

TFG

SOMBRAS

PREPRODUCCIÓN PARA UN CORTOMETRAJE DE ANIMACIÓN 2D.

Presentado por Claudia Antequera Sánchez

Tutor: María del Carmen Poveda Coscollá

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2019-2020



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Sombras consiste en la preproducción de un cortometraje de animación 2D. La historia cuenta cómo una niña aparece andando de noche por un camino, perdida en medio de la nada. A lo lejos, encuentra una casa enorme. Una tormenta le obliga a resguardarse de la lluvia y no le queda otra que pasar dentro de la casa que, por alguna razón, está abierta, sin imaginar lo que le espera dentro.

Este proyecto desarrolla cada una de las fases de la preproducción de un proyecto audiovisual: la creación de una historia, sus guiones, el concept art, diseño de personajes y la elaboración de una animática. Para finalizar, se recogerá todo este proceso en un art book que muestre el recorrido del trabajo, de la manera más profesional posible.

PALABRAS CLAVE

Preproducción, técnica 2D, animación, cortometraje, personaje, misterio.

ABSTRACT

Sombras it's a pre production for a 2D animation short film. The story begins with a little girl who is seen walking down a road in the night, lost in the middle of nowhere. In the distance, a huge house appears. A storm forces the little girl to take shelter in the house. The door is open for some reason, but she can't imagine what's going on inside.

This project develops every part of a pre production for an audiovisual project: the creation of the story, character design, the scripts, concept art and an elaboration of one animatic. Finally, all the process of the project will be compiled in a professional artbook.

KEYWORDS

Pre production, 2D technique, animation, short film, character, mystery

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	6
2.1 OBJETIVOS	6
2.2 METODOLOGÍA	7
3. MARCO TEÓRICO Y REFERENTES	9
3.1 MARCO TEÓRICO	9
3.1.1 El terror	10
3.2 REFERENTES	11
3.2.1 OVER THE GARDEN WALL	11
3.2.2 LOS MUNDOS DE CORALINE	11
3.2.3 AL FINAL DE LA ESCALERA	13
3.2.4 UNA HISTORIA VERTEBRAL	13
3.2.5 ANIMAL CROSSING	14
3.2.6 RESIDENT EVIL	14
4. “SOMBRAS”	16
4.1 IDEA	16
4.2 GUIONES	17
4.2.1 Literario	17
4.2.2 Técnico	18
4.3 MOODBOARD	19
4.4 CONCEPT ART	21
4.5 DISEÑO DE ESCENARIOS	22
4.6 DISEÑO DE PERSONAJES	27
4.6.1 Niña	28
4.6.2 Monstruo/Sombra	29
4.6.3 Gato	30
4.7 PROPS	31
4.8 COLOR SCRIPT	32
4.9 STORYBOARD	33
4.10 ANIMÁTICA	35
4.11 ARTES FINALES	36
4.12 ART BOOK	39
5. CONCLUSIONES	40
6. REFERENTES	41
7. ÍNDICE DE FIGURAS	43
8. ANEXOS	45

1. INTRODUCCIÓN

El terror en forma de diversión siempre ha sido una gran fuente de entretenimiento. Todo el mundo alguna vez se ha pasado alguna noche sin dormir tras ver una película de miedo o por haber escuchado una historia que alguien ha contado, desde relatos de Allan Poe hasta historias de miedo escritas en revistas para adolescentes. Al tener la oportunidad de trabajar en un proyecto, no podía ser de otra forma: debía ser una historia de miedo.

Es así como surge la idea de realizar una preproducción de estas características, teniendo en cuenta lo aprendido anteriormente durante toda la carrera. Es una manera de poder mostrar mis intereses y disfrutar del desarrollo del trabajo y así acercar de una manera entretenida a todo el mundo la animación del género de terror y misterio. La intención del proyecto es la realización de toda la preproducción para un corto de animación, pasando por cada una de sus fases, desde los guiones, el concept art, los artes finales e incluso una animática para mostrar la idea en versión audiovisual.

Dado que animar es un proceso largo, se decidió acotar los límites de este trabajo para así poder centrar toda la atención en su preproducción, e intentar llevarlo a producción en un futuro, buscando un equipo con el que trabajar y llevarlo a cabo.

Además, este trabajo contará con una parte escrita donde se mostrarán las principales influencias y donde quedará documentado todo el proceso de trabajo, junto al resultado final.

Su título, *Sombras*, hace referencia a una especie de sombra que persigue durante todo el corto a una niña que se cuela en una casa abandonada, y a todo lo que se oculta en la oscuridad. Además, resaltar todo el juego de luces y sombras que se ha intentado crear para dar ese ambiente que la historia necesitaba.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1 OBJETIVOS

Para la elaboración de este proyecto se establecieron los siguientes objetivos a cumplir:

En primer lugar, realizar la preproducción de un corto de animación en 2D y todo lo que ello conlleva. Desde la creación de una historia y sus guiones, pasando por el concept art y el desarrollo de una animática.

Aplicar conocimientos adquiridos a lo largo de las asignaturas cursadas, como el uso del color o la composición en el diseño de escenarios y personajes.

Aplicar los conocimientos relacionados con la metodología establecida en la asignatura *Producción de Animación I* a la hora de realizar la preproducción.

Aplicar también los conocimientos adquiridos en *Relatos de Ficción* a la hora de desarrollar un guión literario para la historia.

Conseguir establecer una estética clara y reconocible que unifique todo el proyecto.

Por último, recoger todo el proceso de la preproducción en un art book diseñado a partir de los conocimientos obtenidos en *Diseño Gráfico Aplicado*.

2.2 METODOLOGÍA

Todo proyecto lleva su proceso de trabajo. En este apartado se desarrollará la manera en la que se trabajó para conseguir llegar a cumplir los objetivos marcados.

La primera parte de la asignatura *Relatos de Ficción* consiste en crear un guión para un cortometraje. Resultó ser un trabajo entretenido e interesante. Mientras, en *Producción de Animación I*, nos dividíamos el trabajo de una preproducción entre los miembros del grupo. Gracias a haber asistido a estas dos asignaturas, surge la idea de hacer un guión para un corto animado donde poder aplicar los conocimientos adquiridos sobre preproducción.

En primer lugar, es necesario establecer una idea para poder desarrollarla posteriormente en cada fase de la preproducción. Es por esto que se deben establecer muy bien las ideas de las que va a partir todo el proceso de trabajo.

Aunque la idea principal podía ser una adaptación de una historia, en este caso se prefirió crear una desde cero, expresamente para este proyecto. Tras una lluvia de ideas sobre temas en los que enfocar la historia, se eliminaron las propuestas que no interesaban, llegando a la conclusión de que sería una historia relacionada con el terror.

A partir de aquí se comenzó a escribir un resumen para el guión literario, con las pautas que nos enseñaron en *Relatos de Ficción*. Una vez conseguido el visto bueno, se desarrolló el guión definitivo sobre el que empezar a trabajar los demás aspectos de la preproducción, comenzando por la creación de unos moodboards. Paralelamente, se empezó a trabajar en el guión técnico.

Basándonos en las imágenes obtenidas para los moodboards, surgen los primeros bocetos para el diseño de personajes y escenarios. Tras elegir los diseños con más potencial, se comenzaron a desarrollar en profundidad los demás aspectos. Respecto a los personajes, fue necesario trabajar cartas de expresión para cada uno de ellos. Por otro lado, los fondos, todos ellos fueron realizados utilizando un boceto original escaneado al que después se le añadió el color en digital trabajando en *Procreate*. También se diseñaron algunos props, tanto del personaje principal como pequeños estudios de algunos elementos que forman parte de la casa. La unión de todo ello queda plasmado en el diseño de los seis artes finales, donde aparecen ciertos fotogramas de la historia con su acabado final.

Fue necesario realizar también un storyboard a modo de esquema de color, donde se indica qué color predomina conforme avanza la historia, y el desarrollo de un story board y una animática. El storyboard, que cuenta con cincuenta y siete viñetas, sirvió como base para la animática, a la que se le añadieron los sonidos correspondientes a través de *Premiere*.

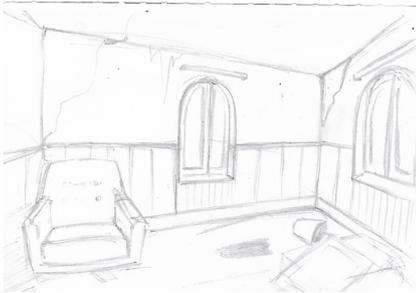


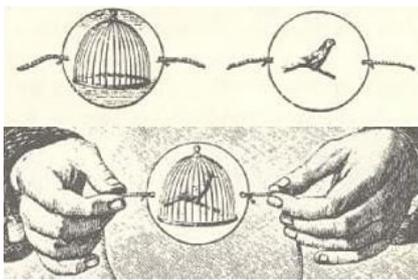
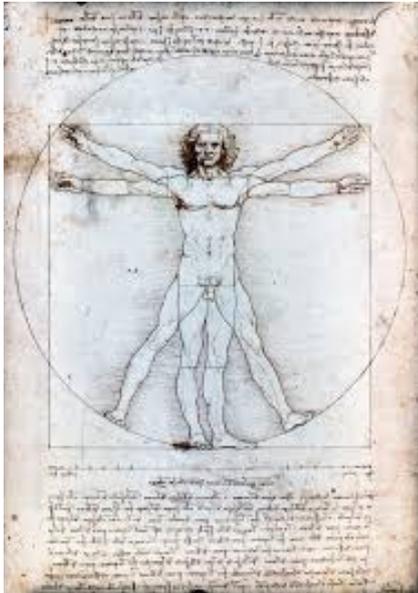
Figura 1.
Antequera, C: *Boceto a lápiz escenario*, 2020.

Figuras 2, 3 y 4.
Antequera, C: *Proceso color digital*, 2020.

Para cerrar con toda la parte de la preproducción, se consideró conveniente la maquetación de un art book, donde quedase plasmado todo el proceso de diseño que se había seguido para llegar al resultado final y poder mostrarlo de manera clara y profesional; todo ello sin olvidar la necesidad de buscar unos referentes y una investigación sobre los temas que abarca todo este trabajo, que nos faciliten el proceso a la hora de desarrollarlo. Este estudio estará compuesto por cualquier material e información que se considere de valor o representativo de este trabajo, ya sean series, películas, artículos o libros que traten los temas que tengan que ver con el proyecto.

3. MARCO TEÓRICO Y REFERENTES

3.1 MARCO TEÓRICO



El término animación proviene del latín *animus* y del griego *anima*. Por un lado, *animus* significa cambio, crecimiento, implicación de movimiento, mientras que el significado de *anima* sería dar vida. Actualmente, nos referimos con animación al proceso de producir imágenes animadas mediante secuencias de imágenes fijas, ya sean dibujos u objetos, es decir, ser capaz de crear sensación de movimiento en algo inanimado. Lo que se consigue a través de la animación es, en realidad, un efecto óptico que hace creer al espectador que lo que está viendo, de verdad, se mueve (debido a la persistencia retiniana).

Aunque cueste creerlo, la intención del ser humano de recrear movimiento a través de imágenes fijas proviene de mucho antes de la invención del cine. Ya en la prehistoria se encuentran indicios de necesidad de representar movimiento. Lo hacían a través de las pinturas rupestres, donde aparecen dibujos de acciones desglosadas. Se cree que incluso Da Vinci experimentó con el estudio de la figura en movimiento, como podemos ver en sus cuadernos de apuntes (más en concreto, en el *Hombre de Vitruvio*, donde se pueden diferenciar dos fases distintas de la misma acción).

No es hasta 1640 que se conoce el primer intento de proyección de imágenes con la linterna mágica, del alemán Athanasius Kircher.

A partir del descubrimiento de la persistencia retiniana en 1824, junto al taumatropo (disco con una imagen a cada lado que al girar se unían en una sola gracias a este fenómeno), se inventan diversos juguetes ópticos, entre los que se encuentra el phenakistoscopio, cuyo funcionamiento consistía en una serie de dibujos plasmados en un disco que giraba en bucle y que, al mirar a través de unas ranuras, proporcionaba esa ilusión de movimiento. En 1876, aparece el zoótropo, un tambor giratorio con ranuras, donde se insertaban tiras horizontales en las que aparecía una acción desglosada en trece dibujos. Al hacerlo girar, la persona es capaz de ver dicha acción en movimiento.

A lo largo de la historia, las técnicas de animación se han ido reinventando y mejorando con el tiempo, llegando a crear diversos tipos, como el 2D, el 3D o el stop motion. En el proceso de animación, la preproducción del proyecto es la etapa más creativa y emocionante. Puede estar dirigida hacia cualquier estilo de animación, o incluso películas, anuncios o series de cualquier tipo, aunque en este caso en concreto, nos centraremos más en el 2D y su desarrollo. Se trata de una de las fases más importantes dentro del proceso de creación de un proyecto, ya que engloba un gran número de aspectos que determinarán el resultado final.

Figura 5.
Da Vinci: *Hombre de Vitruvio*, 1490

Figura 6.
Ilustración sobre el funcionamiento de un taumatropo.

Como dijo Benjamin Franklin, “fallar en prepararse es prepararse para fallar”, lo que resumiría muy bien el objetivo de una preproducción. Para que algo salga bien necesita ser pensado y trabajado, hasta el más mínimo detalle, y en eso consiste este proceso. Se debe tener una idea clara, y a partir de ahí, comenzar a explorar sus posibilidades. No se trata de dibujar, se trata de buscar y encontrar el mejor resultado, el más acorde a lo que se quiere contar y lo que se quiere transmitir con ello. Scorsese dijo “el cine trata de lo que está dentro del cuadro y de lo que está fuera”. Es decir, todo lo que vemos en pantalla sucede por algo, surge de un trabajo anterior que, aunque no vemos, está ahí, y sucede lo mismo con la preproducción. Aquí comienza el trabajo de investigación creativa y visual que nos conducirá hasta encontrar el mejor resultado para nuestro proyecto.

No es lo mismo crear un producto para un público infantil que uno dirigido para un público adolescente o incluso mayor de edad, y es ahí donde entra en juego el poder de la preproducción.

3.1.1 El terror



El género de terror es un género de ficción cuya finalidad es causar sensaciones como el miedo o asustar al espectador, creando un ambiente misterioso y tétrico. Se dice que su origen es el folclore y las tradiciones religiosas, que normalmente estaban centradas en temas como el mal o, por ejemplo, la muerte. Es aquí donde aparecen las primeras historias de fantasmas, vampiros, brujas y hombres lobo (entre otros). H.P Lovecraft decía que “el miedo es una de las emociones más antiguas y poderosas de la humanidad, y el miedo más antiguo y poderoso es el temor a lo desconocido”, y en eso se basan este tipo de historias. El no saber qué está pasando nos crea sensación de angustia, tensión y por lo tanto, miedo.

Le Manoir du Diable, dirigida por George Méliès en 1896, está considerada como la primera película de terror en la historia del cine. Es un cortometraje de apenas cuatro minutos donde uno de los personajes, Mefistófeles, asusta a los visitantes del castillo con sus poderes, haciendo aparecer diversos personajes, incluso fantasmas. La técnica de Méliès para hacer y desaparecer cosas era un gran avance que dio lugar al nacimiento de este género en el mundo audiovisual.

Con el tiempo, estos efectos han ido evolucionando, desde 1910 con la primera adaptación de *Frankenstein*, hasta los efectos actuales conseguidos a través del CGI.

La animación también tiene su hueco dentro de ese género. Se suele creer que la animación está destinada solo para un público infantil, pero no es así; del mismo modo, cuando nos hablan del género de terror, en lo primero que solemos pensar es en películas interpretadas por actores reales, pero existen animaciones con la misma intención: provocar miedo.

Figura 7.
George Méliès. G. *Le Manoir du Diable*, 1896.



Uno de los mayores representantes de este género en el mundo de la animación es, sin duda, Tim Burton. Su sello propio es reconocible en cualquier lugar, totalmente marcado por una tendencia gótica y macabra; solo hace falta ver el diseño de sus personajes para darse cuenta. Aunque también se dedicaba al cine tradicional, a su vez fue capaz de desarrollar todo ese universo fantástico y terrorífico dentro de la animación. Su primera serie animada surge en 1979, y trataba sobre un dentista que experimentaba con sus pacientes, donde ya demostró su gran potencial dentro de este mundo. Entre sus obras se encuentran clásicos como *Pesadilla antes de navidad*, *La novia cadáver* o incluso una adaptación de *Frankenstein* llamada *Frankenweenie*, producciones que todo el mundo que está interesado en este género debe conocer.

