



BAJO LA MASCARA

~~Daniela Marcela Polo Reyes~~

A m e t s D





Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali

BAJO LA MASCARA

Facultad de Creación y Hábitat
Departamento de Arte, Arquitectura y Diseño
Carrera de Artes Visuales

Autor

© Daniela Marcela Polo Reyes (Amets D)

Formato: 30cm x 21 cm

El contenido de esta publicación es responsabilidad absoluta de sus autores y no compromete el pensamiento de la Institución.

Este libro no podrá ser reproducido por ningún medio impreso o de reproducción sin permiso escrito de los titulares del copyright.



Asesor:

Pablo César Gómez López

Pontificia Universidad Javeriana Cali

Cl. 18 #118-250

Teléfonos (602) 3218200

Santiago de Cali, Colombia, 2025

AGRADECIMIENTOS:

En esta página quiero agradecer a quienes me acompañaron en mi camino, a aquellas personas que estuvieron cuando los necesité, que me dieron palabras de apoyo o que incluso escucharon mis dificultades al momento de desarrollar este mundo.

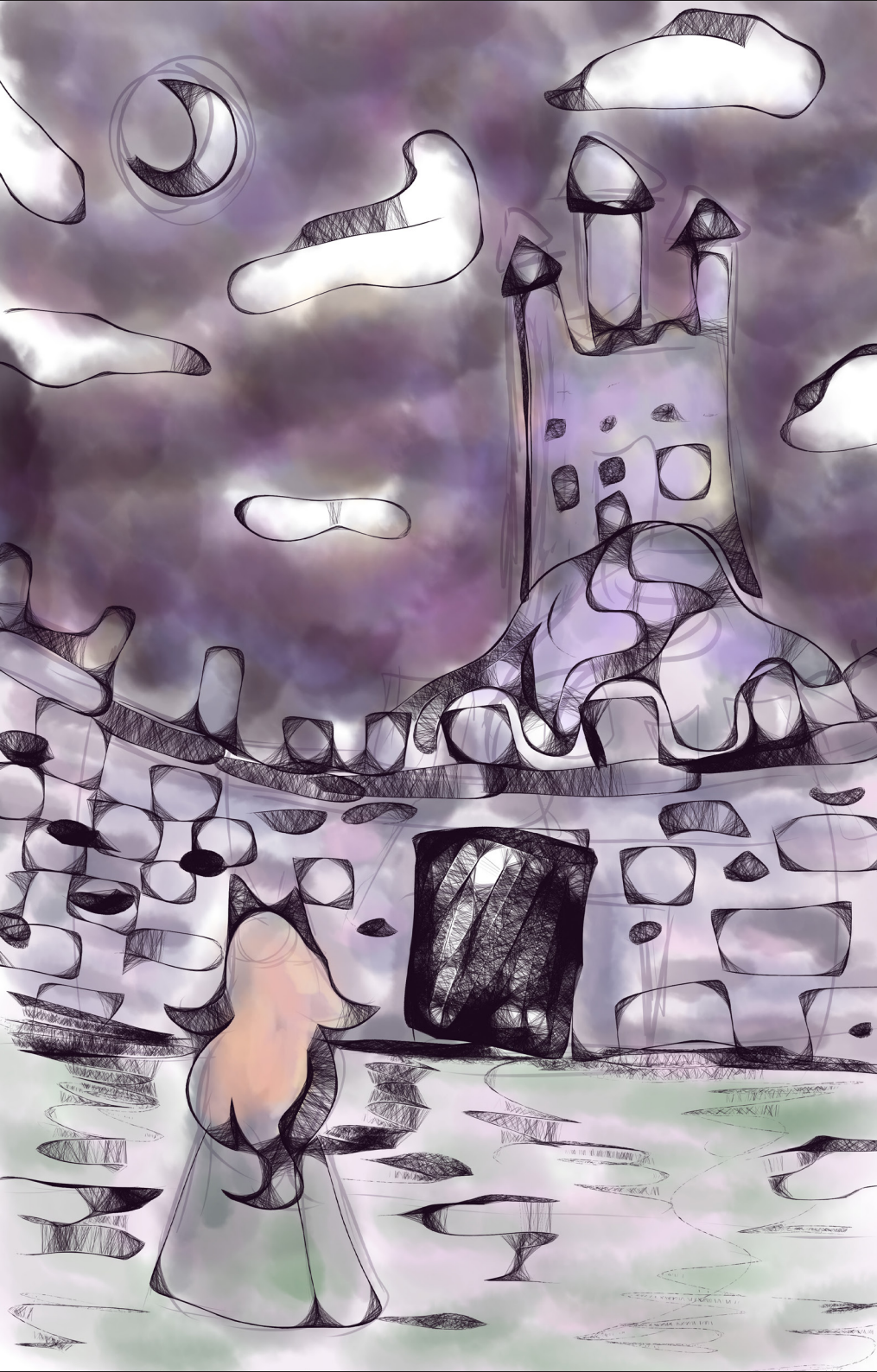
Quiero agradecer a familiares, amigos y profesores, porque sin ellos esto no sería posible, porque incluso cada pequeña conversación alimentó mis ánimos para seguir, me hizo sentir que no estaba sola, me dio esperanza de que esto llegara mucho más lejos de lo que imaginaba y es que seguramente sin ese apoyo no estaría donde estoy actualmente, porque incluso las pequeñas palabras pueden romper cualquier máscara.





IDEA

Luc, un joven que porta una enigmática máscara de zorro, es traicionado por su grupo de aventureros y abandonado en Eldil, un reino envuelto en tinieblas y habitado por criaturas siniestras. Allí conoce a Lyall, el enigmático gobernante del lugar. En un inesperado giro, Luc decide aliarse con él para conquistar otros reinos... sin sospechar que su papel está marcado por una antigua profecía que lo ha señalado desde hace milenios.



