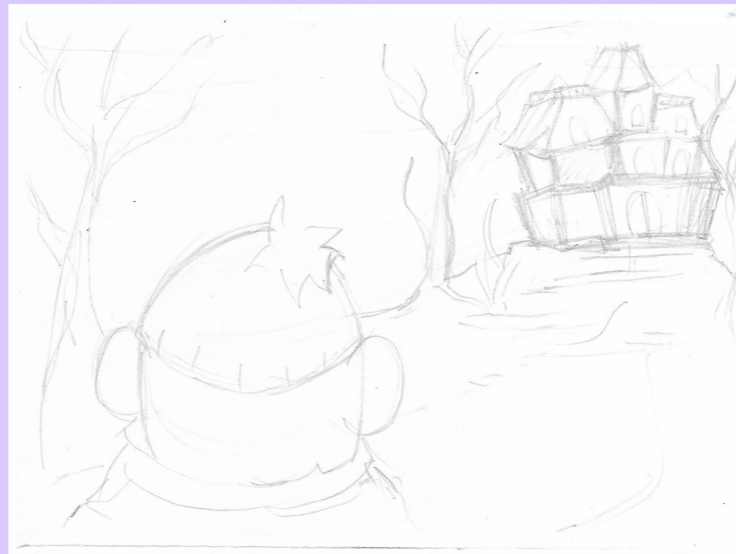
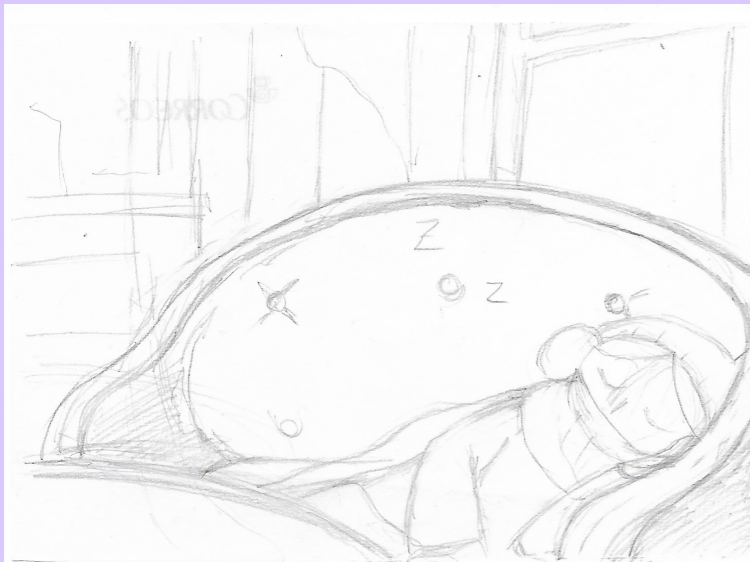
El colorsript es una de las partes más importantes, ya que nos proporciona información sobre el desarrollo de los colores y la luz a lo largo de la animación. En este caso, la paleta de color es reducida, por lo que no se aprecia mucho el cambio, siendo lo más distintivo la diferencia entre la luz natural que proviene de la luna (color blanco) y la luz de artificial que aparece dentro de algunas habitaciones de la casa (color amarillo). Por otro lado, también cabe destacar el uso del tono morado durante toda la historia. El morado es un color asociado normalmente a la magia, incluso a la nobleza y la riqueza, pero sobre todo, al misterio, ingrediente principal de nuestra historia.





# 7. ARTES FINALES

Los artes finales son el conjunto de todo lo trabajado hasta el momento. Es la unión de cada uno de los elementos diseñados, creando una imagen final. Representan algunos de los fotogramas que aparecerían en el cortometraje, lo que nos permite hacernos una idea de lo que sería el resultado final de dicho corto en el caso de llegar a realizarse.