Si se piensa bien, tiene sentido el utilizar la animación como recurso para el género de terror, gracias a toda la libertad que aporta; cualquier idea fantástica puede ser representada sin tener en cuenta los límites que una producción de una película tradicional tendría.

Figura 8.
Tim Burton: *La novia cadáver*, 2005

Figura 9.
Tim Burton: *Frankenweenie*. 2012.

3.2 REFERENTES



A la hora de realizar este proyecto se tuvieron en cuenta diferentes obras, tanto de animación como de cine o videojuegos, que cuentan con una estética o historias parecidas a la de esta preproducción.

3.2.1 OVER THE GARDEN WALL (Patrick McHale, 2014)

Se podría decir que la idea de este proyecto surge a partir de la miniserie *Over the Garden Wall*, de *Cartoon Network*. Destaca sobre todo el toque de humor que acompaña a ese universo misterioso, contrarrestando así los momentos de tensión, algo con lo que también se quiso jugar en este proyecto. El diseño de los personajes de la serie ha sido tomado como referencia para la creación de los personajes de este corto (en ambos casos son niños, aparece un monstruo y destacan en ellos los diseños sencillos). Cabe destacar el uso de formas geométricas para la creación de los personajes de McHale, simplificándolos para facilitar la animación. Sin embargo, esto no les hace perder expresión o carácter.

Uno de los puntos más importantes dentro de su trabajo, es la asociación de dichas formas geométricas a un tipo de carácter o cualidad del personaje en concreto. Es decir, las formas nos aportan información por sí misma, antes incluso de conocerlos.

Por otro lado, la metodología que lleva a cabo este artista a la hora de crear cada personaje resulta interesante. Todo surge a base de prueba y error. McHale los dibuja de diversas maneras hasta encontrar la que más se ajusta a su idea. Los cambios, en ocasiones, son mínimos (quizás una nariz), pero determinantes a la hora de definir lo que nos quiere mostrar a través de cada uno de sus personajes. Para ello, añade apuntes en los mismos bocetos indicando lo que más le gusta y lo que debería cambiar. Esta manera de trabajar el concept art es la que se ha aplicado a la hora de realizar los bocetos de *Sombras*, sobre todo en la fase de creación de personajes, donde se experimentó con el dibujo, hasta conseguir el mejor resultado para cada uno de ellos.

3.2.2 LOS MUNDOS DE CORALINE (Henry Selick, 2009)

Los mundos de Coraline es una película de animación en stop-motion que, aunque puede parecer estar dirigida a los más pequeños, se puede ver que va más allá, siendo algo más oscura y tétrica de lo que sería normal para un público infantil. Está basada en la premiada novela homónima de Neil Gaiman, publicada en 2002. Esta película fue la primera en ser producida por los estudios de animación *Laika*. Fue aclamada por el público y la crítica, convirtiéndose en un éxito de taquilla y cosechando varios premios, como los premios *Annie* a la mejor música, mejor diseño de personajes y mejor diseño de

Figura 10.
Patrick McHale: *Over the Garden Wall*, 2014.

Figura 11.
Henry Selick: *Los mundos de Coraline*, 2009.



de producción, y nominada a los *Óscar*, los *Globos de Oro* y los *Bafta* como mejor película de animación. En cuanto al argumento, *Coraline* es una niña que se siente un poco ignorada por sus padres. Cuando se mudan a una casa enorme, al abrir una puerta descubre una realidad alternativa mucho más agradable, quedando fascinada y absorbida cada vez más por esa otra vida. *Coraline* es una niña capaz de conducirnos hacia un mundo paralelo al que se accede a través de su propia casa. En el caso de este proyecto, también somos conducidos por una niña pequeña a través de una casa abandonada y vieja donde ocurren cosas extrañas, abriendo, literalmente, una puerta hacia el misterio y lo desconocido, donde queda atrapada. Resulta interesante el carácter del personaje *Coraline*, aventurera, metiéndose en líos por investigar más de la cuenta, que nos recuerda en ocasiones a la forma de ser de nuestra *niña*. Además, el ambiente que rodea toda esta película ha servido como referente a la hora de crear el concepto de *Sombras*, tratando temas donde lo extraño y paranormal juegan un gran papel.

3.2.3 AL FINAL DE LA ESCALERA (Peter Medak, 1980)

Se trata de uno de los clásicos dentro del género de terror. La historia que se cuenta en esta película tiene lugar dentro de una antigua mansión, a donde se traslada un famoso compositor que acaba de perder a su mujer y a su hija en trágicas circunstancias. Allí, una serie de sucesos paranormales se van manifestando paulatinamente; una extraña presencia parece acechar la casa. El protagonista descubre que, años atrás, se cometió allí el asesinato nunca descubierto de un niño por parte de su padre. A nivel técnico, el modo en que se tratan los planos, picados y contrapicados, grandes angulares y escenas con niveles de luz muy reducidos, junto con la música, crean esa atmósfera inquietante. Suspense, misterio y terror acompañan al espectador durante todo el largometraje, las mismas sensaciones que se han intentado plasmar en este proyecto. Como en la película, se intuye en este corto una presencia, un peligro, pero sin mostrarse de manera evidente, lo que genera una tensión en el espectador hasta el final. La escena donde uno de los personajes es perseguido por una silla de ruedas ha inspirado la escena de la huida de la niña perseguida por la sombra.

3.2.4 UNA HISTORIA VERTEBRAL (Jérémy Clapin, 2004)

Se trata de un corto de animación en el que se cuenta la historia de un hombre que siente que no encaja en el mundo debido a la malformación de su columna. Nada parece salirle bien, es infeliz con su situación. Lo que nos llama la atención de esta animación es su estética.

Figura 12.
Peter Medak: *Al final de la escalera*,
1980

Figuras 13 y 14.
Jérémy Clapin: *Una historia verte-*
bral, 2004.

Realizado casi al completo en tonos grises, a excepción de algunos detalles que están pintados a color (como es el caso del cielo), la paleta es muy reducida, logrando captar todo ese ambiente de soledad y tristeza que se le quiere dar. Este recurso también se tuvo en cuenta a la hora de comenzar a dar color a este proyecto, que no llega a ser monocromático, pero también cuenta con poca variedad de colores, intentando aportar esa sensación de oscuridad en todo momento.

3.2.5 ANIMAL CROSSING (Nintendo, 2001)



Figura 15.
Nintendo: *Animal Crossing: New Horizons*, 2020.

Animal Crossing es una saga de videojuegos basados en la simulación de vida. El jugador convive con una serie de animales antropomorfos, siendo el único personaje humano. Su mundo abierto ofrece gran libertad a la hora de jugarlo. Fue un juego innovador en el momento de su primer lanzamiento, ni siquiera los creadores eran capaces de describir el concepto, ya que no pertenecía a ningún género de videojuegos existente. Se creía que solo calaría en un público infantil; sin embargo, no fue así, llegando a conseguir el cariño de incluso padres, madres y adolescentes.

Aunque puede llamar la atención entre los anteriores referentes, debido a que no tiene nada que ver con el terror o el suspense, la saga Animal Crossing ha sido tomada como referencia gracias a su estética naíf. Destaca en el diseño de sus personajes la simplicidad en las formas y ese aire infantil que, como podemos ver, aparece en el diseño del personaje principal de esta preproducción. Desde el primer momento se tuvo en cuenta partir de la base del terror y del misterio, pero sí es verdad que cualquier niño podría ver este corto (en el caso de llegar a producirse) sin ningún problema.

3.2.6 RESIDENT EVIL (CAPCOM, 1996)

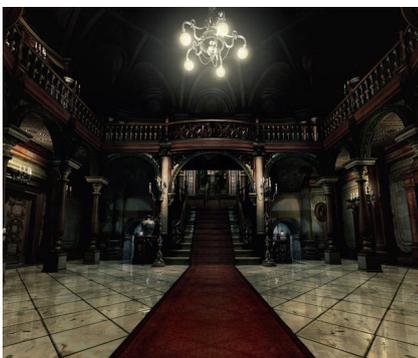


Figura 16.
Capcom: *Interior de la Masi3n Spencer del videojuego Resident Evil*, 2015

Conocido en Jap3n como Biohazard, es una serie de videojuegos de supervivencia que dio lugar a una franquicia que aborda desde comics hasta pel3culas. El primer videojuego aparece en 1996 gracias a Capcom y Shinji Mikami, su autor. Se trata de una de las series m3s reconocidas, llegando a vender m3s de 61 millones de copias en todo el mundo. Actualmente, sigue en pie su desarrollo, tanto remakes de juegos anteriores como nuevas entregas.

Nos cuenta la historia de la propagaci3n de un virus capaz de convertir a los seres humanos en monstruos o zombies. Se sospecha que *Umbrella Corporations* est3 detr3s de toda esta amenaza bioterrorista. Nuestra misi3n en el juego consistir3 en descubrir la verdad para cerrar el asunto y hacer justicia.



Figura 17.
Capcom: *Exterior de la Mansión Spencer del videojuego Resident Evil, 2015*

Nos interesa en concreto el primer juego de toda la serie.

Todo empieza en las afueras de Raccoon City, donde comienzan a suceder extraños asesinatos. Tras varios intentos de contactar con el equipo Bravo de los S.T.A.R.S, deciden enviar al equipo Alpha para que investiguen lo que está ocurriendo. Forman parte de este equipo Jill Valentine y Chris Redfield, dos de los personajes principales. Una vez descubren que el equipo de los Bravo ha sido atacado, se ven envueltos en una serie de sucesos que acabarán conduciéndolos hacia una extraña mansión, donde tendrán que sobrevivir a todo lo que encuentren dentro.

Este videojuego ha servido como referencia para este proyecto debido a esa estética completa de misterio que envuelve toda la saga. Pero sobre todo, la Mansión Spencer. Fue una gran inspiración a la hora de trabajar el concepto de la mansión de *Sombras*, debido al estilo antiguo y abandonado que podemos observar, tanto por fuera como por dentro. Los árboles estropeados de la entrada, la luz de la luna y el desgaste en paredes y muebles, también fueron puntos de partida muy importantes a la hora de establecer el estilo de este trabajo.

4. SOMBRAS

En este capítulo se analizarán detenidamente las partes de una preproducción de animación, aplicándolas en este caso concreto, al proyecto de *Sombras*. La suma de cada una de estas partes, determinará el resultado final de la estética de este proyecto.

Siguiendo el orden de realización, estos serán los siguientes apartados: la idea, los guiones (literario y técnico), moodboards, concept art, color script, diseño de escenarios, diseño de personajes (la niña, el monstruo y el gato), el storyboard, artes finales y la animática.

4.1 IDEA

Elegir la idea es una de las partes más complicadas e importantes a la hora de realizar un proyecto. Todo lo que se haga posteriormente, girará en torno a esa idea, por lo que debe ser lo más clara posible. Para ello, es necesaria una lluvia de ideas, en la que después podremos descartar conceptos para quedarnos con la mejor propuesta y la que más nos guste. Lo principal era realizar un proyecto que englobase mis intereses profesionales como lo son la ilustración o el concept art. Por otro lado, una parte de la asignatura *Relatos de ficción*, estaba dedicada a la creación de un guión para un corto. Fue un trabajo bastante interesante y entretenido. Es así cómo se llegó a la conclusión de realizar un trabajo que englobase todos esos campos, y no podía ser de otra forma que a través de una preproducción. Además, se contaba con algún conocimiento sobre el tema debido a la asignatura *Preproducción de Animación* donde, por grupos, se debían realizar varias de ellas.

Antes de llegar comenzar con el desarrollo de *Sombras*, se barajaron otras posibles ideas. Lo principal fue el descarte de temas en los que no se quería basar la historia. Se eliminaron de la lista desde el primer momento temáticas demasiado melosas, o que girasen en torno al amor. Se buscaron entonces otros conceptos que también se descartaron, como por ejemplo, el proyecto para una serie relacionada con seres mitológicos. Sin embargo, se encontraron más interesantes otros campos como el misterio o el terror, gracias a la influencia de videojuegos, historias y películas de este género. Es así como surge el concepto de este trabajo. Partiendo de esta mezcla de suspense y terror, se comenzaron a desarrollar las primeras ideas hasta llegar a *Sombras*: la historia de una niña que aparece caminando sola en medio de la noche y acaba entrando a una casa donde es perseguida por una extraña sombra (lo que da nombre al proyecto). Finalmente, se decidió realizar toda la parte de preproducción posible para una animación 2D, desde los guiones, pasando por el diseño de personajes, props y escenarios, hasta concluir con una animática y el diseño de un art book que recogiese todo el proceso de trabajo.

4.2 GUIONES

Se trata de un escrito donde se recogen datos, diálogos e indicaciones necesarias para la realización de un corto, película o cualquier proyecto audiovisual. Existen dos tipos de guiones que diferenciaremos a continuación: el guión literario y el guión técnico.

4.2.1 LITERARIO

Hablamos de guión literario cuando nos referimos al documento que contiene la narración de la historia. En él se muestran los diálogos de los personajes, sus interacciones y la manera en la que hay que ejecutar las acciones. Lo que se intenta con un guión literario es que la persona que lo lee sea capaz de visualizar todo lo que está ocurriendo. Se intentan plasmar en él descripciones, ya sean del lugar o de lo que se está oyendo o de lo que se tiene que ver, sin llegar a explicar los aspectos técnicos, como el tipo de encuadre o los movimientos de cámara. En el guión literario, también se incluyen datos como la edad de los personajes, el vestuario o, en general, descripciones físicas de los personajes. Cualquier dato que sea de ayuda para visualizar lo que pasa es bienvenido.

En el caso concreto de *Sombras*, se escribió una primera versión del guión, más sencilla y menos detallada, para hacernos una idea de lo que iba a ocurrir. Una vez conseguido el visto bueno, se realizó una segunda versión (y definitiva) del guión. En este último, aparecen más detalles sobre las acciones que realiza la niña y la forma en la que las realiza. En general, aporta más datos sobre la escena, incluyendo los detalles que antes faltaban.

01 CASA EXT/NOCHE

Es de noche. La luna alumbra un camino. Una niña aparece andando sola en medio de esa oscuridad. Se escuchan lobos a lo lejos, poco más. De repente, ve lo que parece ser una casa. Una casa de grandes dimensiones, en medio de la nada, parece tener luz dentro. Suenan truenos. Empieza a llover. Personaje sale corriendo hacia la casa para intentar resguardarse. Al llegar, se acerca a la puerta, parece abierta. La puerta es enorme, de hecho, se asemeja más a un portón, como de un castillo. La niña se asoma por la rendija que queda entre las dos puertas hasta que decide pasar dentro.

02 CASA INT/NOCHE

Es el recibidor de la casa. Por una ventana entra la luz suficiente para distinguir el lugar. Hay una escalera, pero todo está bastante oscuro. La luz de una habitación está encendida, aunque no parece haber nadie. Decide entrar en esa habitación.

Los truenos de la tormenta retumban por toda la casa.

La sala de donde proviene la luz parece el salón. Hay una mesa y un sofá. La niña, cansada de andar, decide sentarse ahí. Se recuesta, está cómoda. Poco a poco se le cierran los ojos. Finalmente se acaba durmiendo.

FUNDIDO A NEGRO

Figura 18,
Antequera, C : Fragmento guión literario de *Sombras*, 2020.

4.2.2 TÉCNICO

Como ya se ha comentado brevemente en el apartado anterior, el guión técnico trata de transcribir en forma de planos cinematográficos todo lo que sucede en el guión literario. En este tipo de guiones es donde se especifican detalles más concretos como el tipo de ángulo desde el que debe grabarse la escena, los encuadres, movimientos que debe ejecutar la cámara o los efectos de sonido que deben añadirse. Algunas veces, se añaden a este tipo de guiones algunos bocetos que faciliten el entendimiento de lo que se quiere representar. En este caso, se ha decidido no realizar dichos bocetos ya que este proyecto también cuenta con un storyboard, donde aparece representado cada plano de toda la acción. Se prestó especial atención al apartado de sonido debido a la gran importancia que tiene, sobre todo en el terror. Sin música, se complicaría el hecho de entender ciertos géneros, entre los que se encontraría sin duda este tipo de cine. El sonido nos avisa, nos conduce y crea el ambiente necesario en cada momento.