SINOPSIS

Luc, un chico que porta una máscara de zorro y una túnica verde, vive aislado y enfrentado a la soledad. Un día, un grupo de aventureros llega hasta él para solicitar su ayuda en una misión encomendada por el Rey. Luc acepta acompañarlos, sin saber que esto lo llevará hasta la barrera del reino de Eldir: un límite del que, una vez atravesado, nadie puede regresar, aunque muchos desconocen ese hecho.

El grupo traiciona a Luc y lo abandona, dejándolo como el único atrapado dentro de Eldir. Gracias a esto, los aventureros descubren la verdad: los grupos enviados antes habían muerto porque la barrera no permite escapar.

Dentro del reino sellado, Luc comienza a enfrentarse a diversas criaturas para sobrevivir. La desconfianza crece en él, hasta que conoce a Lyall, el rey de Eldir. En su primer encuentro luchan juntos, y aunque parece un aliado, existe una antigua profecía que anuncia que Luc será capaz de romper la barrera. Por ello, Lyall decide ganarse su amistad para manipularlo y forzar el cumplimiento del destino.

La barrera finalmente es destruida y, con ella, se abre el camino para que ambos emprendan una campaña para desquitarse de los reinos exteriores y conquistarlos. Sin embargo, el viaje estará lleno de obstáculos. Y, como entre cielo y tierra no hay nada oculto, Luc termina descubriendo las verdaderas intenciones que Lyall tuvo al inicio. Dolido, decide marcharse, aunque para entonces Lyall ya le había tomado cariño de verdad.



«Detrás de esta madera hay un niño que todavía cree que si se esconde bien, el mundo olvidará que existe.»



FICHA TÉCNICA

Tipo: Comic y animación 3D

Género: Fantasía

Técnica de realización: Animación / Ilustración

AmetS
2015



DISEÑO DE PERSONAJE



Nombre: Luc Sanfer

Raza: Sanfer

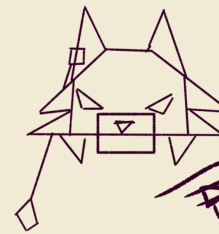
Fecha de nacimiento: 6 de noviembre

Signo zodiacal: Escorpio

Frase que lo define: «Algunos creen que la máscara oculta quién soy pero en realidad solo cubre las cicatrices que nunca sanan.»



11,86



forma primitiva



Historia:

Luc nació como el segundo príncipe de los Sanfer bajo una profecía cruel traída por el mismísimo Dios del Tiempo: «El niño de la máscara de zorro destruirá su propio reino». Desde su primer llanto fue odiado, temido y aislado. Su madre, la reina Leonor, murió al darlo a luz murió en extrañas circunstancias que años después él descubriría que habían sido un envenenamiento ordenado por su padre para poder casarse con la madre del primogénito.

El único ser que lo trató como humano fue su medio hermano mayor, Asher, quien nunca creyó en la profecía y lo protegía. Cuando Luc era joven, el rey intentó asesinarlo disfrazando el crimen como un accidente de caza. La flecha perdida alcanzó a Asher en su lugar. El reino, ciego por el miedo, culpó al “niño maldito”.

Luego de eso, la profecía se cumplió: durante un intento desesperado por huir, Luc perdió el control de su magia y el palacio real ardió hasta los cimientos junto con media capital. Sobrevivió de milagro, con el corazón hecho ceniza. Desde entonces lleva la máscara de zorro que él mismo talló con sus manos temblorosas: mitad refugio, mitad cárcel, es un recordatorio de lo que hizo y es una parte



que representa lo que significa pertenecer a la raza de los sanfer.

Huyó al reino vecino de Ámbaron, vivió años como un ermitaño en los bosques, hablando solo con los animales y tradeando de vez en cuando con los elfos y enanos. Se juró no volver a confiar jamás.

Un día llegaron unos aventureros enviados por el rey de Ámbaron: necesitaban a alguien “prescindible” para probar si la barrera de Eldir era mortal. Le mintieron, le ofrecieron sentir que encajaba en algo, y Luc, por primera y última vez, bajó la guardia. Lo empujaron al otro lado. Descubrieron así que la barrera no mata atrapa para siempre.

Dentro de Eldir conoció a Lyall, el rey exiliado que también cargaba su propia profecía. Por primera vez en su vida alguien parecía verlo de verdad y aun así terminó siendo usado otra vez. Cuando la barrera cayó y Luc descubrió la manipulación inicial, decidió irse para siempre, aunque ya era demasiado tarde: ambos se habían enamorado de verdad entre las ruinas.



Nota -Luc (primer diseño):

Este es el diseño inicial de Luc. Aquí aún conserva la máscara que refleja tanto lo que siente como aquello que teme mostrar. Es una etapa donde su identidad está contenida y apenas se insinúa lo que realmente es.



Nota -Luc (segundo diseño):

Este segundo diseño marca una nueva etapa para Luc. Representa un avance más cauto, un intento de encajar suavizando partes de sí mismo. En esta fase se vuelve más dócil, incluso vulnerable, especialmente en su relación con Lyall.



Nombre completo: Lyall de Eldir (último rey del reino sellado)

Cumpleaños: Desconocido. Celebra el día que Luc atravesó la barrera.

Altura: 1,87 m

Frase que lo define: «Te daré el sol que nunca tuve... aunque tenga que arrancarlo del cielo con mis propias manos.»