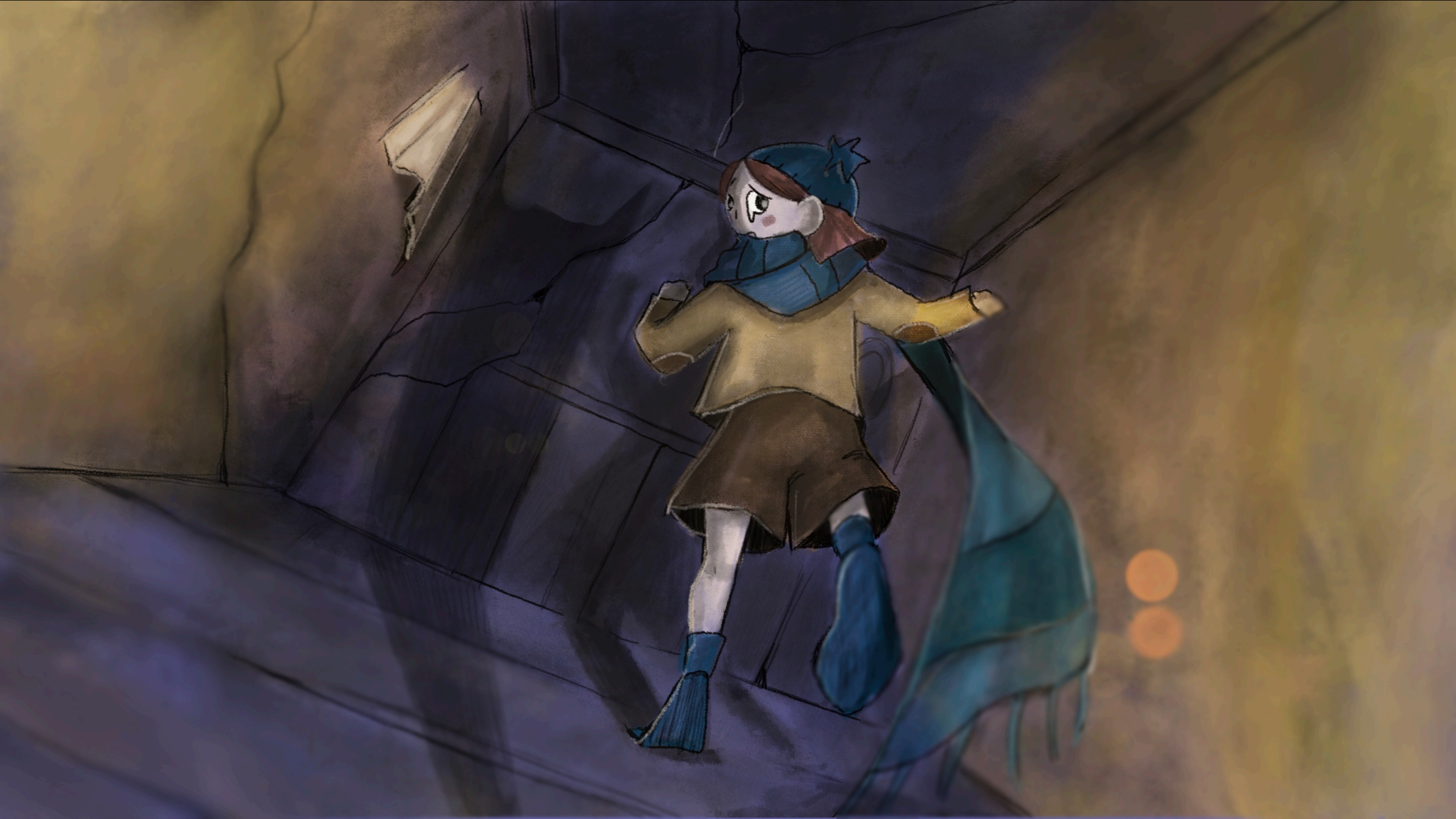


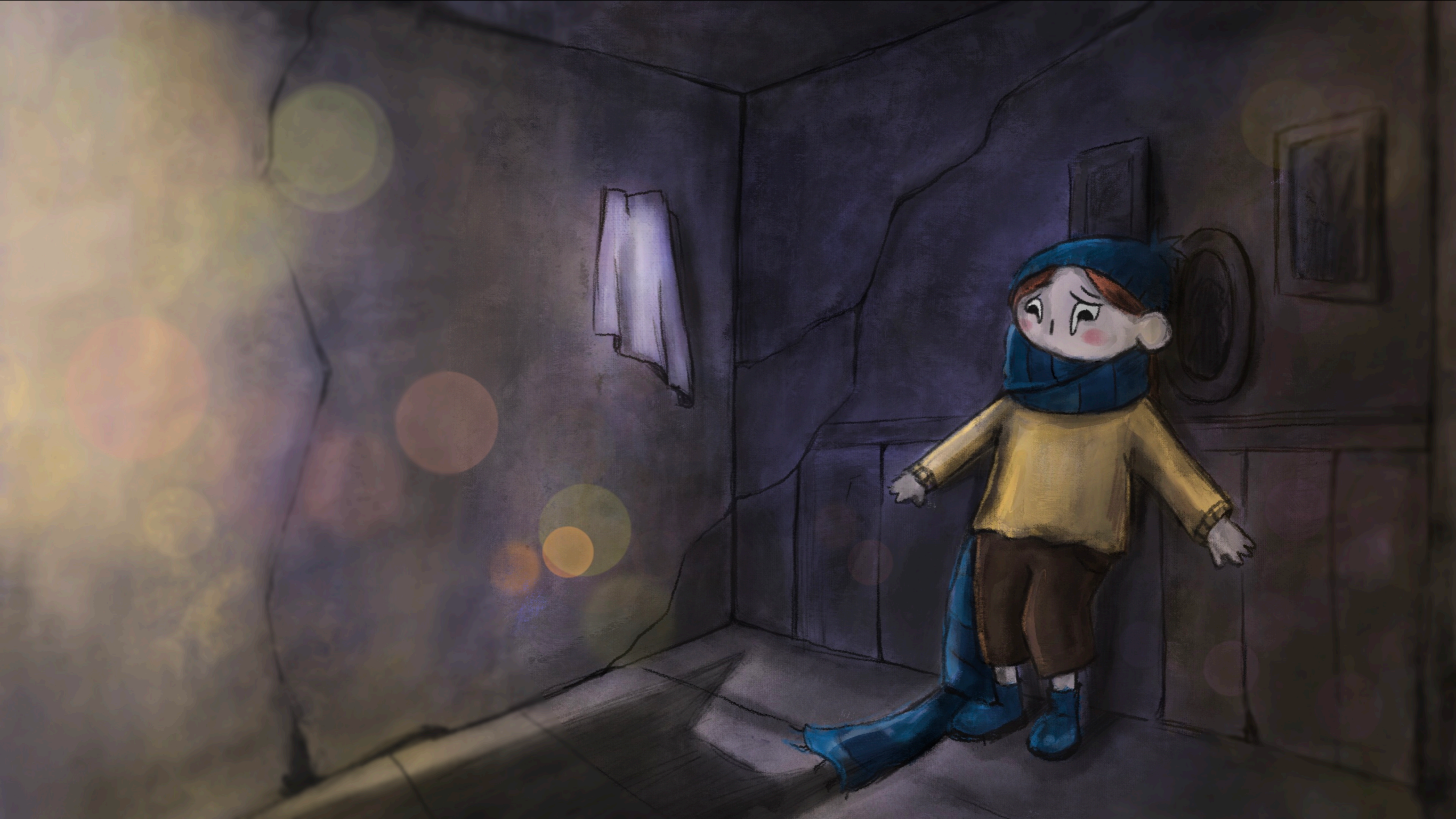














FACULTAD  
DE  
BELLAS ARTES



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA

2019 / 2020