GUIÓN TÉCNICO - SOMBRAS						
SECUENCIA	PLANO	DESCRIPCIÓN	ÁNGULO	PLANO	SONIDO	Duración Plano
1	1	Es de noche. Una niña aparece andando sola por un camino. Hay árboles. Aparece el título en medio de la pantalla "SOMBRAS"	PICADO	GENERAL	Lobos aullando a lo lejos. Pasos	5s
1	2	La vemos de perfil. La niña, de repente, frena. Levanta la mirada. Está sorprendida.	NORMAL	PRIMER PLANO	Aullidos. Pasos por la tierra.	10s
1	3	Vemos a la niña desde atrás. A lo lejos, ve una casa enorme. Empieza a llover.	NORMAL	GENERAL	Truenos. Lluvia.	5s
1	3	La niña corre hacia la casa para resguardarse.	NORMAL	GENERAL	Pasos rápidos.	5s

Figura 19.
Antequera, C : *Fragmento guión técnico de Sombras*, 2020.

4.3 MOODBOARDS

Para visualizar fácilmente los conceptos clave es de vital importancia la creación de moodboards. Su fin principal es la recopilación de información y mostrarla con tan solo un vistazo. Funcionan a modo de collage, donde se recoge todo concepto para definir la línea que debe seguir un trabajo, de la forma más visual y gráfica. Facilita unificar ideas que, de otra forma, estarían desperdigadas, creando así una guía de ayuda, ya que en él se especifican detalles, gamas de colores, estilos (entre otros) que se quieren utilizar en el trabajo que se va a realizar. Se trata de investigar y buscar todo aquello que creemos que puede ser útil en el desarrollo del proyecto, y unificarlo. En cierto modo, lo resume. A través de un grupo de imágenes, es más sencillo entender la conexión, creando así nuevas ideas y conclusiones.

Para este proyecto, fue necesario crear diferentes moodboards que recogiesen suficiente información para cada apartado que se iba a desarrollar dentro de la preproducción: uno para cada personaje (la niña, el gato y el monstruo); dos para la casa (interior y exterior) y uno para el concepto general de todo el trabajo.

En primer lugar, se realizó una tabla general que recogiese información de cada apartado artístico a desarrollar. Aparecen ideas principales sobre personajes y lugar. También estilo de dibujo, colores o referencias relacionadas con la temática de la historia.



En la primera fila, aparecen elementos relacionados con los lugares donde transcurre la historia, como la casa o los alrededores. En la segunda, estarían relacionados con el tipo de personajes y lo que se quiere transmitir con ellos. Los niños, los juegos con las sombras, el tipo de monstruo que se buscaba, etc. Por último, aparecen imágenes relacionadas con el tipo de estética. Desde un principio, se optó por una paleta reducida, una escala de grises o directamente blanco y negro, al que se le añadiría algún detalle de color, como es

Figura 20.
Antequera, C : *Moodboard general de Sombras*, 2020.

el caso de las luces. A su vez, la estética que se buscaba para los personajes era una especie de mezcla entre un cuento infantil, con dibujos sencillos, y una historia de terror.

Una vez realizado el moodboard general, se decidió que era necesario realizar otros dos moodboards relacionados con el espacio donde se iba a desarrollar toda la acción, en este caso, la mansión.

Figura 21.
Antequera, C : *Moodboard exterior de la mansión de Sombras*, 2020.



Figura 22.
Antequera, C : *Moodboard interior de la mansión de Sombras*, 2020.



El primero hace referencia al exterior de la casa. Se buscaba una casa de grandes dimensiones, antigua y con vegetación alrededor. En resumen, un lugar tenebroso, capaz de transmitir esa energía desde el primer momento.

El segundo corresponde al interior, también antiguo y bastante deteriorado por el tiempo, con claros signos de estar deshabitada desde hace años.

Por último, se realizó una búsqueda de imágenes para crear el concepto de los personajes que aparecen en *Sombras*: una niña, un gato y un monstruo.

Figura 23.
Antequera, C : *Moodboard personaje principal*, 2020.



Figura 24.
Antequera, C : *Moodboard para el personaje del monstruo*, 2020.

Figura 25.
Antequera, C : *Moodboard para el personaje del gato*, 2020.

Gracias a esta selección de imágenes, somos capaces de elegir el estilo definitivo con el que se va a trabajar. Para la niña se buscó un concepto más inocente, curioso y adorable, al contrario de lo que ocurre con el monstruo, con el que se exploraron conceptos más oscuros y capaces de hacer sentir miedo a las personas. Por último, el gato sería una mezcla de ambos conceptos, ya que es una extensión del monstruo, pero debía parecer lo suficientemente amigable como para poder engañar a la niña y acercarse a ella.

4.4 CONCEPT ART

Aunque el arte conceptual o *concept art* es ilustración en sí, su función es otra. El objetivo de la ilustración puede ser contar una historia, adornar, documentar (entre otros), y puede funcionar sola o acompañada de un texto. El concept art es una rama del arte visual que surge para representar diseños e ideas dentro del desarrollo de una película, una animación o un videojuego. Por ejemplo, entran dentro del concept los diseños tanto de personajes como de fondos y props. Es una búsqueda del artista para llegar a encontrar el efecto deseado dentro de una obra. La pieza debe mostrar todo el potencial de un proyecto, ya sea a modo de boceto o como ilustración realizada totalmente a color.

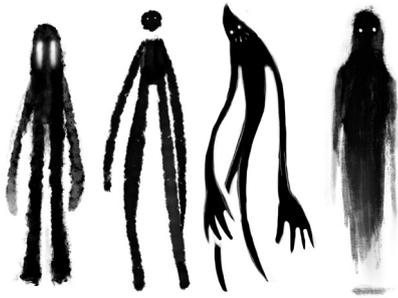
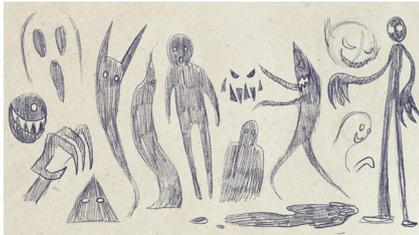


Figura 26.
Antequera, C : *Bocetos para el personaje del monstruo*, 2020.

Figura 27.
Antequera, C : *Aproximaciones para el personaje del monstruo*, 2020.

Figura 28.
Antequera, C : *Prueba del espacio y acabados mediante técnicas digitales*, 2020.

Una vez establecidos los moodboards, se empezó a experimentar hasta encontrar el estilo definitivo de *Sombras*. Para ello se buscó un diseño sencillo de personajes y fácil de recordar para el espectador. Aunque la historia se centra en sentimientos como el miedo, se pretendía encontrar una estética algo más infantil, algo así como un cuento ilustrado.

Algunos bocetos e ideas se trabajaron en tradicional y, aunque el resultado final está realizado con métodos digitales, se experimentó con una estética más tradicional para el acabado, huyendo de las tintas planas que suelen predominar en el mundo de la animación. Se tuvo en cuenta en todo momento que cada diseño (tanto de personajes como de escenarios y props) fuese coherente y estuviese bien construido, aportando las vistas que fuesen necesarias para facilitar la tarea a la persona que trabaje posteriormente con ellos.

El objetivo principal era encontrar una estética que fuese factible con la animación pero que, a su vez, siguiese un estilo propio y representativo, sin perder la esencia de otros trabajos realizados anteriormente. Este estilo se caracteriza sobre todo por tener cierto toque de ilustración para cuentos infantiles. Por otro lado, algunos rasgos de los personajes, como por ejemplo las orejas grandes, son motivos que pueden verse en ilustraciones anteriores, algo bastante común dentro del resto de mi obra. También, destacar el uso de pinceles digitales que recuerdan a un lápiz tradicional, sobre todo para el delineado y adición de detalles.

Respecto a la técnica utilizada, como ya se ha comentado antes, se trabajó tanto en digital como en tradicional. En primer lugar, se realizaron bocetos a lápiz que después fueron escaneados y utilizados como base para añadir el color de manera digital. El formato digital es bastante utilizado dentro del mundo del concept art gracias a las facilidades que aporta, permitiendo así la experimentación, algo muy importante dentro de este campo.



Figura 29.
Antequera, C : *Interior casa diseño final 1*, 2020.

Figura 30.
Antequera, C : *Interior casa diseño final 2*, 2020.

En este caso, se decidió hacer una mezcla de las dos técnicas ya que, dibujar con un lápiz tradicional se hace mucho más fácil y preciso, mientras que añadir colores es más sencillo con digital porque nos permite probar todo lo que necesitemos. En este caso, el juego de luces era algo esencial en lo que trabajar, y la técnica digital permite crear efectos que de otra forma no hubiera sido posible conseguir. Por otro lado, trabajar de esta manera aporta rapidez y ahorro, cosa que se necesitaba debido a la gran cantidad de ilustraciones que conlleva realizar un proyecto así, ya que no necesita tiempo de secado ni papeles especiales sobre los que trabajar.

Está realizado con el software *Procreate*, una app para *iPads* que funciona similar al *Photoshop*. Tras insertar en él los bocetos escaneados, se comenzó a trabajar sobre un fondo de color morado para conseguir el efecto de la noche y aportar cierto punto de misterio y obtener así la base para la luz. Una vez establecido ese fondo, se trabajaba en una capa nueva que se pintaba al completo de colores grises, con un pincel que simula algo parecido a una acuarela y con poca opacidad. Al borrar en ciertos puntos de esta capa, aparece por debajo el color morado, simulando ese efecto luz (o poca luz, en este caso). Tras establecer dichos puntos, se seguían añadiendo sombras en diferentes capas para no mezclar todo, de manera que se pudiesen explorar posibilidades y evitar estropear todo de manera irreversible. Una vez conseguido el efecto deseado, pasaríamos a trabajar otros elementos: el delineado o los detalles (como las pequeñas motas de luz que se pueden apreciar en el ambiente).

4.5 DISEÑO DE ESCENARIOS

Toda historia debe suceder en un lugar. El ambiente que este proporciona nos permite introducirnos en la historia y su diseño es tan importante como el de un personaje. Es necesario explorar las necesidades de la historia para que los fondos sean acordes con la temática y ayuden a mostrar lo que se quiere transmitir. Aunque su cometido principal es aparecer en segundo plano, nos sitúan y aportan datos sobre la época o incluso el tono de la historia.

Crear un lugar o un mundo donde desarrollar la historia no es tarea fácil porque, aunque sea ficticio, debe mantener una coherencia.

En este caso, la historia sucede por la noche, en una casa en medio de la nada. Se realizaron dos moodboards: uno para el exterior y otro para el interior.

Para el diseño del exterior, se optó por un camino de árboles secos, para conducir a la niña hacia la casa. El ambiente debía ser solitario y apagado, la única fuente de luz, la luna.

El diseño de estos pocos elementos nos comienza a dar pistas sobre el tono en el que se va a desarrollar la historia.

Una vez se pone a llover y la niña llega a la casa, se comienza a intuir que ahí no puede ocurrir nada bueno. Sus colores oscuros y la vegetación muerta alrededor aportan ese ambiente misterioso que esta historia necesita.



Debido al gran tamaño de la casa, fue necesario trabajar en once fondos distintos: dos para el exterior y nueve para el interior. Para ello, se realizó una búsqueda intensiva de imágenes de casas abandonadas y tétricas, incluso destrozadas por el paso del tiempo. La idea que se tenía desde un principio era de una casa grande y de estilo antiguo, con una gran escalera. Tras obtener las fotos de referencia necesarias, se comenzó a pensar en la estructura interna de la casa, para que todo tuviese coherencia entre sí. Se puede decir que esta mansión está construida a partir de la unión de diferentes casas, a las que se le añadieron los elementos necesarios para que funcionase en conjunto. Los primeros bocetos se realizaron en formato tradicional para después ser escaneado y poder trabajar el color en digital. Necesitaba ser un lugar oscuro, donde solo entrase la luz de la luna (exceptuando algunas habitaciones en las que la luz se encuentra encendida) para guardar ese terror que esconde la oscuridad y conseguir ese ambiente tenso y misterioso. Como se comenta en el apartado anterior, la aplicación del color se hizo por capas, siendo la primera de ellas de color morado, a la que se le insertaba otra de color gris encima, para borrar en zonas concretas y extraer los puntos principales de luz. Por último, se añadieron los detalles que completan y unifican la estética, como las motas de luz que aparecen en todas las habitaciones.

Figura 31.
Antequera, C : *Interior casa diseño final 3*, 2020.

Figura 32.
Antequera, C : *Interior casa diseño final 4*, 2020.

Figura 33.
Antequera, C : *Exterior casa diseño final 1*, 2020.



Figura 34. Antequera, C : *Interior casa diseño final 5*, 2020.

Figura 35. Antequera, C : *Interior casa diseño final 6*, 2020.



Figura 36. Antequera, C : *Exterior casa diseño final 2*, 2020.

Figura 37. Antequera, C : *Interior casa diseño final 7*, 2020.

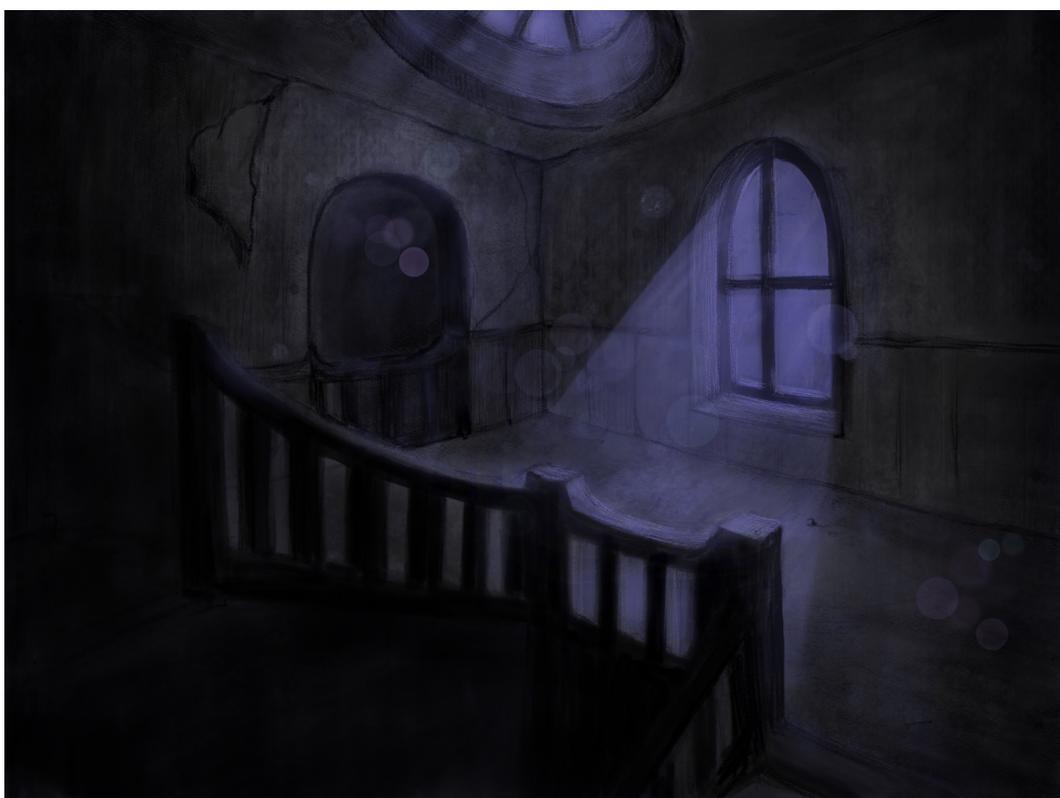


Figura 38. Antequera, C : *Interior casa diseño final 8*, 2020.

Figura 39. Antequera, C : *Interior casa diseño final 9*, 2020.

4.6 DISEÑO DE PERSONAJES

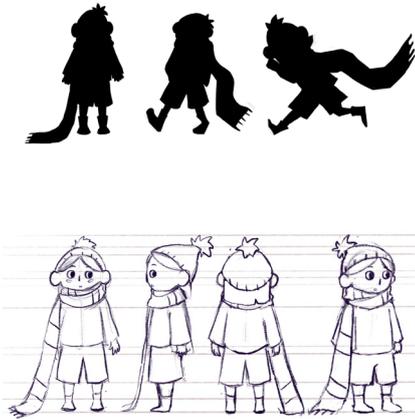
Los personajes son uno de los factores más importantes dentro de una historia. Sin ir más lejos, son los encargados de llevar la propia obra. Lo que ocurre sucede gracias a ellos y nos conducen hasta el desenlace. Gran parte de la atención se centra en ellos, en su forma de ser y en cómo resuelven los problemas. Para su creación, se realizan diferentes estudios hasta dar con la imagen final. El diseño de personajes puede estar destinado a diferentes campos, ya sea para cualquier tipo de animación, cómics, películas, videojuegos o cualquier tipo de proyecto en el que aparezcan. Es necesario trabajar todo tipo de detalles a la hora de diseñarlos, facilitando así la tarea a cualquier profesional que necesite utilizarlos posteriormente. Diseñar personajes es una fase complicada ya que no solo debemos trabajar al personaje físicamente, sino que también debe ser estudiado a nivel psicológico: cómo reaccionaría ese personaje ante determinadas situaciones, sus aficiones, la forma de resolver los problemas... En este caso, contamos con tres personajes: la niña, el gato y el monstruo, que serán desarrollados a continuación en diferentes apartados.