Historia

Lyall nació cuando Eldir ya estaba condenado. Una antigua guerra entre dioses dejó el reino encerrado detrás de una barrera eterna: el sol nunca volvió a tocar su piel. Los del reino de Eldir se adaptaron a la oscuridad, pero Lyall no. Desde niño se sentaba en el punto más alto del palacio derruido y miraba el cielo púrpura, soñando con un calor que solo conocía por libros quemados.

Cuando tenía 17 años (hace tres siglos), la profecía llegó: «Un joven de máscara de zorro romperá la barrera.. y con ella, el último rey verá la luz o morirá consumido por ella.» Desde ese día Lyall gobernó solo. Vio generaciones nacer y morir en la penumbra. Aprendió a sonreír mientras planeaba, a abrazar mientras calculaba, a prometer mientras traicionaba. Se convirtió en un rey perfecto.. y en un monstruo necesario.

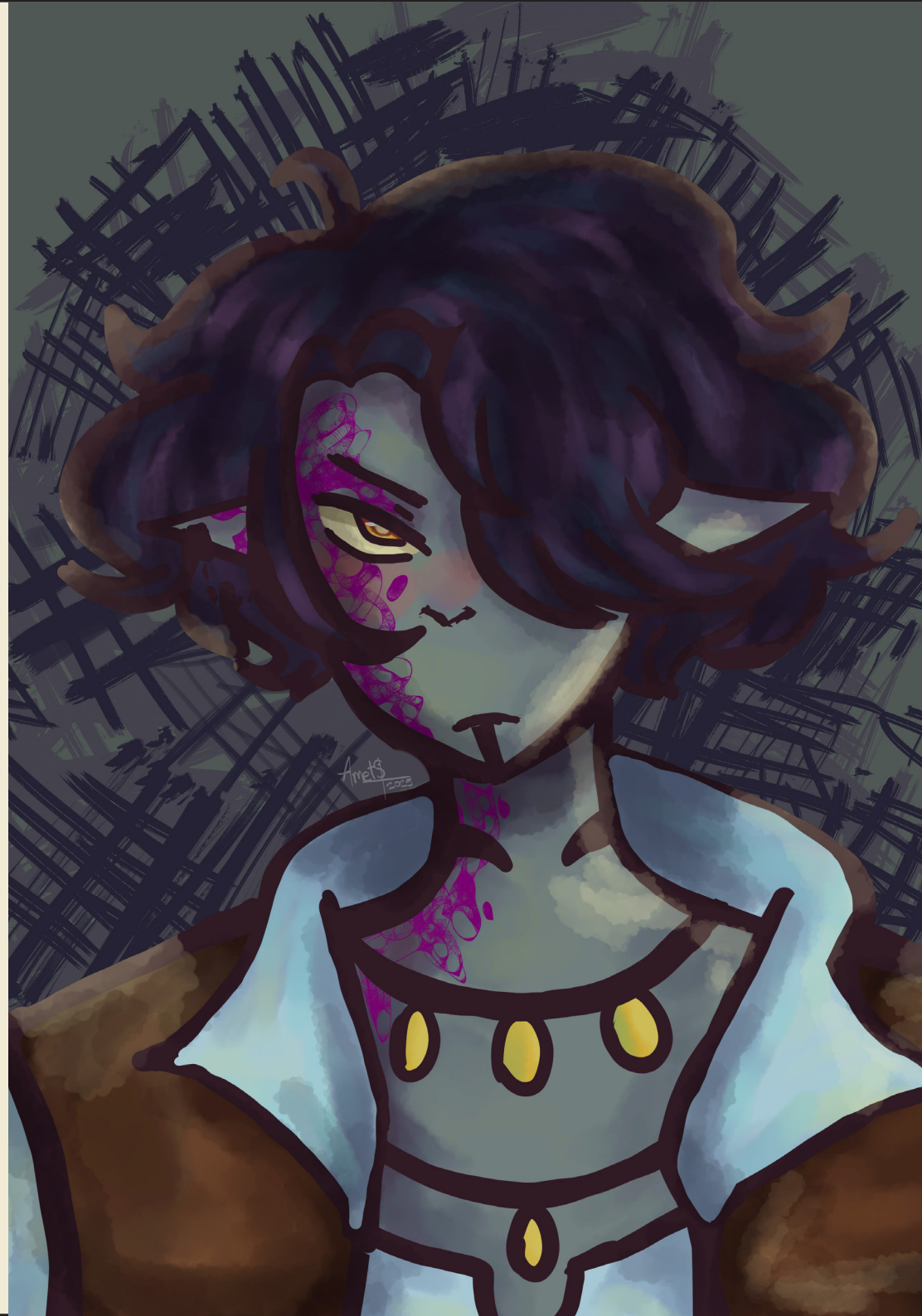
Cuando Luc cayó del cielo como una estrella herida, Lyall reconoció la profecía al instante. Lo salvó, lo curó, lo miró a los ojos (o a la máscara) y decidió: «Este será mi sol.. aunque tenga que quemarlo para quedármelo.»

Primero lo manipuló. Después lo necesitó. Al final lo amó. Y cuando Luc descubrió la verdad y se fue, Lyall se quedó mirando el primer amanecer real en siglos... y lloró porque ya no había nadie con quien compartirlo.

Nota: Lyall nunca ha sentido calor de sol en la piel. Su obsesión no es solo libertad: es tacto. Quiere tocar el rostro de Luc bajo el sol, quiere que sus sombras desaparezcan, quiere dejar de ser un rey de tinieblas. Cada vez que Luc se acercaba, Lyall cerraba los ojos y fingía que esa era la luz que había esperado siglos.