Para todos ellos se siguió el mismo proceso: primeros bocetos, elección de la mejor propuesta, realización de sombras y turns around y diseño del acabado final. El resultado final de cada uno de ellos se muestra unificado en el line up, que nos permite hacernos una idea de la diferencia de tamaños entre ellos.



Figura 40.
Antequera, C : *Line up personajes*, 2020.

4.6.1 Niña



La niña es el personaje principal de este corto. Será ella la encargada de llevarnos a través de la historia hasta el final. Todo empieza en el momento en el que decide entrar a la casa, donde sucede toda la acción. Es una niña de unos 12 o 13 años. Nadie sabe qué la ha llevado a andar de noche por un camino en medio de ningún lugar, sin nadie que la acompañe. Es una niña curiosa a la que le gusta investigar y quizás eso es lo que la hace aparecer por allí, lo que la ha llevado a meterse en problemas más de una vez. Físicamente, es de estatura media, nada fuera de lo normal dentro de la gente de su edad. Es pelirroja y lleva puesto un suéter amarillo que combina a la perfección con sus pantalones marrones. Sin embargo, lo que más le gusta es el conjunto que se crea entre su gorro, sus botas y su larguísima bufanda azul favorita, que siempre acaba arrastrando por el suelo sin darse cuenta.

En un primer momento, se dudó sobre el tipo de personaje que se iba a desarrollar, aunque finalmente se llegó a la conclusión de que se iba a trabajar con algún niño pequeño. Se consideró como la mejor opción ya que podía dar más juego a la hora de crearlo. Alguien más inocente, con más ganas de explorar, incapaz de ver el peligro que puede suponer estar en esa situación. Aunque se sabía que iba a ser un niño pequeño, no se estableció el género hasta empezar a realizar los primeros bocetos de los personajes, donde se decidió que sería una chica, pero se intentó que el diseño fuese bastante ambiguo, sin importar realmente si es niño o niña.

Figura 41.
Antequera, C : *Siluetas niña*, 2020.

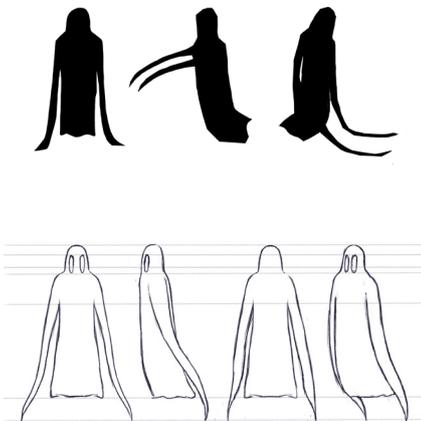
Figura 42.
Antequera, C : *Turn around niña*, 2020.

Figura 43.
Antequera, C : *Diseño final niña*, 2020.



Una vez establecida la idea sobre su físico, se empezaron a trabajar algunas expresiones faciales, posturas y pruebas de color. También sus sombras, hasta llegar al resultado final (figura 46). Destacar que solo en el caso de este personaje se realizaron pruebas de color y vestuario, ya que los dos restantes debían ser de color completamente negro.

4.6.2 Monstruo/Sombra



Otro de nuestros personajes es el monstruo. Aunque él se autodenomine como tal es más bien una especie de sombra. Tan solo mostrará su verdadera forma al final. Tiene la capacidad de moldear y estirar partes de su cuerpo a su antojo, recurso que suele utilizar para hacer bromas y engañar a la gente que se cuele en su casa. Le gusta dar miedo, aunque en realidad nunca le haría daño a nadie. Es de color completamente negro, lo que le permite camuflarse bastante bien en la oscuridad si no fuera por sus brillantes ojos que pueden distinguirse incluso a larga distancia. Se desplaza flotando mientras que sus largos brazos y su cuerpo parecen difuminarse conforme se acercan al extremo.

Para este diseño también se realizaron unos bocetos principales para dar con la mejor opción, que acabó siendo una mezcla de varios rasgos que surgieron al realizar dichos bocetos.

Aunque apenas aparece en su forma final, se decidió hacer una carta de expresiones para este personaje por si fuese necesario.



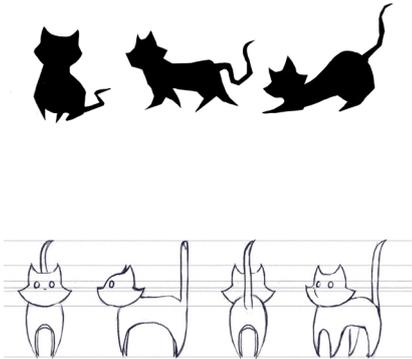
Figura 44.
Antequera, C : *Siluetas monstruo*,
2020.

Figura 45.
Antequera, C : *Turn around monstruo*,
2020.

Figura 46.
Antequera, C : *Diseño final monstruo*,
2020.

4.6.3 Gato

El gato es el “personaje” encargado de engañar a la niña. Como ya sabemos, este gato tan solo es una creación del monstruo. Es una especie de marioneta que el monstruo ha conseguido crear, dándole forma a su propia mano. Comparte características con él, como el color o los representativos ojos blancos, brillantes en la oscuridad. Es de tamaño pequeño, lo que le aporta cierta ternura. También sabe 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 (la mano del monstruo). La niña se acercará a él pensando que ya no hay peligro, sin saber en realidad lo que se esconde tras él.



Su diseño fue el más sencillo ya que debía ser acorde al del monstruo, cuyas características ya estaban previamente establecidas. Es por esto que los bocetos apenas varían respecto al diseño final, puesto que su imagen se tuvo bastante clara desde el principio, aunque se estudiaron distintos detalles, como la forma de la cola o la de las patas.

Al igual que con el monstruo, se decidió hacer una carta de expresiones, por si resultase necesario contar con esa información en algún momento.



Figura 47.
Antequera, C : *Siluetas gato*, 2020.

Figura 48.
Antequera, C : *Turn around gato*, 2020.

Figura 49.
Antequera, C : *Diseño final gato*, 2020.

4.7 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 forma parte del escenario o del personaje.

Aunque no seamos totalmente conscientes, juegan un gran papel dentro del diseño, ya que caracterizan y el entorno y nos hacen recordar y distinguir a los personajes; en cierta manera, los hace especiales. Para esta preproducción, se ha decidido realizar el estudio de algunos muebles que aparecen dentro de la casa y que resumen el estilo de la misma. Ponerlos en la misma línea nos permite visualizarlos y comprobar si de verdad encajan estéticamente unos con otros. Respecto a los props de los personajes, cabe destacar parte del vestuario de la niña; elementos característicos como su gorro, sus botas o el más especial: la bufanda. Gracias a estos elementos, el espectador tendrá más fácil la tarea de recordar bien a los personajes y diferenciarlos entre ellos.

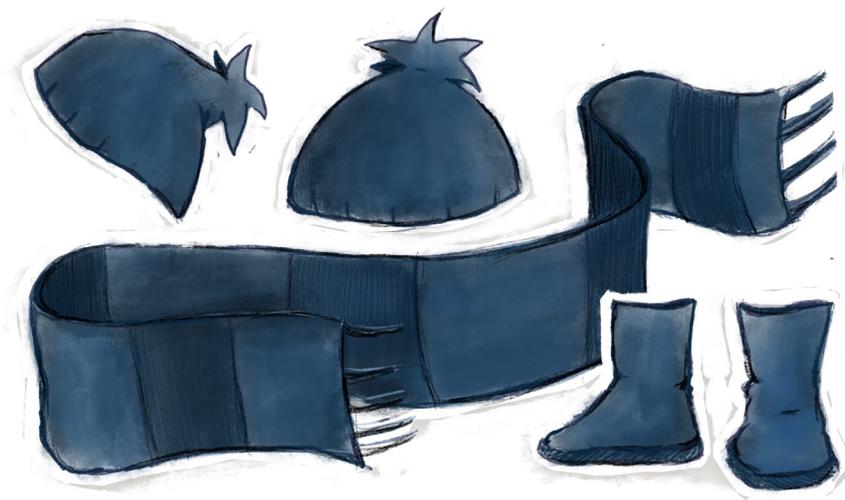


Figura 50.
Antequera, C : *Varios muebles del interior de la casa*, 2020.

Figura 51.
Antequera, C : *Mesilla de noche del interior de la casa*, 2020.

Figura 52.
Antequera, C : *Props de la niña*, 2020.

4.8 COLOR SCRIPT

El color script es, en otras palabras, un mapa de color. Su función es representar las luces o los golpes de emoción y su desarrollo a lo largo de una película o cortometraje. Se utiliza sobre todo en producciones en las que se debe resaltar ese uso del color, ya que juega un papel importante dentro de la historia. Los colores crean un fuerte impacto en el espectador incluso sin darnos cuenta, ya que nuestro subconsciente los asimila y relaciona con sentimientos y emociones. Está estudiado que ciertos colores crean emociones concretas. La psicología del color analiza la forma en la que percibimos los colores y el efecto que eso causa en nosotros. Mientras que el azul aporta tristeza, el amarillo se relaciona con la felicidad. Crear una fusión de estos colores podría hacernos sentir emociones diferentes. Es por esto que se suelen explorar las posibilidades de cada color y realizar un colorscript es la manera más sencilla de hacernos una idea del resultado final. Se suele trabajar sobre fondo negro, ya que nos permite ver los colores tal y como son gracias al contraste que se crea entre ellos. En esta historia, la representación de las luces y los colores elegidos para ello es un punto bastante importante. El color violeta se considera un color frío. Suele relacionarse por lo general con la nobleza, el lujo o la magia. Se dice que las personas que se sienten atraídas por este color, están envueltas en un aura de misterio. Cada una de estas características aparece representada en diferentes elementos de nuestra historia: el lujo de la mansión, la magia que envuelve el lugar y el misterio que acompaña durante toda la obra. Además, todo ocurre de noche, por lo que el morado era una buena opción para crear ese efecto evitando la completa oscuridad del color negro.

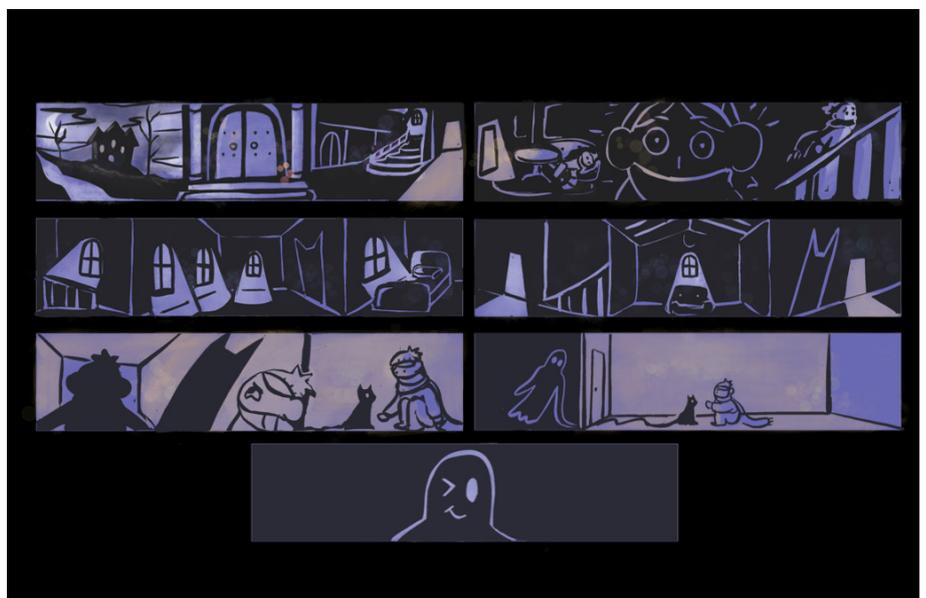


Figura 53.
Antequera, C : *Color script*, 2020.

Por otro lado, el blanco y el amarillo responderían a la necesidad de crear luces. El blanco para la luz natural de la luna, que aparece más al principio, cuando la niña anda por fuera de la casa, y el amarillo para la luz artificial de dentro de la casa. Por último, el uso del color negro se debe a la necesidad de crear oscuridad y sombras, en contraste con las luces. En el colorscript de *Sombras*, podemos reconocer esos colores fácilmente y el momento en el que predomina cada uno.

De nuevo, se ha trabajado con la técnica de insertar bloques de color morado en una capa y trabajar borrando en una capa gris situada por encima. Añadir el tipo de luz fue el último paso. Para realizarlo, se eligió un estilo de dibujo mucho más simplificado y de tintas planas, que deja ver fácilmente el color más importante de cada escena.

4.9 STORYBOARD

El storyboard, también conocido como guión gráfico, es un conjunto de viñetas cuya función es la representación de una historia para entenderla y servirnos de guía. Se trata de mostrar lo que se quiere contar a través de recuadros donde aparece dibujada la acción con sus respectivos planos. Es decir, nos permite imaginar cómo quedaría la secuencia y si hay errores a la hora de contarla, si se entiende bien o es necesario hacer cambios. Es una manera de visualizar lo que tiene que suceder antes de ser filmado. En él aparecen datos sobre la escena, la acción, los movimientos o el efecto de la cámara, que se monta a partir de una narración previa.

El storyboard de *Sombras* cuenta con cincuenta y siete viñetas que intentan contar la historia gráficamente, de la mejor manera posible. Se trabajó con una plantilla para storyboards en *Procreate*. Las imágenes fueron exportadas de una en una para añadir los textos y maquetarlo en *Indesing*.

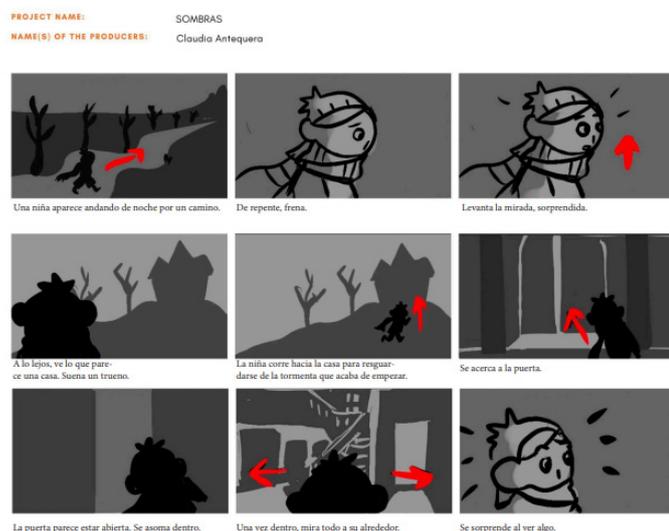


Figura 54.
Antequera, C : *Fragmentostory board*, 2020.

PROJECT NAME: SOMBRAS
 NAME(S) OF THE PRODUCERS: Claudia Antequera



PROJECT NAME: SOMBRAS
 NAME(S) OF THE PRODUCERS: Claudia Antequera

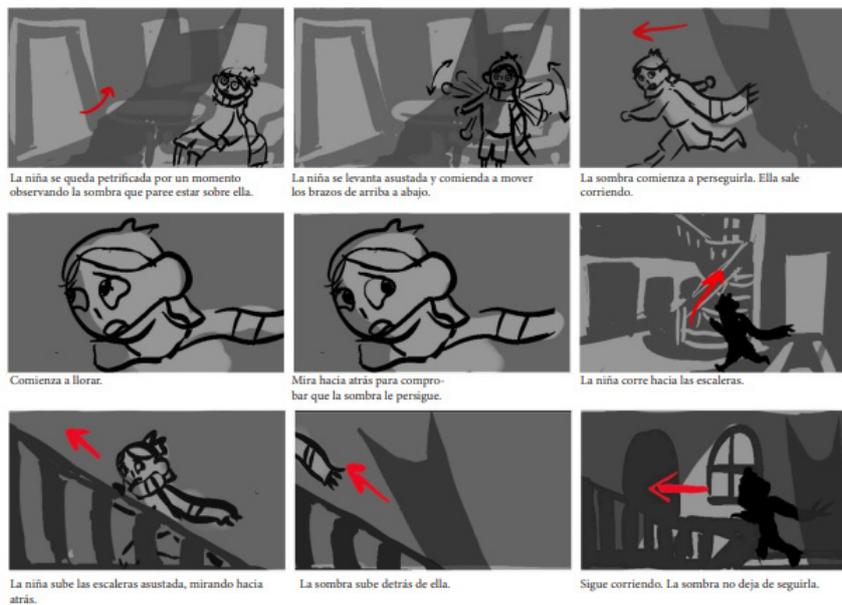


Figura 55. Antequera, C : *Fragmento storyboard*, 2020.

Figura 56. Antequera, C : *Fragmento storyboard*, 2020.

4.10 ANIMÁTICA

Se conoce como animática al paso intermedio entre el storyboard y la animación. Consiste en extraer todos los paneles de un storyboard para así crear un vídeo que reproduzca la historia, al que posteriormente se le añadirán los sonidos y música necesarios. Antes de realizar todo el costoso proceso de animación, la animática nos permitirá visualizar los posibles errores. Se puede decir que es un ensayo previo, un boceto de lo que podría ser el resultado final. Gracias a ella, seremos capaces de apreciar los errores que se cometen y poder así mejorarlos antes de dar el siguiente paso. Otra de las ventajas de contar con una animática, es la idea que nos permite crearnos sobre el tiempo que va a ocupar una historia. Cuantos más planos se añadan, más preciso será este cálculo. Es la manera más rápida de mostrar el resultado de una preproducción, sobre todo si se quiere comercializar el proyecto. Conseguir una buena animática nos permitirá cruzar el puente hacia el siguiente apartado de producción con seguridad.

La animática de *Sombras* es un vídeo de 03:36 minutos, incluyendo título inicial y créditos. Está construido a partir de las 57 viñetas del storyboard. Tras extraer cada imagen, se trabajó en todo momento con *Premiere*. Al insertar dichas imágenes, se crea una secuencia con la que empezar a trabajar. Una vez insertadas en la línea de tiempo, se retocaron los tiempos de cada imagen, dependiendo del tiempo que debían aparecer en pantalla hasta pasar a la siguiente. Fue necesario realizar una búsqueda en diferentes bancos de sonido para añadirlos a las imágenes y así conseguir un buen resultado. En el cine de terror, jugar bien con los sonidos es una parte muy importante porque marcan el ritmo, y ayudan a que el espectador sea capaz de introducirse en la historia y sentir el miedo que siente el personaje.

Premiere también cuenta con un sistema de funcionamiento que se asemeja a las capas del *Photoshop*, pero con los sonidos. Gracias a este recurso pueden sonar varios sonidos a la vez, y experimentar con ello dio buen resultado. Por último, se añadieron el cartel del título y los créditos, para finalmente exportar el archivo en MP4.

El resultado final puede visualizarse en Youtube a través del siguiente enlace: <https://youtu.be/x7ogXBIW2wk>

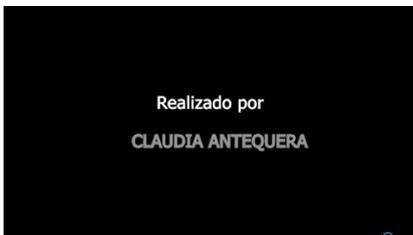
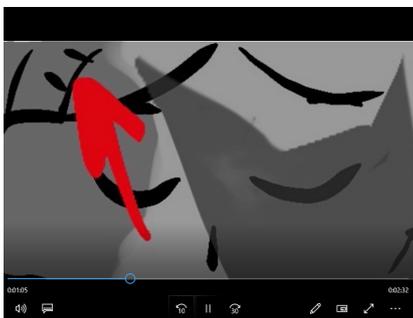
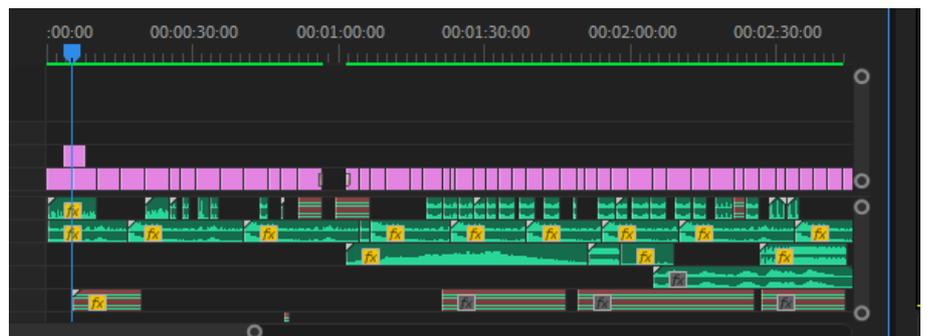


Figura 57.
Antequera, C : *Captura de la animática: título*, 2020.

Figura 58.
Antequera, C : *Captura de la animática: fotograma*, 2020.

Figura 59.
Antequera, C : *Captura de la animática: créditos*, 2020.

Figura 60.
Antequera, C : *Captura de la mesa de trabajo en Procreate*, 2020.



4.11 ARTES FINALES

Artes finales es una serie de ilustraciones cuya función es recoger cada elemento diseñado en la preproducción y mostrarlos en conjunto. Nos pone en contexto y nos permite visualizar la estética final de todo el trabajo. Los bocetos fueron realizados con dibujo tradicional, para ser escaneados posteriormente y añadirles el color de manera digital. La unión de ambas técnicas se realizó mediante *Procreate*, donde se trabajó con el método utilizado durante todo el proyecto. Tras insertar la imagen escaneada en dicho programa, se añadía un fondo de color morado como base para sacar las luces. Encima de la capa se añade una de color gris, borrando este color en las fuentes de luz. Las demás luces y sombras se añaden en capas posteriores. En este caso, la diferencia a la hora de trabajar solo los fondos, es la necesidad de añadir al personaje, para el que se crean otras capas por encima de las del escenario. Todo ello se unifica gracias a la adición de detalles y el contorno, que se trabaja en capas superiores a las del personaje y fondo. El uso de pinceles que recuerdan a tintas húmedas, nos hace conseguir esa estética más tradicional que en todo momento se estaba buscando, sin caer en las tintas planas. En total, se han realizado 6 diseños de artes finales, en formato 16:9, que prácticamente resumen toda la historia de *Sombras*.



Figura 61.
Antequera, C : *Resultado arte final 1*, 2020.



Figura 62.
Antequera, C : *Resultado arte final 2*, 2020.



Figura 63. Antequera, C : *Resultado arte final 3*, 2020.



Figura 64. Antequera, C : *Resultado arte final 4*, 2020.

Figura 65. Antequera, C : *Resultado arte final 5*, 2020.



Figura 66. Antequera, C : *Resultado arte final 6*, 2020.

4.12 ART BOOK

Algo común dentro de las preproducciones es la maquetación de art book, biblia de animación o libro de arte, donde se recoge la información del proceso gráfico del proyecto. En él, se incluyen imágenes de bocetos, pruebas de color, diseño de los personajes, props, escenarios y artes finales. Todo ello acompañado de descripciones e indicaciones, tanto en el apartado de los personajes como en cualquiera de los restantes. En este caso, se ha maquetado en formato horizontal a través de *Keynote*, una aplicación de *iOS*. Es una forma profesional de recoger todo un proyecto y mostrarlo de forma limpia y clara.

Se tuvo en cuenta toda la estética del proyecto para su creación, eligiendo los colores utilizados durante la preproducción (en este caso, destaca el morado) y que así encajase visualmente con todo lo demás.

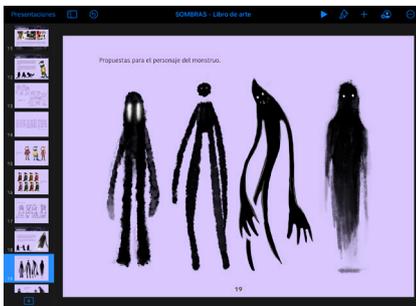


Figura 67.
Antequera, C : *Portada Art book Sombras*, 2020.

Figura 68.
Antequera, C : *Captura mesa de trabajo del Art book en Keynote*, 2020.



Figura 69. Antequera, C : *Maquetación página del Art book*, 2020.

5. CONCLUSIONES

Tras un proceso de más de medio año trabajando en la preproducción de *Sombras*, creo que se ha conseguido cumplir cada uno de los objetivos que se propusieron en un principio. Sin duda, era un reto personal el poder desarrollar un proyecto así solo por una persona, pero al final ha sido posible sacarlo adelante. Una de las partes más complicadas fue conseguir unificar todo estéticamente, ya que es un proceso largo, con muchas fases y aspectos a tener en cuenta. Aunque la parte de preproducción es un trabajo que requiere imaginación y libertad para explorar y dar con las mejores conclusiones, la manera de trabajarlo necesita mucha organización para que todo salga bien, consiguiendo un buen resultado. Gracias a la realización de este proyecto se ha conseguido adquirir una serie de competencias relacionadas con la forma de trabajo y que no se habían tenido tan en cuenta en trabajos anteriores, destacando el hecho de trabajar siguiendo un orden y un calendario. Este proyecto ha ayudado a la hora de darnos cuenta de los pequeños errores, y la importancia de tener las cosas claras desde el principio, evitando así las pérdidas de tiempo que al final se van acumulando. Esta experiencia ha servido para descubrir ese tipo de cosas y ayudarán a ganar tiempo en proyectos futuros.

Otro de los puntos a destacar es la gran importancia de asentar unas bases teóricas y visuales que nos sirvan de ayuda a la hora de realizar el proyecto, y así conocer bien nuestra labor dentro del campo que se esté trabajando.

Respecto a la historia de *Sombras*, decir que ha sido trabajada en todo momento con la intención de ser realizada en animación 2D, y sin tener en cuenta el factor tiempo, se habría intentado producir. Buscar un grupo de trabajo con el que llegar a producirlo sería uno de los objetivos que se intentará sacar adelante en un futuro. En el caso de no poder ser así, retomar el proyecto con la intención de convertirlo en un cuento ilustrado sería otra de sus posibles salidas.

6. REFERENTES

Barreira A+D. *¿Qué es exactamente la preproducción de animación?* [consulta: 20/06/2020]. Disponible en: <https://barreira.edu.es/exactamente-la-preproduccion-animacion/>

BURTON, T. (dir.) *Frankenweenie* [película] Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2012.

BURTON, T. (dir.) *La novia cadáver* [película] Estados Unidos: Warner Bros., 2005.

BURTON, T. (dir.) *Stalk of the Celery Monster* [vídeo] [consulta: 20/06/2020] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=d1LDok9LxVE>

CEBALLOS, R. *La historia de la animación* [consulta: 12/06/2020]. Disponible en: <https://animapasion.wordpress.com/2017/01/04/la-historia-de-la-animacion/>

CLAPIN, J. (dir.) *Une histoire vertébrale* [cortometraje animado] Francia: Strapontin, 2004.

DARK. *6 películas de animación de terror que dejarán huella* [consulta: 14/06/2020]. Disponible en: <https://darktv.es/blog/6-peliculas-de-animacion-de-terror-que-dejaran-huella/>

IBÁÑEZ, A y GINER, L. *Beyond: Preproducción y teaser de un cortometraje de animación* [trabajo de fin de grado]. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2017. Disponible en: <https://riunet.upv.es/handle/10251/57019>

GARCÍA, P. *Etimología del término "Animación"* [consulta: 09/06/2020]. Disponible en: <https://elcasopablo.com/2010/11/01/etimologia-del-termino-animacion/>

GORCAKOVA-BARGA, S. *Chemtrails: Concept art para serie de animación 2D*. [trabajo de fin de grado]. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2019. Disponible en: <https://riunet.upv.es/handle/10251/57019>

KYOGUKU, A. y NOGAMI H. (crea.) *Animal Crossing* [videojuego] Japón: Nintendo, 2001.

MARTÍN, J. *¿Qué es el Concept Art? | Blog | Domestika* [consulta: 15/06/2020]. Disponible en: <https://www.domestika.org/es/blog/1928-que-es-el-concept-art#>

MCHALE, P. (dir.) *Over the Garden Wall* [miniserie] Estados Unidos: Cartoon Network Studios, 2014.

MCHALE, P. *The art of Over the Garden Wall*. Estados Unidos: Dark Horse Comics, 2017.

MEDAK, P. (dir.) *Al final de la escalera* [película]. Canadá: Chessman Park Productions, 1980.

MÉLIÈS, G. (dir.) *Le Manoir du Diable* [película] Francia: Star Film, 1896.

MIKAMI, S. (crea.) *Resident Evil* [videojuego] Japón: Capcom, 1996.

LAMAS, J.P. *¿Cine de terror animado? Estas son las 7 películas que tienes que ver*. [consulta: 14/06/2020]. Disponible en: <https://www.vix.com/es/cine/179786/cine-de-terror-animado-estas-son-las-7-peliculas-que-tienes-que-verl>

QUÍLEZ, R. *La vida animada de Tim Burton* [consulta: 20/06/2020]. Disponible en: <https://www.elmundo.es/especiales/2012/cultura/tim-burton/animacion.html>

SELICK, H. (dir.) *Los mundos de Coraline* [película]. Estados Unidos: Laika Entertainment, 2009.

SUÁREZ CAZORLA, R. *Ripona. Proyecto para una serie de animación 2D* [trabajo de fin de grado]. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2015. Disponible en: <https://riunet.upv.es/handle/10251/57019>

WEBEDIA SERVICE. *Efectos de sonido: ¿lo único que nos asusta del cine de terror actual?* [consulta: 17/06/2020]. Disponible en: <https://www.xataka.com/tecnologia/efectos-de-sonido-lo-unico-que-nos-asusta-del-cine-de-terror-actual>

7.ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Antequera, C: <i>Boceto a lápiz escenario</i> , 2020.	7
Figura 2. Antequera, C: <i>Proceso color digital</i> , 2020.	7
Figura 3. Antequera, C: <i>Proceso color digital</i> , 2020.	7
Figura 4. Antequera, C: <i>Proceso color digital</i> , 2020.	7
Figura 5. Da Vinci: <i>Hombre de Vitruvio</i> , 1490.	9
Figura 6. Ilustración sobre el funcionamiento de un taumatropo.	9
Figura 7. George Méliès. G. <i>Le Manoir du Diable</i> , 1896.	10
Figura 8. Tim Burton: <i>La novia cadáver</i> , 2005	11
Figura 9. Tim Burton: <i>Frankienweenie</i> . 2012.	11
Figura 10. Patrick McHale: <i>Over the Garden Wall</i> , 2014.	12
Figura 11. Henry Selick: <i>Los mundos de Coraline</i> , 2009.	12
Figura 12. Peter Medak: <i>Al final de la escalera</i> , 1980	13
Figura 13. Jérémy Clapin: <i>Una historia vertebral</i> , 2004.	13
Figura 14. Jérémy Clapin: <i>Una historia vertebral</i> , 2004.	13
Figura 15. Nintendo: <i>Animal Crossing: New Horizons</i> , 2020.	14
Figura 16. Capcom: <i>Interior de la Mansión Spencer del videojuego Resident Evil</i> , 2015	14
Figura 17. Capcom: <i>Exterior de la Mansión Spencer del videojuego Resident Evil</i> , 2015	15
Figura 18. Antequera, C : <i>Fragmento guión literario de Sombras</i> , 2020.	17
Figura 19. Antequera, C : <i>Fragmento guión técnico de Sombras</i> , 2020.	18
Figura 20. Antequera, C : <i>Moodboard general de Sombras</i> , 2020.	19
Figura 21. Antequera, C : <i>Moodboard exterior de la mansión de Sombras</i> , 2020.	20
Figura 22. Antequera, C : <i>Moodboard interior de la mansión de Sombras</i> , 2020.	20
Figura 23. Antequera, C : <i>Moodboard personaje principal</i> , 2020.	20
Figura 24. Antequera, C : <i>Moodboard para el personaje del monstruo</i> , 2020.	20
Figura 25. Antequera, C : <i>Moodboard para el personaje del gato</i> , 2020.	20
Figura 26. Antequera, C : <i>Bocetos para el personaje del monstruo</i> , 2020.	21
Figura 27. Antequera, C : <i>Aproximaciones para el personaje del monstruo</i> , 2020.	21
Figura 28. Antequera, C : <i>Prueba del espacio y acabados meditante técnicas digitales</i> , 2020.	21
Figura 29. Antequera, C : <i>Interior casa diseño final 1</i> , 2020.	22
Figura 30. Antequera, C : <i>Interior casa diseño final 2</i> , 2020.	22
Figura 31. Antequera, C : <i>Interior casa diseño final 3</i> , 2020.	23