Habilidades y debilidades

- Control absoluto de sombras (puede solidificarlas, convertirlas en armas, en alas, en cadenas).
- Memoria fotográfica.
- Puede caminar por los sueños de otros dentro de Eldir (lo hizo con Luc muchas noches sin que él lo supiera).
- Debilidad fatal: la luz solar directa lo quema como ácido durante los primeros minutos (después de siglos sin ella).
- Otra debilidad: el contacto físico sincero. Un abrazo sin cálculo lo desarma por completo.





Nota - Lyall (diseño):

Este es el diseño principal de Lyall. Aunque su apariencia se mantiene estable, a lo largo de la historia su pensamiento y sus acciones revelan una transformación sutil: comienza a suavizarse y mostrar matices que antes no dejaba ver.

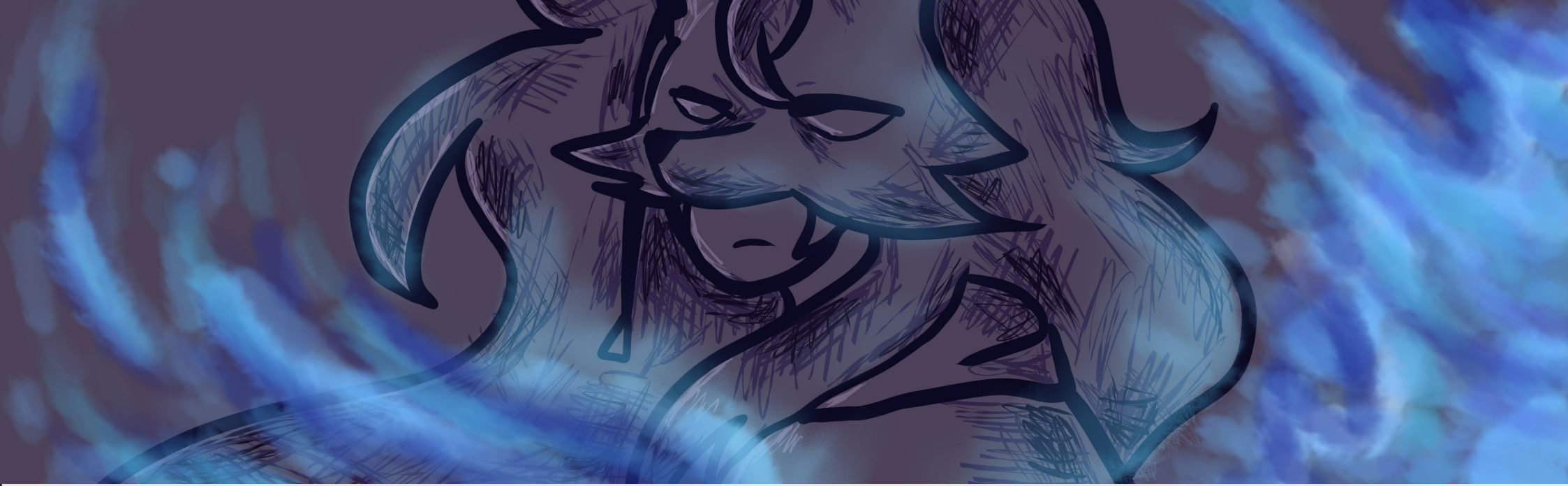
RELACIÓN LUC - LYALL

Luc lleva una máscara para ocultar heridas. Lyall lleva una corona para ocultar vacío. Uno nunca se sintió digno de ser amado. El otro nunca supo amar sin calcular. Y aun así se curaron y se destruyeron mutuamente en el mismo abrazo.

Lyall es el primer ser que miró a Luc y pensó: «No quiero arreglarte... quiero que sigas roto conmigo.»

Y cuando Luc se fue, Lyall entendió por primera vez lo que significa extrañar a alguien más que a uno mismo.





NOTA DE AUTOR

Hay gestos que no alcanzan a nacer, palabras que tiemblan antes de salir y miradas que se esconden por miedo a quebrarse. De allí proviene este proyecto: de ese lugar donde el alma intenta hablar, pero solo logra hacerlo a través de una máscara. No para fingir, sino para sobrevivir.

En estas páginas no busco representar un objeto, sino una respiración. Cada máscara es una piel alternativa, un refugio que aprendió a sostener lo que el cuerpo no siempre pudo. Son memorias que se adhieren al rostro como un segundo latido, revelando fracturas, silencios, deseos que no supimos nombrar. Aquí lo oculto no desaparece: se transforma en luz, en

sombra, en trazo.

Este libro de arte es, para mí, una forma de caminar hacia adentro. Un intento por tocar la fragilidad sin que se rompa, de escuchar lo que tiembla detrás del silencio.

Lo fantástico se mezcla con lo humano porque así siento la existencia: mitad sueño, mitad herida que llega a la realidad. Y en ese cruce es donde aparece lo que intento decir, incluso cuando no sé cómo decirlo.

Esta obra no solo habla de mí, aunque nace desde mi herida. También pertenece a quienes alguna vez necesitaron inventarse un rostro para sostener el propio; a quienes se ocultaron no por cobardía, sino para proteger algo pequeño, algo que aún no estaba listo para ser visto.

Porque al final, detrás de cada máscara, late una pregunta que todos compartimos:

¿Qué parte de mí dejo salir... y cuál dejo en silencio para seguir siendo?

PROPUESTA AUDIOVISUAL

Esta obra no solo habla de mí, aunque nace desde mi herida. También pertenece a quienes alguna vez necesitaron inventarse un rostro para sostener el propio; a quienes se ocultaron no por cobardía, sino para proteger algo pequeño, algo que aún no estaba listo para ser visto.

Porque al final, detrás de cada máscara, late una pregunta que todos compartimos:

¿Qué parte de mí dejo salir... y cuál dejo en silencio para seguir siendo?