Figura 32. Antequera, C : <i>Interior casa diseño final 4</i> , 2020.	23
Figura 33. Antequera, C : <i>Exterior casa diseño final 1</i> , 2020.	23
Figura 34. Antequera, C : <i>Interior casa diseño final 5</i> , 2020.	24
Figura 35. Antequera, C : <i>Interior casa diseño final 6</i> , 2020.	24
Figura 36. Antequera, C : <i>Exterior casa diseño final 2</i> , 2020.	25
Figura 37. Antequera, C : <i>Interior casa diseño final 7</i> , 2020.	25
Figura 38. Antequera, C : <i>Interior casa diseño final 8</i> , 2020.	26
Figura 39. Antequera, C : <i>Interior casa diseño final 9</i> , 2020.	26
Figura 40. Antequera, C : <i>Line up personajes</i> , 2020.	27
Figura 41. Antequera, C : <i>Siluetas niña</i> , 2020.	28
Figura 42. Antequera, C : <i>Turn around niña</i> , 2020.	28
Figura 43. Antequera, C : <i>Diseño final niña</i> , 2020.	28
Figura 44. Antequera, C : <i>Siluetas monstruo</i> , 2020.	29
Figura 45. Antequera, C : <i>Turn around monstruo</i> , 2020.	29
Figura 46. Antequera, C : <i>Diseño final monstruo</i> , 2020.	29
Figura 47. Antequera, C : <i>Siluetas gato</i> , 2020.	30
Figura 48. Antequera, C : <i>Turn around gato</i> , 2020.	30
Figura 49. Antequera, C : <i>Diseño final gato</i> , 2020.	30
Figura 50. Antequera, C : <i>Varios muebles del interior de la casa</i> , 2020.	31
Figura 51. Antequera, C : <i>Mesilla de noche del interior de la casa</i> , 2020.	31
Figura 52. Antequera, C : <i>Props de la niña</i> , 2020.	
Figura 53. Antequera, C : <i>Color script</i> , 2020.	32
Figura 54. Antequera, C : <i>Fragmento storyboard</i> , 2020.	33
Figura 55. Antequera, C : <i>Fragmento storyboard</i> , 2020.	34
Figura 56. Antequera, C : <i>Fragmento storyboard</i> , 2020.	34
Figura 57. Antequera, C : <i>Captura de la animática: título</i> , 2020.	35
Figura 58. Antequera, C : <i>Captura de la animática: fotograma</i> , 2020.	35
Figura 59. Antequera, C : <i>Captura de la animática: créditos</i> , 2020.	35
Figura 60. Antequera, C : <i>Captura de la mesa de trabajo en Procreate</i> , 2020.	35
Figura 61. Antequera, C : <i>Resultado arte final 1</i> , 2020.	36
Figura 62. Antequera, C : <i>Resultado arte final 2</i> , 2020.	36
Figura 63. Antequera, C : <i>Resultado arte final 3</i> , 2020.	36
Figura 64. Antequera, C : <i>Resultado arte final 4</i> , 2020.	37
Figura 65. Antequera, C : <i>Resultado arte final 5</i> , 2020.	37
Figura 66. Antequera, C : <i>Resultado arte final 6</i> , 2020.	38
Figura 67. Antequera, C : <i>Portada Art book Sombras</i> , 2020.	39
Figura 68. Antequera, C : <i>Captura mesa de trabajo del Art book en Keynote</i> , 2020.	39
Figura 69. Antequera, C : <i>Maquetación página del Art book</i> , 2020.	39

8. ANEXOS

GUIÓN LITERARIO

01 CASA EXT./NOCHE

Es de noche. La luna alumbra un camino. Una niña aparece andando sola en medio de esa oscuridad. Se escuchan lobos a lo lejos, poco más. De repente, ve lo que parece ser una casa. Una casa de grandes dimensiones, en medio de la nada, parece tener luz dentro. Suenan truenos. Empieza a llover. Personaje1 sale corriendo hacia la casa para intentar resguardarse. Al llegar, se acerca a la puerta, parece abierta. La puerta es enorme, de hecho, se asemeja más a un portón, como de un castillo. La niña se asoma por la rendija que queda entre las dos puertas hasta que decide pasar dentro.

02 CASA INT./NOCHE

Es el recibidor de la casa. Por una ventana entra la luz suficiente para distinguir el lugar. Hay una escalera, pero todo está bastante oscuro. La luz de una habitación está encendida, aunque no parece haber nadie. Decide entrar en esa habitación.

Los truenos de la tormenta retumban por toda la casa.

La sala de donde proviene la luz parece el salón. Hay una mesa y un sofá. La niña, cansada de andar, decide sentarse ahí. Se recuesta, está cómoda. Poco a poco se le cierran los ojos. Finalmente se acaba durmiendo.

FUNDIDO A NEGRO

03. CASA INT/NOCHE

Ha pasado un buen rato, pero sigue durmiendo. De repente, algo parece hacerle sombra sobre la cara. Un trueno la despierta. Abre los ojos, viendo la figura de la sombra sobre ella. Es mucho más grande que ella. Parece un monstruo. La niña se levanta de un salto, muy asustada. Comienza a agitar los brazos y sale corriendo de ahí.

Mira hacia atrás dándose cuenta que la sombra la persigue.

La niña empieza a llorar. Corriendo, decide subir hacia la parte de arriba de la casa, por las escaleras. La sombra sube también.

La niña pasa por el pasillo corriendo. Las enormes ventanas dejan pasar el sonido de los truenos perfectamente. La sombra no deja de perseguirla.

Pasa corriendo por otra habitación, el dormitorio. Sale de la habitación.

Sin dejar de correr y asustada, mira hacia atrás para comprobar si ha perdido de vista a eso que la persigue. La sombra aparece de nuevo tras ella.

De nuevo sube por unas escaleras, a la parte más alta de la casa. Pasa corriendo por la azotea, todo es viejo, la luz entra por una pequeña ventana. Suenan truenos. La sombra no deja de perseguirla en ningún momento.

Se va corriendo hacia otra habitación, hay cosas tiradas por el suelo y un viejo sillón. Decide seguir corriendo.

Al final del pasillo ve luz salir de una puerta. Consigue meterse ahí. Entra en esa habitación, casi vacía, hay goteras. La tormenta se escucha pero no tanto, no hay ventanas. Se da cuenta de que no hay salida. Se ve acorralada.

No hay escapatoria. Los truenos siguen sonando. Con toda la prisa del mundo, consigue cerrar la puerta dando un portazo que retumba por toda la casa.

Lo único que le queda es correr hacia la pared que está en el fondo de la habitación, lo más lejos posible de esa puerta, esperando haber perdido de vista a la sombra. La niña no deja de mirar hacia la puerta.

Segundos después algo golpea repetidas veces la puerta desde fuera. La niña, apoyada en la pared se va escurriendo hacia abajo hasta quedarse sentada. Está muy asustada. Ya no hay nada que hacer.

De repente, dejan de escucharse los golpes. Una masa negra parece colarse por debajo de la puerta de la habitación. El miedo se refleja en su cara. La sombra cada vez se acerca más. La niña solo llora. Tiene la sombra sobre su cara.

De repente su expresión cambia. Está extrañada. Mira hacia la puerta sin entender nada. Se oye un maullido. Lo que se ha colado por debajo de la puerta es un pequeño gato negro. La cara de la niña vuelve a cambiar. Se ha asustado por la sombra de un gatito. Respira aliviada, se ríe de la situación. Está a salvo. Se agacha a jugar con el gatito, ya no hay nada que la persiga.

Sin embargo, el gato, parece estar unido a algo, una especie de cuerda negra que pasa por debajo de la puerta. Tras ella se encuentra lo que de verdad perseguía a la niña: un monstruo. Descubrimos que el "gato", en realidad, tan solo es una de sus manos a la que le ha conseguido dar esa forma. Ha engañado a la niña.

El monstruo, algo burlón, maulla y nos guiña un ojo.

Fundido a negro.

FIN.

GUIÓN TÉCNICO

GUIÓN TÉCNICO - SOMBRA.S

SECUENCIA	PLANO	DESCRIPCIÓN	ÁNGULO	PLANO	SONIDO	Duración Plano
1	1	Es de noche. Una niña aparece andando sola por un camino. Hay árboles. Aparece el título en medio de la pantalla "SOMBRA.S"	PICADO	GENERAL	Lobos aullando a lo lejos. Pasos	5s
1	2	La vemos de perfil. La niña, de repente, frena. Levanta la mirada. Está sorprendida.	NORMAL	PRIMER PLANO	Aullidos. Pasos por la tierra.	10s
1	3	Vemos a la niña desde atrás. A lo lejos, ve una casa enorme. Empieza a llover.	NORMAL	GENERAL	Truenos. Lluvia.	5s
1	3	La niña corre hacia la casa para resguardarse.	NORMAL	GENERAL	Pasos rápidos.	5s

SECUENCIA	PLANO	DESCRIPCIÓN	ÁNGULO	PLANO	SONIDO	Duración Plano
1	4	Se acerca a la puerta.	NORMAL	GENERAL	Pasos	3s
1	5	La puerta está entreabierta. La niña mira dentro de la casa.	NORMAL	CORTO	Pasos	3s
2	1	Pasa dentro de la casa. Hay una escalera y una luz encendida en una de las habitaciones. Mira de un lado a otro.	NORMAL	GENERAL	Portazo	5s
2	2	Se sorprende al ver algo.	NORMAL	CORTO	Pasos Trueno	5s

2	3	Es un sillón. Corre hacia él	NORMAL	GENERAL	Pasos rápidos	5s
2	4	Se recuesta en el sofá. Se le empiezan a cerrar los ojos hasta que se queda dormida.	NORMAL	MEDIO	Suspiro. Ruido de movimiento al caer sobre el sofá.	6s
2	5	La vemos dormir.	NORMAL	GENERAL	Ronquidos suaves.	3s
2	6	Fundido a negro.			Ronquidos suaves.	7s

2	7	Desaparece el fundido negro. La vemos dormir. Una sombra aparece sobre su cara.	CENITAL	DETALLE	Ronquidos suaves.	5s
2	7	La niña abre los ojos asustada.	CENITAL	DETALLE	Trueno	3s
2	8	Se queda petrificada por un momento observando la sombra que parece estar sobre ella.	NORMAL	GENERAL	Sonido misterioso	5s
2	8	Se levanta del sofá y comienza a agitar los brazos, asustada.	NORMAL	GENERAL	Pasos rápidos	3s

2	8	La niña sale corriendo, la sombra le persigue.	NORMAL	GENERAL	Pasos rápidos	3s
2	9	La niña corriendo, empieza a llorar.	NORMAL	CORTO	Pasos rápidos Llanto	2s
2	9	Mira hacia atrás.	NORMAL	CORTO	Pasos rápidos Llanto	2s
2	10	La niña corre hacia la escalera de la entrada.	NORMAL	GENERAL	Llanto Pasos rápidos	3s

2	11	Sube las escaleras mirando hacia atrás. La sombra sube detrás de ella.	NORMAL	GENERAL	Llanto Pasos rápidos	6s
2	12	La niña sigue corriendo, la sombra no deja de seguirla.	NORMAL	GENERAL	Llanto Sonido misterioso	3s
2	13	Pasa por el pasillo de arriba donde hay unos ventanales, corriendo, sin dejar de llorar. La sombra hace el mismo recorrido, proyectada en la pared.	NORMAL	MEDIO	Llanto Pasos rápidos	6s
2	14	La niña sigue corriendo. La sombra por detrás.	NORMAL	GENERAL	Llanto Trueno Pasos rápidos	6s

2	15	Vemos a la niña completamente de frente. Asustada, mira hacia atrás comprobando si la sombra la sigue persiguiendo.	NORMAL	CORTO	Sonido extraño	3s
2	15	La sombra aparece justo detrás.	NORMAL	CORTO	Sonido extraño. Llanto	2s
2	16	Se ve a la niña salir de la última habitación. Sigue corriendo.	NORMAL	GENERAL	Sonido extraño Trueno Llanto Pasos rápidos	3s
2	17	De nuevo sube unas escaleras.	NORMAL	GENERAL	Sonido extraño Llanto Pasos rápidos	3s

2	18	La niña llega a la azotea de la casa, hay una pequeña ventana que alumbra a un sillón viejo. Se distinguen algunos trastos tapados con sábanas. Pasa de largo corriendo. Sale del plano.	NORMAL	GENERAL	Sonido extraño Llanto Pasos rápidos	4s
2	18	La sombra entra por la derecha, detrás de la niña, haciendo el mismo recorrido.	NORMAL	GENERAL	Sonido extraño Llanto Pasos rápidos	4s
2	19	La niña entra en plano por la derecha, corriendo. Sale por la izquierda.	NORMAL	GENERAL	Sonido extraño Trueno Llanto Pasos rápidos	4s
2	20	Al final del pasillo encuentra una puerta abierta, con la luz encendida. Entra ahí.	NORMAL	GENERAL	Sonido extraño Trueno Llanto Pasos rápidos	4s

2	21	Vemos a la niña desde atrás. Al pasar a la habitación se da cuenta de que no hay salida.	NORMAL	MEDIO	Goteras Sonido extraño Llanto	4s
2	22	Se da la vuelta. Cierra la puerta corriendo, de un portazo.	CONTRAPICADO	GENERAL	Llanto Portazo	2s
2	23	La niña corre hacia el fondo de la habitación.	PICADO	GENERAL	Sonido extraño Llanto Pasos rápidos	2s
2	24	Se pone a llorar. Empiezan a sonar golpes en la puerta. Su corazón se empieza a acelerar.	NORMAL	MEDIO	Llanto. Golpes puerta.	3s

2	25	La puerta se mueve debido a los golpes que están dando por fuera.	CONTRAPICADO	GENERAL	Golpes puerta Llanto Latidos corazón	3s
2	26	La niña cada vez está más asustada. Su corazón cada vez late más fuerte.	NORMAL	MEDIO	Llanto Latidos corazón Golpes en la puerta	2s
2	27	La sombra se cuela por debajo de la puerta.	PICADO	GENERAL	Llanto Latido corazón (intenso, rápido)	3s
2	28	De perfil. La niña está pegada a la pared viendo como la sombra se acerca más y más.	NORMAL	GENERAL	Llanto Latido corazón (más intenso, más rápido)	3s

2	29	De perfil. Tiene a la sombra casi encima, la mira. Llora.	LATERAL	PRIMER PLANO	Llanto Latidos corazón	3s
2	29	De repente, se sorprende al darse cuenta de algo.	LATERAL	PRIMER PLANO	Llanto Latidos corazón	3s
2	30	De frente. Aparece un gato, en medio de la habitación.	PICADO	GENERAL	Mauullido	2s
2	31	De perfil. El gato maulla.	LATERAL	PRIMER PLANO	Mauullido	3s

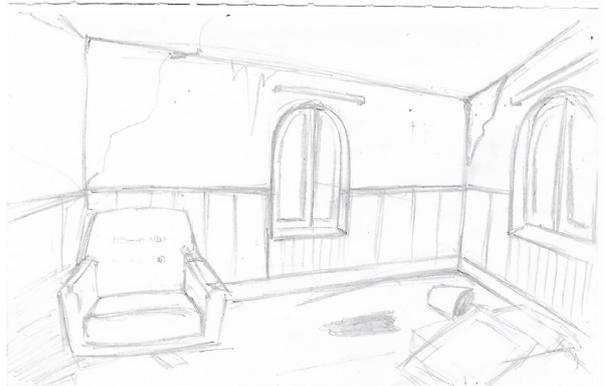
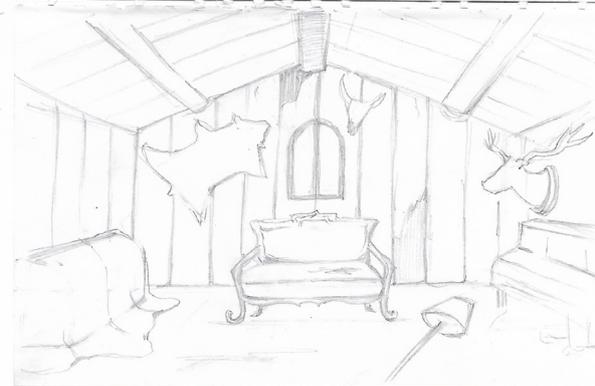
2	32	La niña está confusa. Respira tranquila, pensando en que todo ha sido un malentendido.	LATERAL	PRIMER PLANO	Truenos Suspiro Mauullidos	5s
2	33	La niña se acerca donde está el gato y juega con él. Mientras se ríe.	LATERAL	GENERAL	Mauullidos Risa niño pequeño	4s
2	33	Se abre el plano dejando ver que detrás de la puerta hay un monstruo y que, su mano, está unida al gato. La niña sigue jugando con él.	LATERAL	GENERAL	Mauullidos Risa niño pequeño	5s
2	34	Tras entender que en realidad el gato es obra del monstruo y que ha engañado a la niña, el monstruo mira a cámara, maúlla y guiña un ojo.	NORMAL	PRIMER PLANO.	Música misteriosa, cómica Sonido guiño del ojo, cómico	6s
	35	Aparece un letrero donde se lee la palabra FIN.			Música cómica	3s
	36	Aparecen los créditos.			Música cómica	

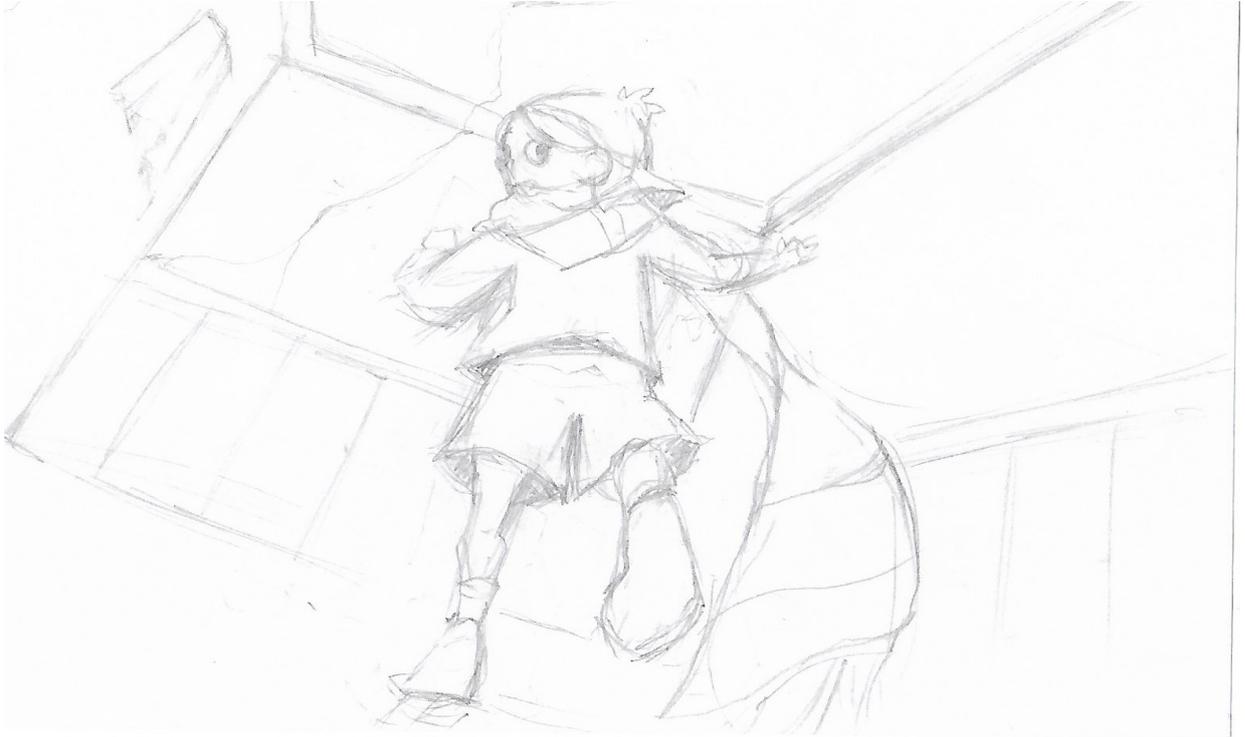
CONCEPT ART Y BOCETOS

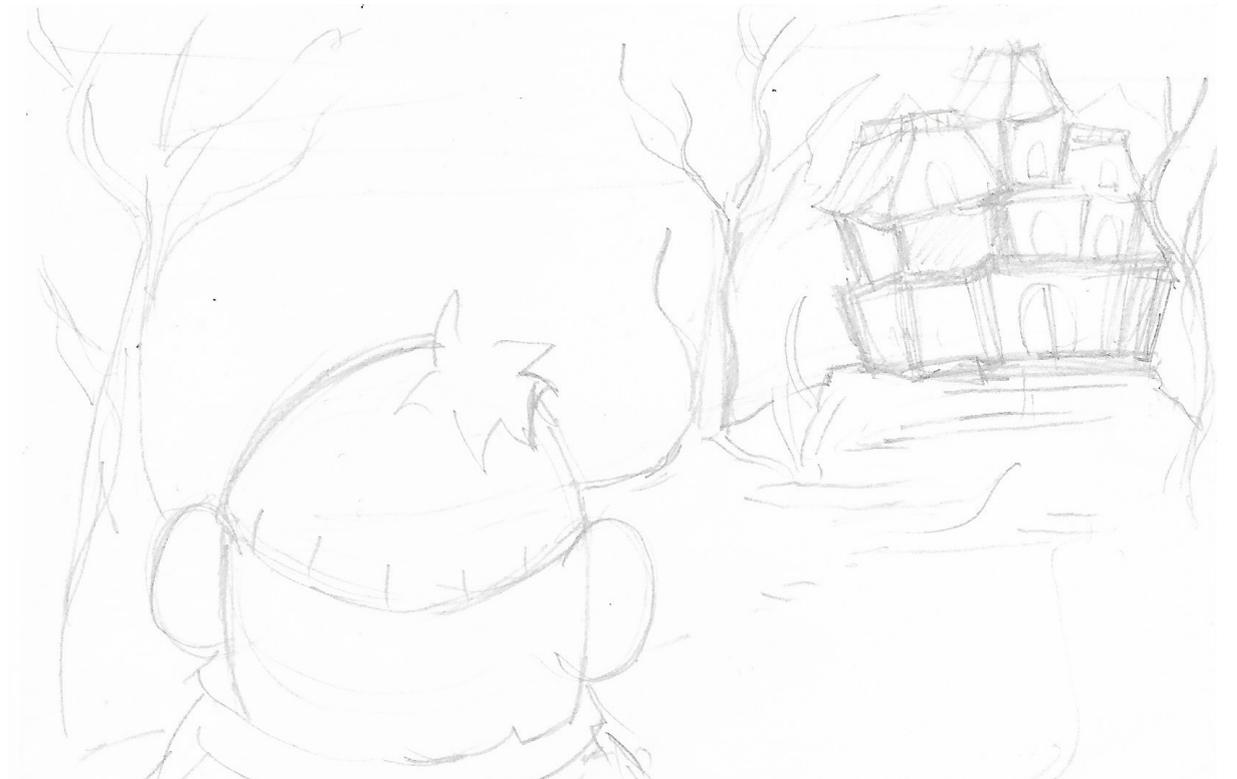
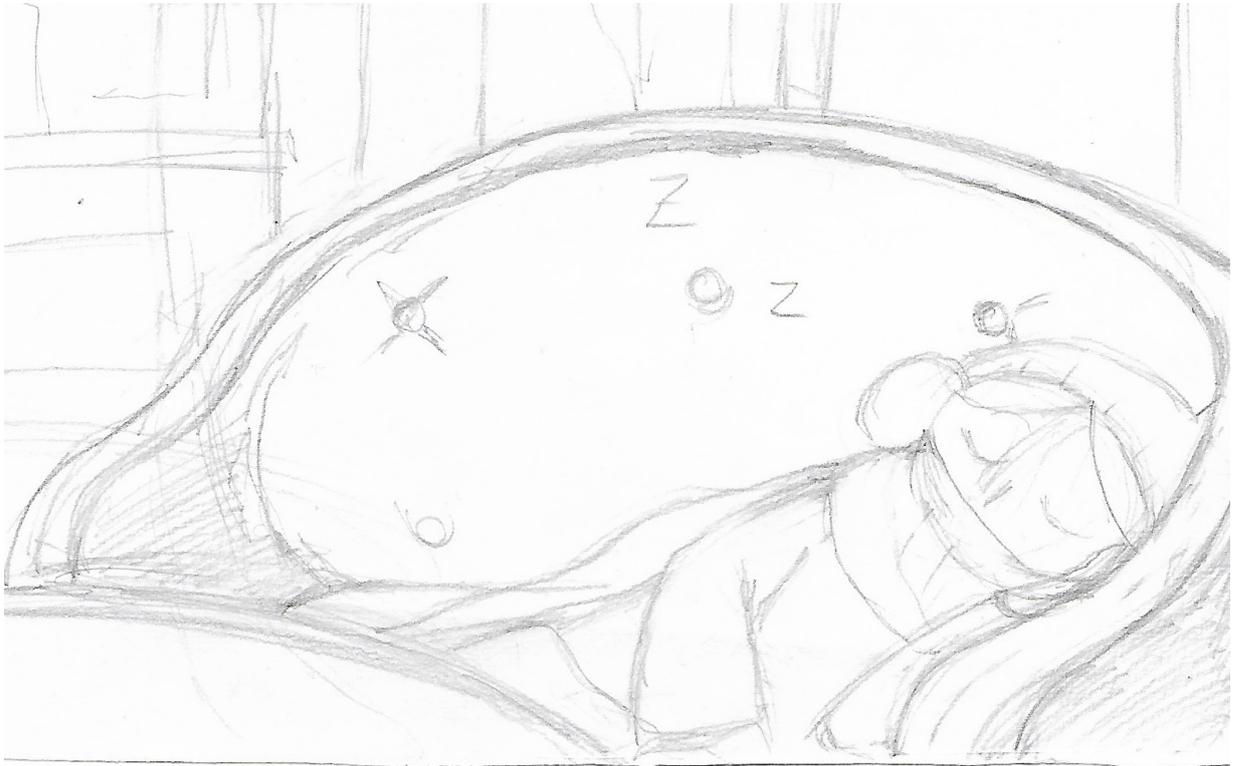


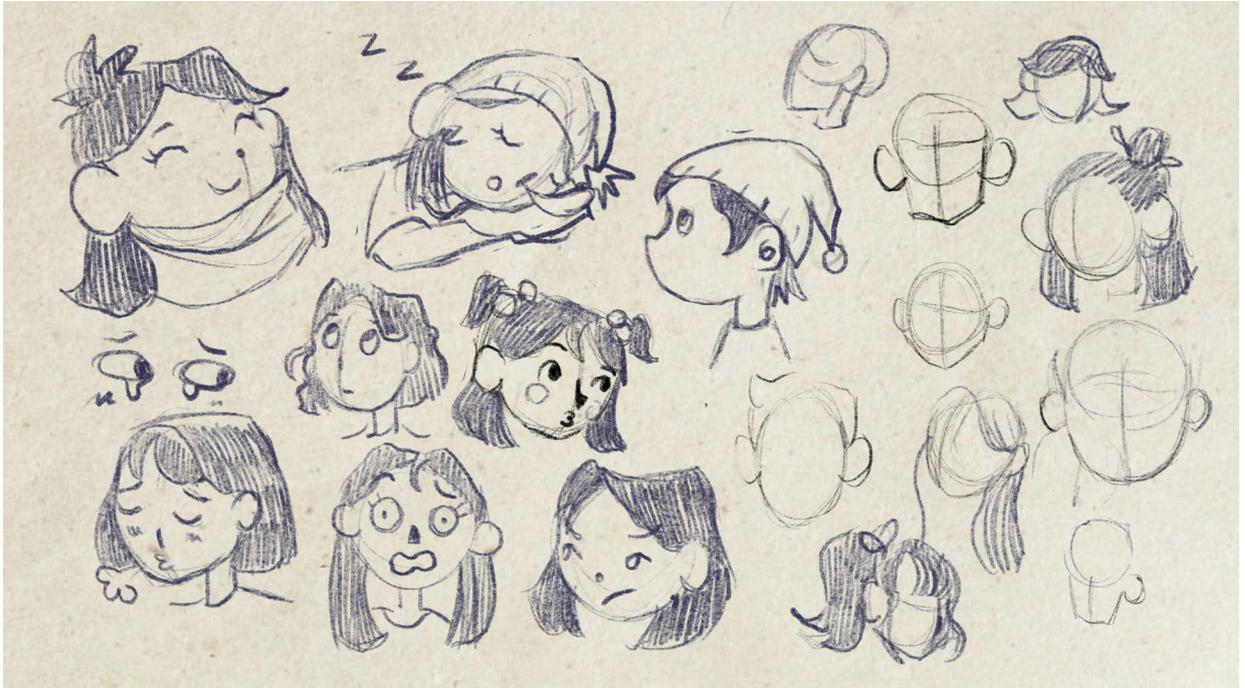


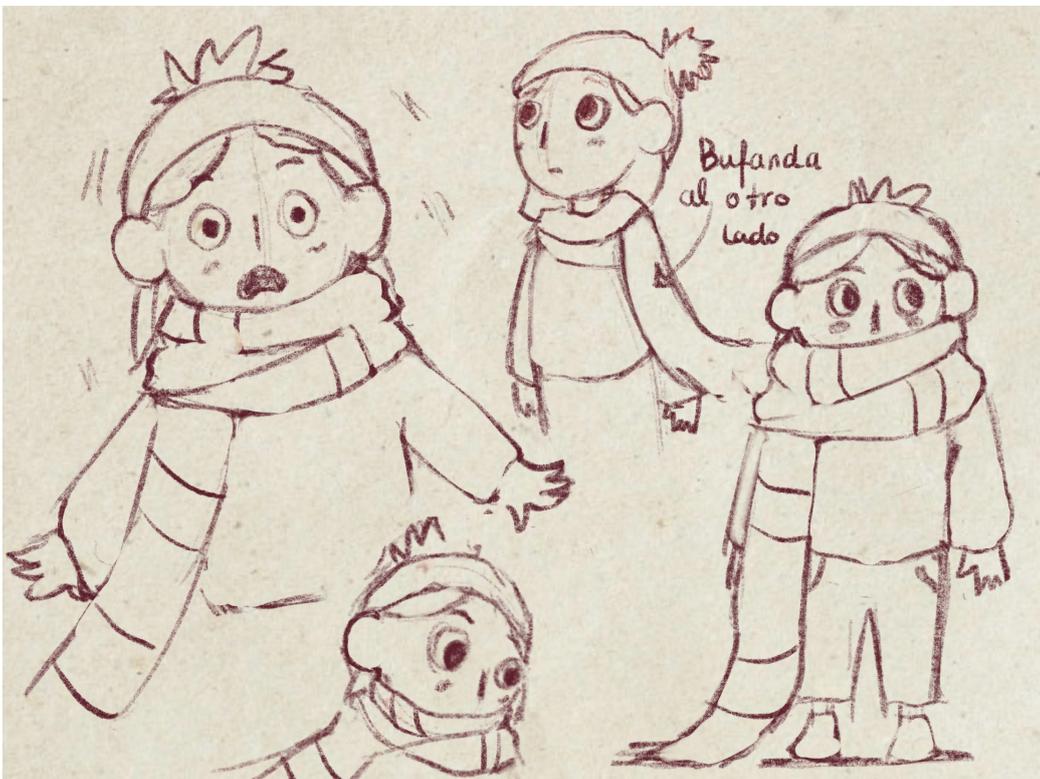
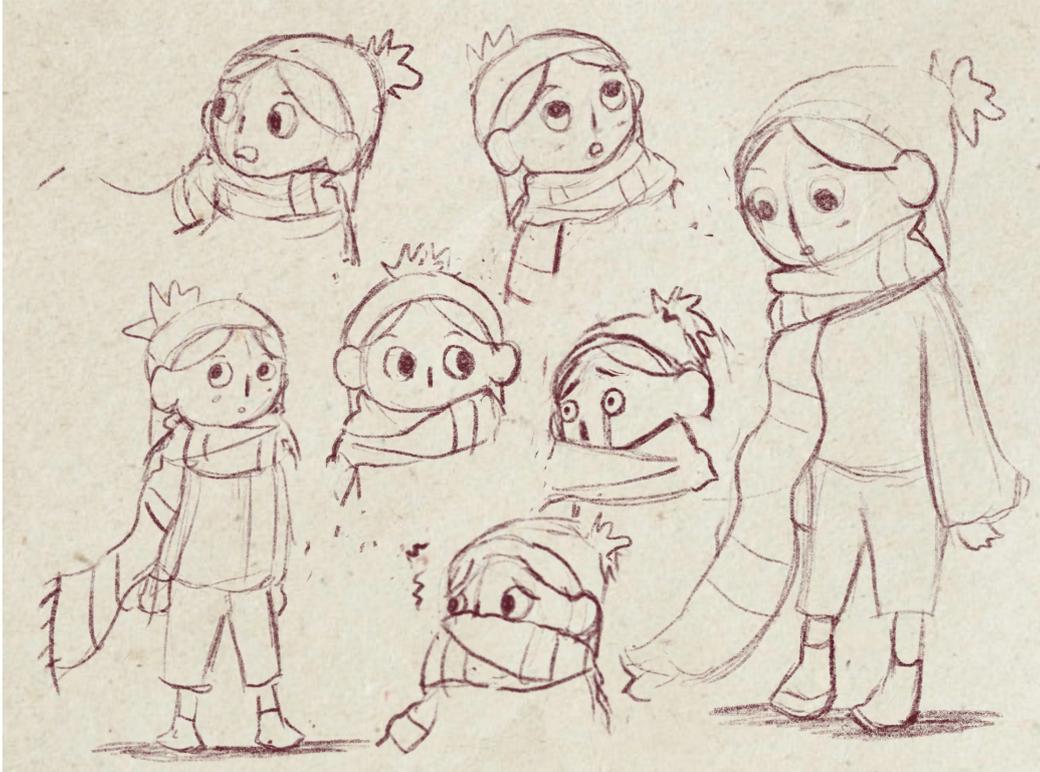