REINOS

Reino de los Sanfer

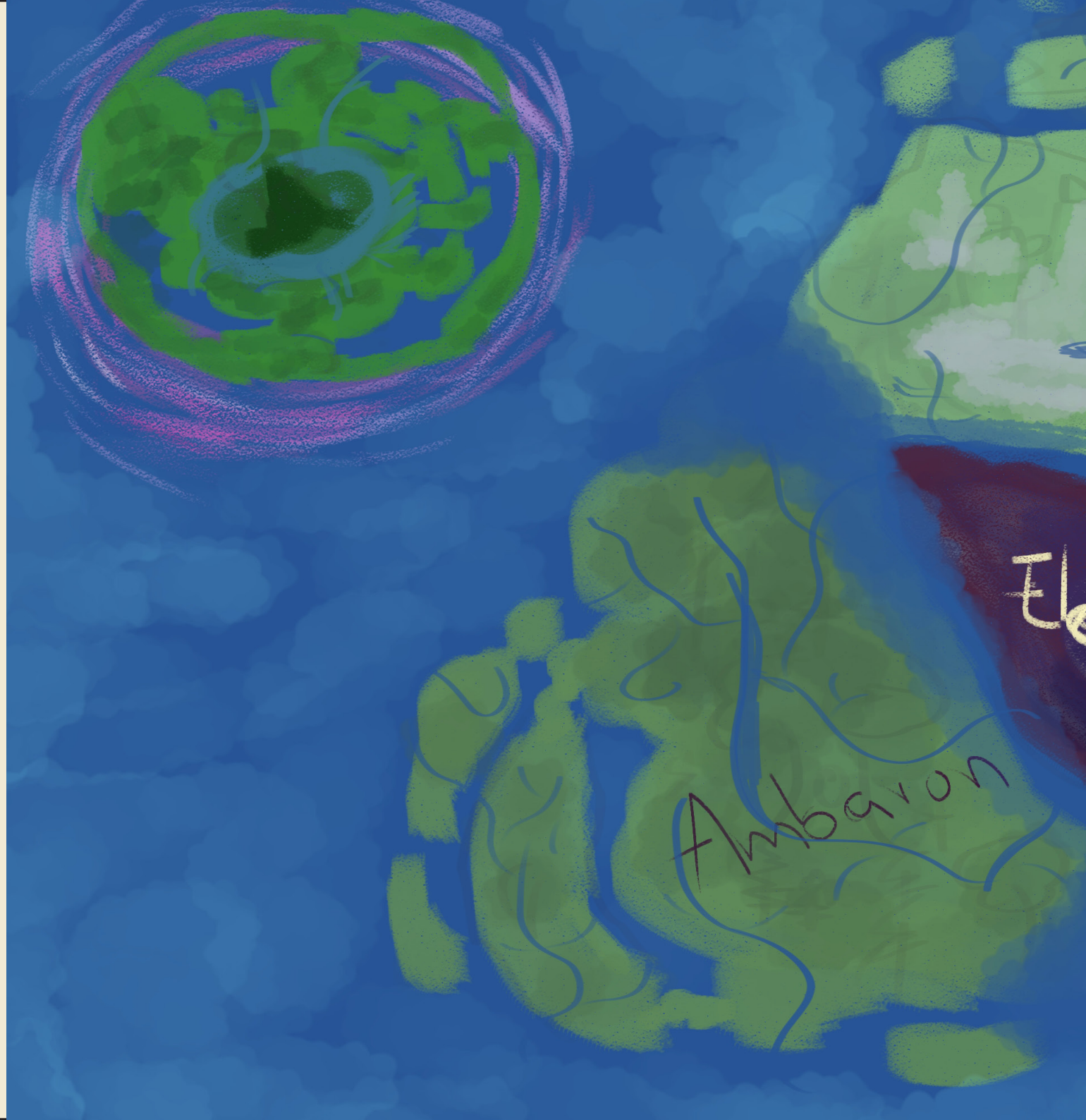
Habitado por una raza longeva y enigmática, similar a los elfos. Los Sanfer poseen la capacidad de transformarse en un animal específico, un don que los conecta con la naturaleza y su espíritu interior. Sin embargo, esta raza está al borde de la extinción.

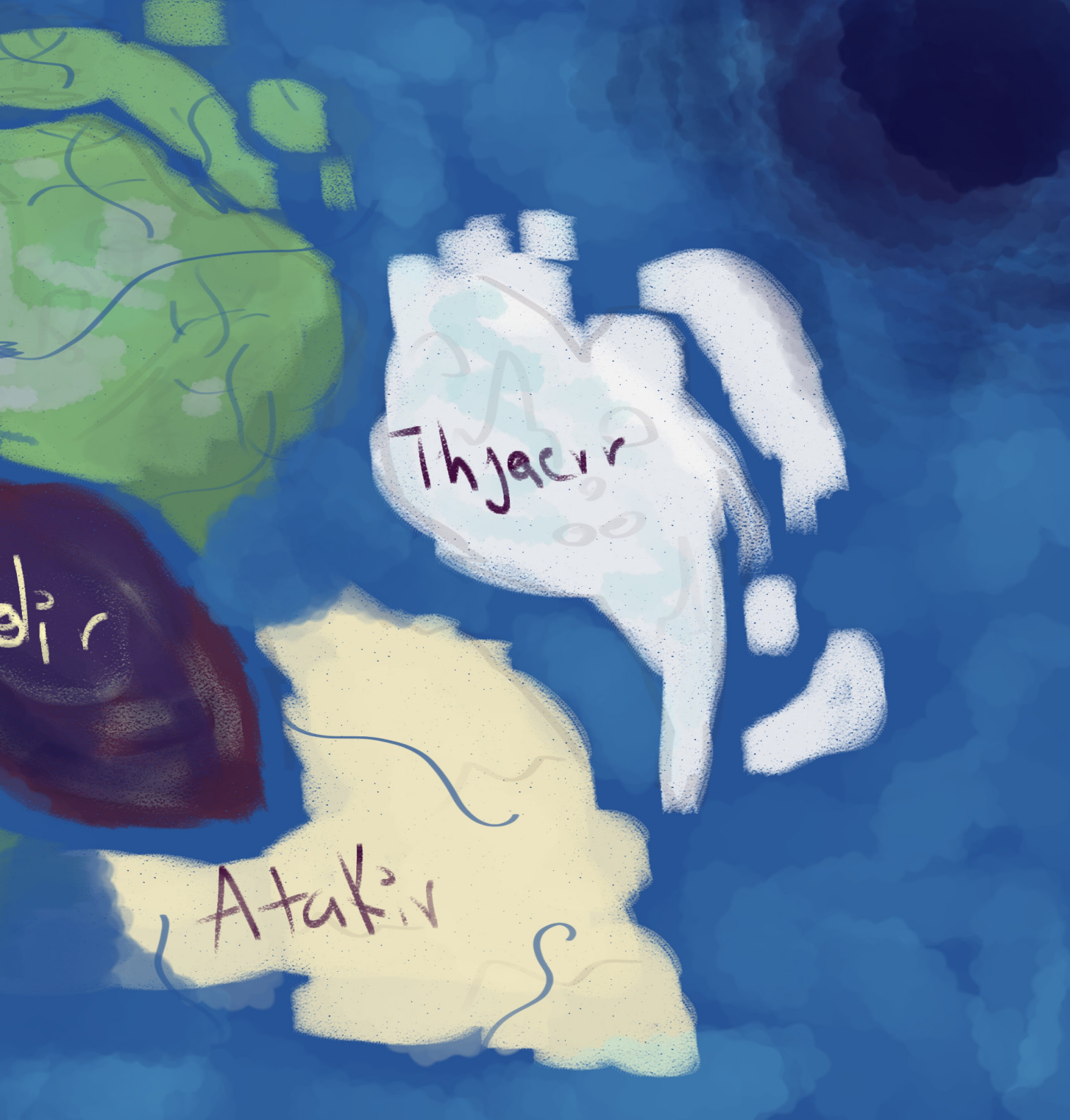
Que la convierte en un pilar crucial dentro del equilibrio del mundo.

Reino de Eldir

Allí se destierra lo que se considera demoníaco o maldito. Eldir está rodeado por una barrera ancestral que, según la creencia popular, exige sacrificios periódicos.

para mantenerse en pie. Este reino es un recordatorio de los temores colectivos y de lo que las demás naciones prefieren olvidar.





Reino de Ambaron

Los humanos conviven con un vasto bosque encantado donde elfos, gnomos y hadas velan por la pureza y el equilibrio natural. Es un territorio donde la magia y la armonía buscan prevalecer sobre la ambición.

Reino de Atakir

Un reino marcado por el caos y la supervivencia. Los humanos de Atakir se han convertido en ladrones y saqueadores, pues aquí gobierna la ley del más fuerte. La violencia, el crimen y la ambición desmedida dominan cada rincón de este lugar.

Reino de Thjaer

Una tierra de hielo eterno, hogar de pueblos capaces de resistir las temperaturas más bajas. Se dice que sus corazones son fríos por naturaleza, pero a pesar de su aparente dureza, Thjaer se distingue por su carácter pacífico y diplomático. Allí incluso existen muñecos de nieve animados, muestra de la peculiar magia de sus tierras.

Sonido

En cuanto a los sonidos y el ambiente en general, varía dependiendo del reino, sin embargo, mantiene un ambiente folclórico, esto debido a la ambientación del espacio, en este espacio predominaría mucho las canciones que generen tensión, debido a los momentos tan drásticos que ocurre.

Las voces de los personajes se manejan con una voz de Luc como algo neutra debido a la naturaleza de su raza y la voz de Lyall como algo más profundo

Colores

La paleta de colores varía dependiendo de los espacios; entre ellos, cada espacio maneja su propia gama de colores; sin embargo, lo que predomina en varios aspectos es el pliego de colores que puede existir; cada color es una explosión, algo catártico que existe.

Reino de los Sanfer

Tonos azules con un ligero contraste de morado; en este sitio, por su índole, predomina el dorado, esto ya que es asociado con la pureza de la divinidad.

Reino de Eldir

En este reino predominan los tonos oscuros, tonos que en su mayoría son fríos y algunos matices de verde.

Reino de Ambaron

Este reino es rodeado por la naturaleza; el color predominante es el verde y tonos tierra.

Reino de Atakir

Los amarillos predominan en este reino, tonos que se le asocian a la avaricia y al desierto que existe como tal.

Reino de Thjaer

En este reino los tonos azules claros predominan, esto porque en su mayoría es llevado por nieve.