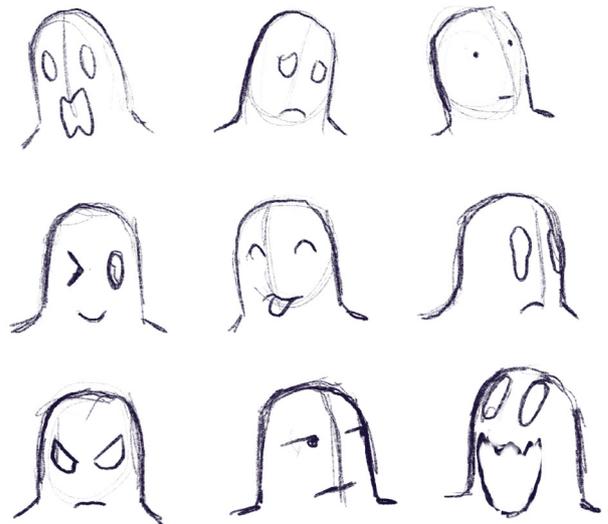
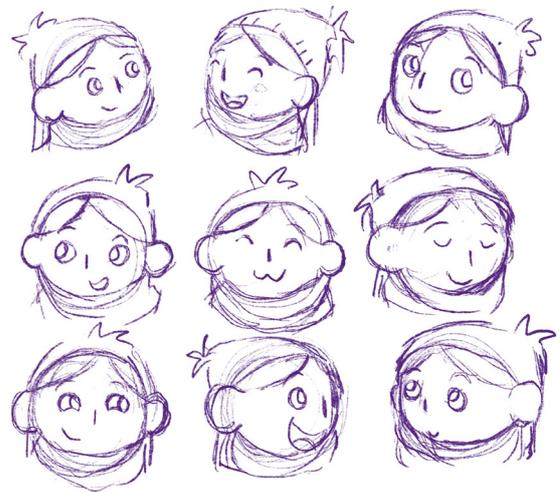
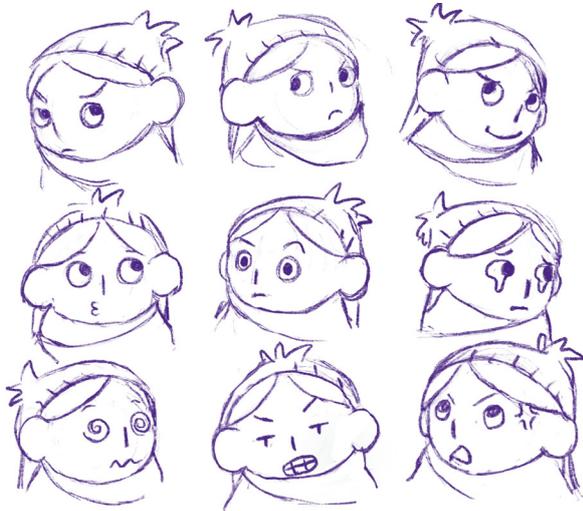


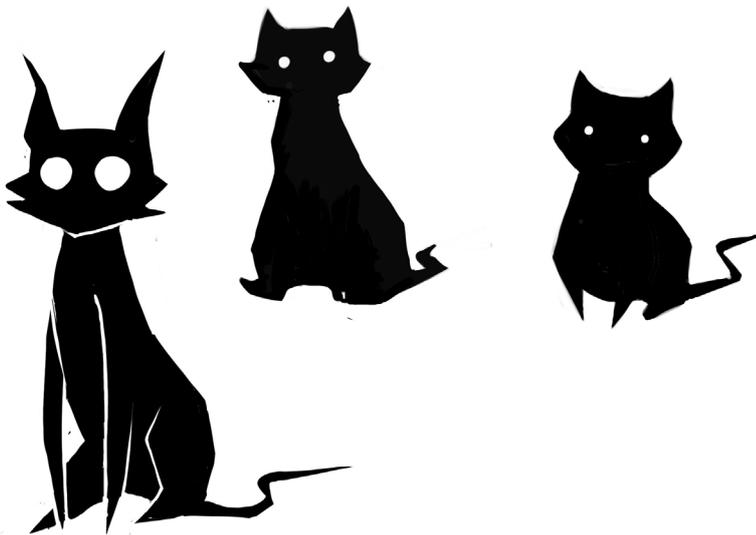




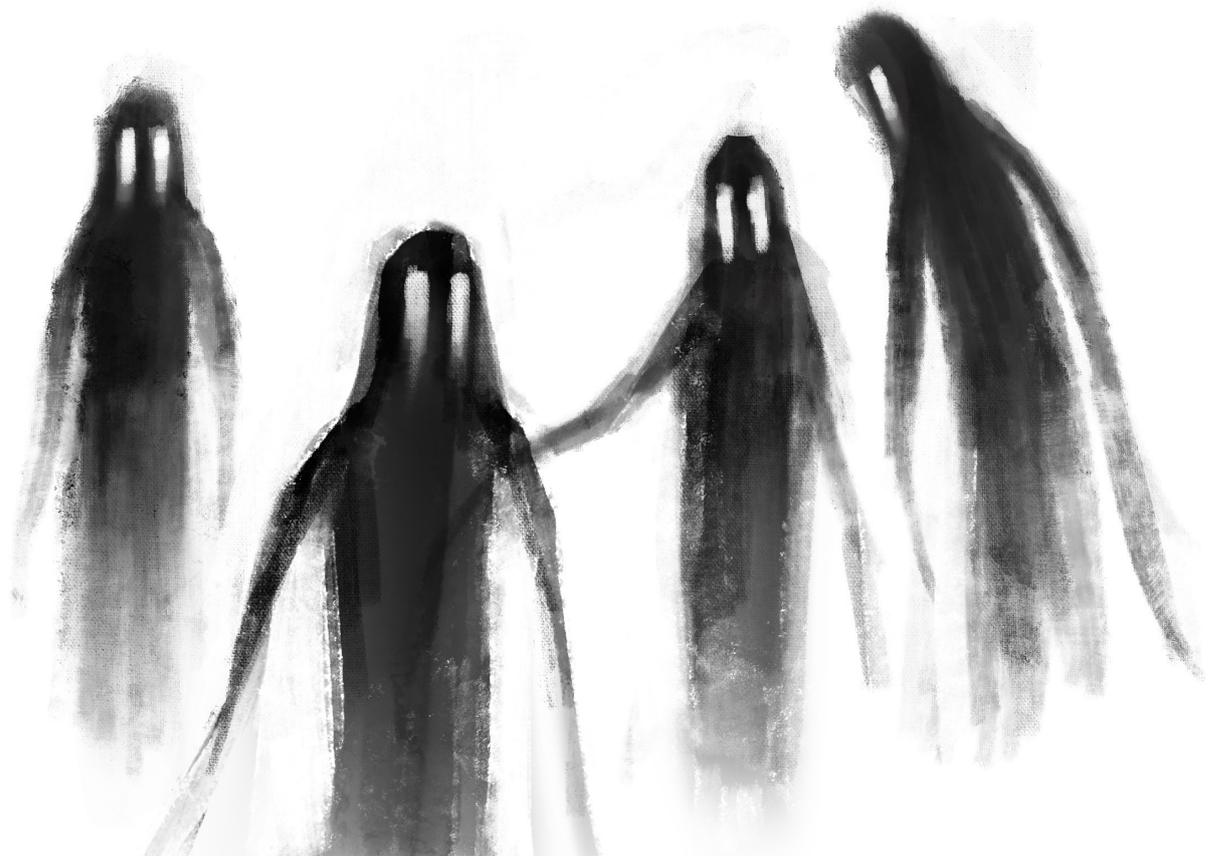












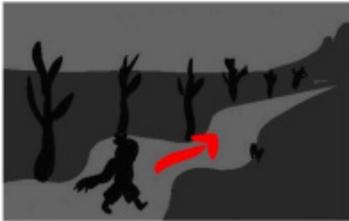
STORYBOARD

PROJECT NAME:

SOMBRAS

NAME(S) OF THE PRODUCERS:

Claudia Antequera



Una niña aparece andando de noche por un camino.



De repente, frena.



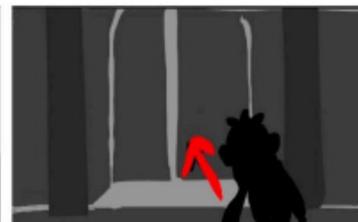
Levanta la mirada, sorprendida.



A lo lejos, ve lo que parece una casa. Suena un trueno.



La niña corre hacia la casa para resguardarse de la tormenta que acaba de empezar.



Se acerca a la puerta.



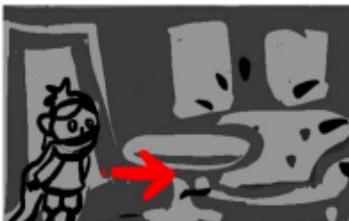
La puerta parece estar abierta. Se asoma dentro.



Una vez dentro, mira todo a su alrededor.



Se sorprende al ver algo.



Es un sofá. Corre hacia él.



Está cansada, por lo que se recuesta en él.



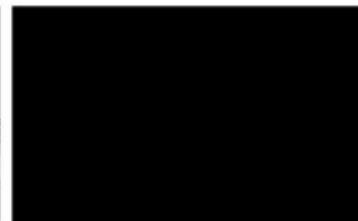
Sentada en el sofá poco a poco se empieza a dormir.



Se le empiezan a cerrar los ojos.



Finalmente se queda dormida. La imagen se funde a negro.



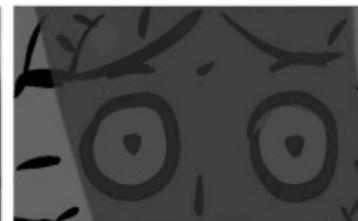
La imagen se funde a negro, quedando así durante unos segundos.



Desaparece el fundido negro. Volvemos a verla dormir.



De repente, una sombra aparece sobre su cara.



Suena un trueno, lo que hace que se despierte, dándose cuenta de la sombra.

PROJECT NAME: SOMBRAS
 NAME(S) OF THE PRODUCERS: Claudia Antequera



La niña se queda petrificada por un momento observando la sombra que parece estar sobre ella.



La niña se levanta asustada y comienza a mover los brazos de arriba a abajo.



La sombra comienza a perseguirla. Ella sale corriendo.



Comienza a llorar.



Mira hacia atrás para comprobar que la sombra le persigue.



La niña corre hacia las escaleras.



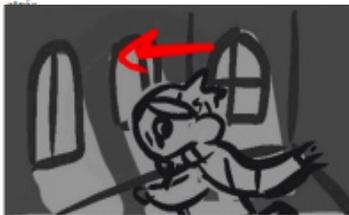
La niña sube las escaleras asustada, mirando hacia atrás.



La sombra sube detrás de ella.



Sigue corriendo. La sombra no deja de seguirla.



Pasa por el pasillo, corriendo, sin dejar de llorar.



La sombra sigue el mismo recorrido.



Sigue corriendo.



La sombra pasa por la misma habitación.



La niña mira hacia atrás asustada comprobando que la sombra le sigue persiguiendo.



Aparece la sombra detrás de ella.



Sale de esa habitación y sigue corriendo.

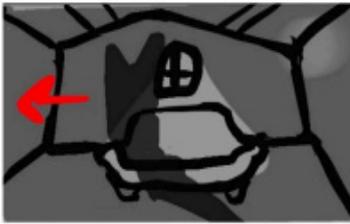


La niña sube corriendo hacia la parte de arriba de la casa.



Sigue corriendo.

PROJECT NAME: SOMBRAS
 NAME(S) OF THE PRODUCERS: Claudia Antequera



La sombra vuelve a aparecer.



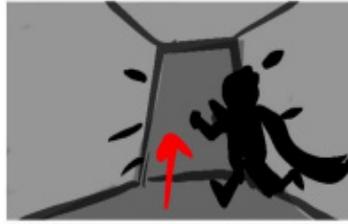
Sigue corriendo.



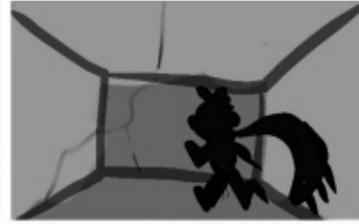
La niña encuentra en el pasillo una puerta, entrando dentro. La luz está encendida.



Al pasar, se da cuenta de que no hay salida.



Se da la vuelta y cierra la puerta de un portazo.



La niña se dirige al fondo de la habitación.



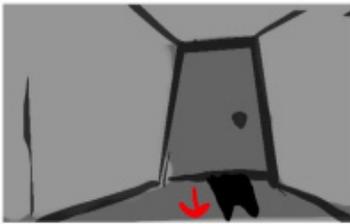
La niña se pone a llorar. Se empiezan a oír golpes en la puerta. Su corazón se empieza a acelerar.



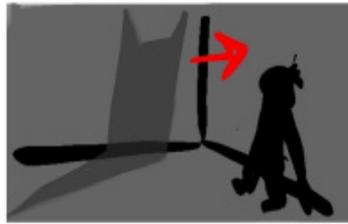
Alguien parece golpear la puerta desde fuera.



La niña cada vez está más asustada. Su corazón cada vez late más fuerte.



La sombra se cuelga por debajo de la puerta.



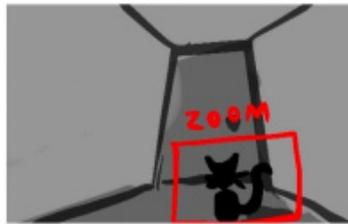
La niña pegada a la pared ve cómo la sombra se acerca cada vez más.



Tiene a la sombra casi encima. No deja de llorar.



De repente, se sorprende al darse cuenta de algo.



La sombra resulta ser un gato. Se pone a maullar.



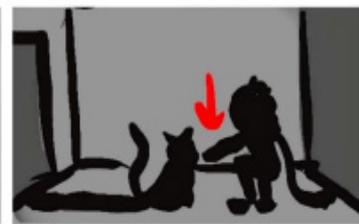
El gato sigue maullando.



La niña parece no entender nada. Está confusa.



La niña respira tranquila, pensando que todo ha sido un malentendido.



La niña se acerca donde el gato y se agacha a jugar con él. Mientras se ríe de lo ocurrido.

PROJECT NAME:

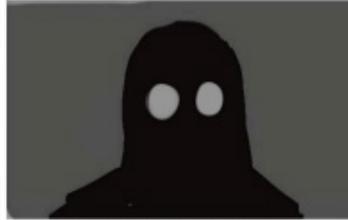
SOMBRAS

NAME(S) OF THE PRODUCERS:

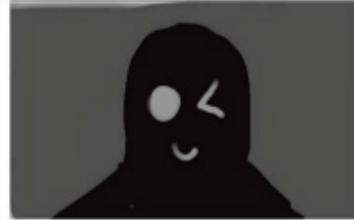
Claudia Antequera



El plano se abre poco a poco y vemos, tras la puerta, una especie de sombra. La mano del monstruo está unida al gato.



Tras entender que en realidad el gato era obra del monstruo, vemos su cara en primer plano. Mirando a cámara



El monstruo nos guiña un ojo y maúlla.



Aparece un letrero con la palabra "FIN". Suena música.



Paso a los créditos.



Aparece el logo de la UPV.