Tonos

Reino de los Sanfer



Reino de Eldir



Reino de Ambaron

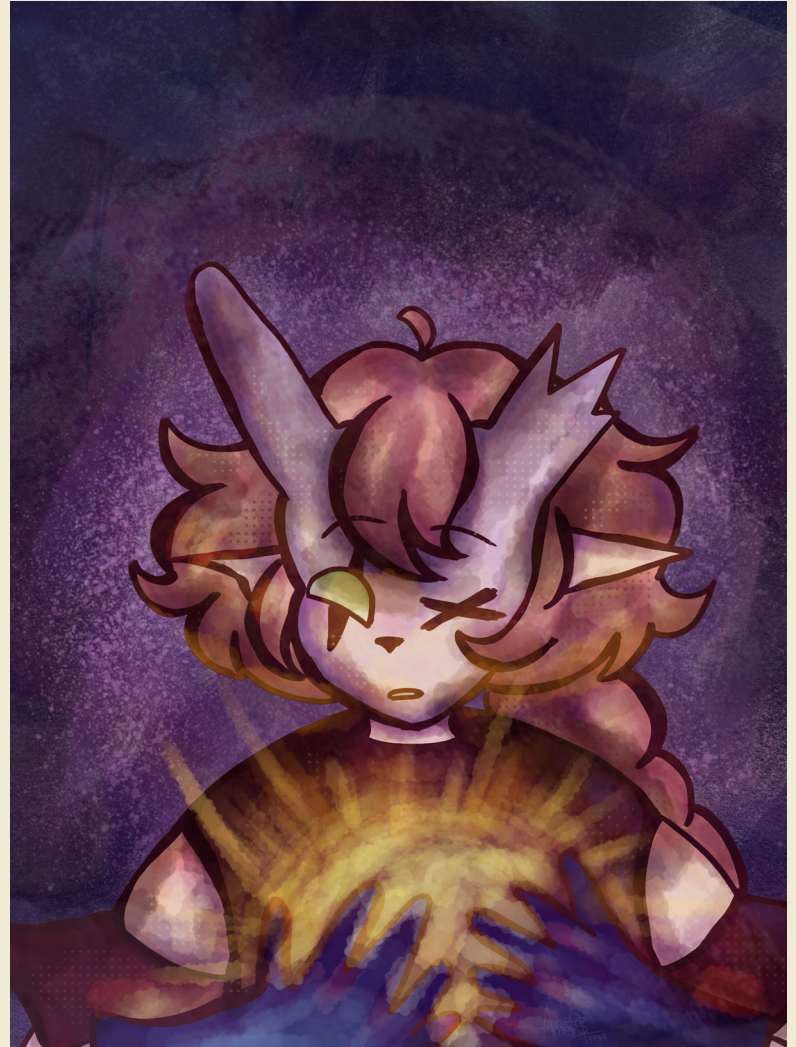


Reino de Atakir



Reino de Thjaer





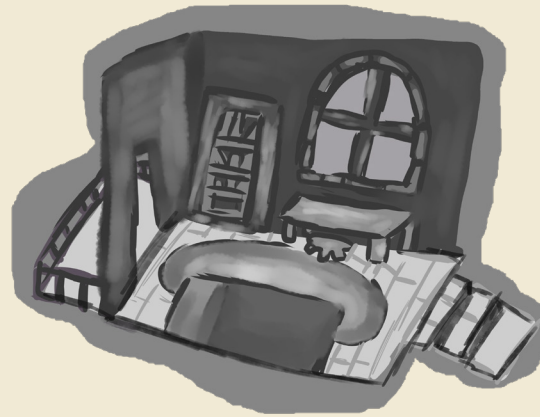




Un poco sobre las casas de Eldir y Ambaron

Las casas de Ambaron fueron basadas en su ambiente; como este mismo en su mayoría es bosque, pensé en las casas de esta zona de alguna forma orgánica; por eso mismo se ve que tiene de alguna forma mucha forma redonda y constituida por naturaleza.

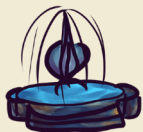
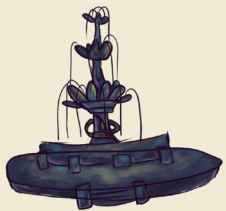
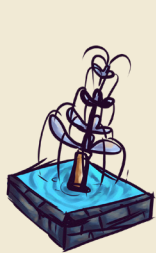
En cambio, las casas de Eldir en su mayoría son cuadradas; esto también refleja su naturaleza, ya que todos los que habitan allí mantienen cierto aire de seriedad, y es que en este ambiente no se siente de alguna forma la paz.

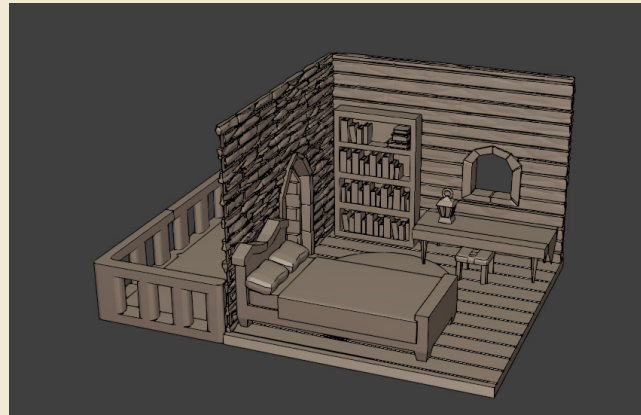
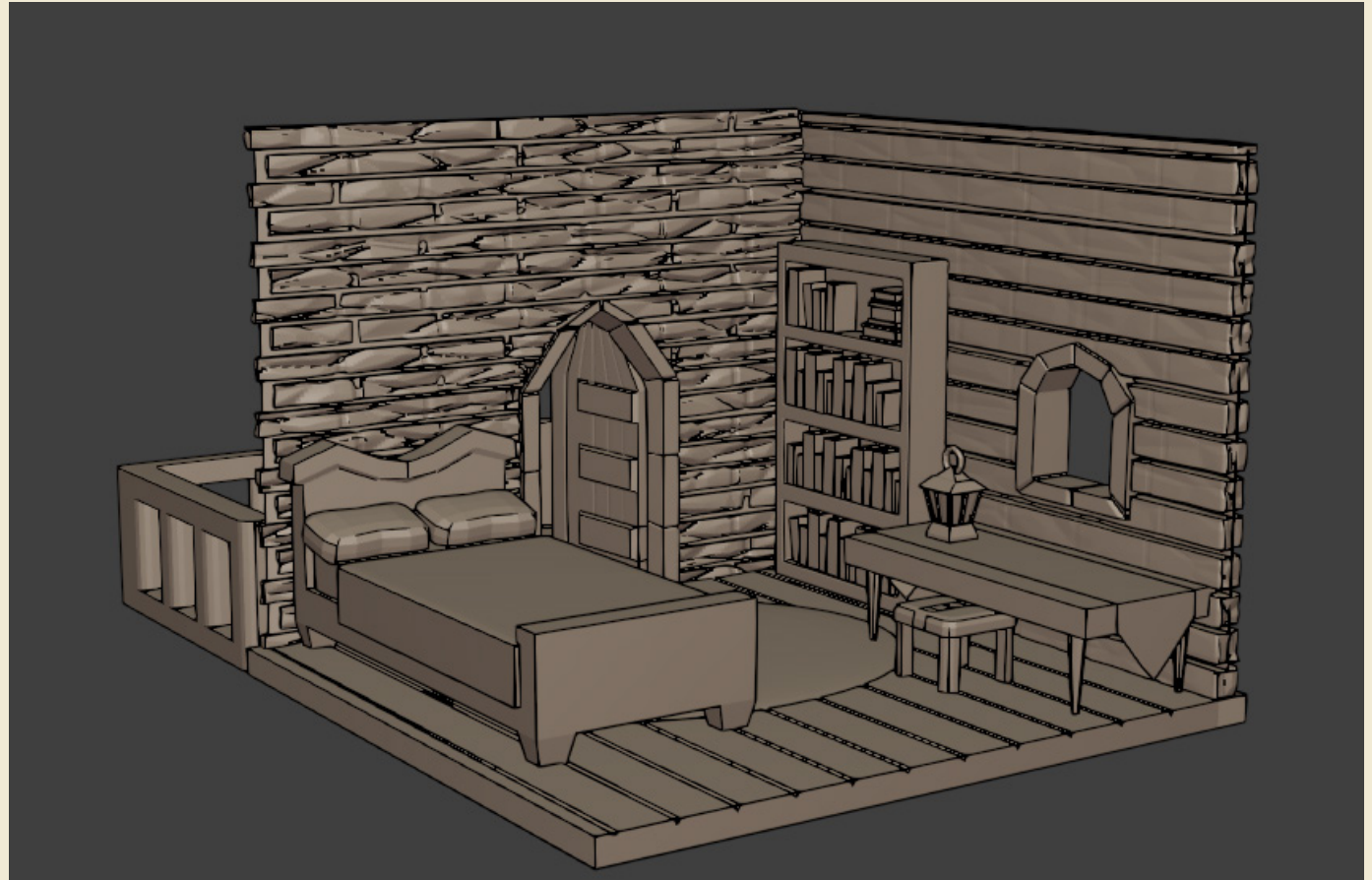


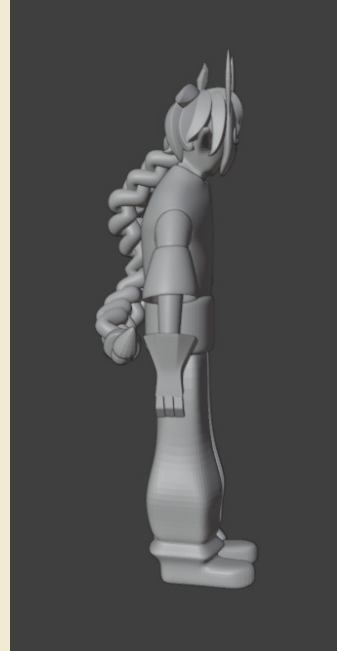
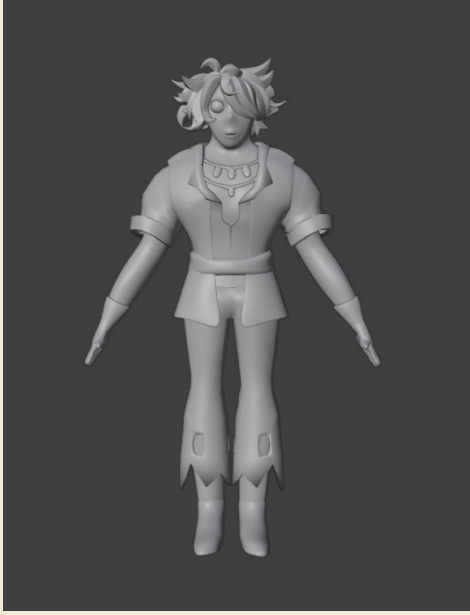
De la creación del 2D al 3D

De esta parte es más fácil hablar y es que en todos los aspectos cuando se piensa en crear algo en 3D primero pasa por la ilustración, entonces fue demasiado fácil al momento de pensar como estructurar algún prop, me gusta imaginar cada objeto como algo que le da vida al lugar, por eso sentí que era también importante trabajar en algunas cosas, en pensar en la composición de cada objeto

Al momento de ya tener varias cosas en 2D era muchos más fácil imaginarme cómo funciona en la 3D, por eso mismo, la dificultad mas grande la que atravesé era entender como funcionaba el 3D, ya que había muchas cosas nuevas para mi, aun así, logré recrear la habitación de Luc cuando se queda en el reino del Eldir y el diseño de los personajes principales









Gracias finalmente a todos los que vieron este proceso, a todos los que en algún punto sintieron la máscara tan pesada que pensaron que estaban solos, olvidando, así como yo, que usar máscara no nos hace mejores ni peores, solo nos recuerda que somos humanos intentando sentir que encajamos en algún sitio.



