

**CREACIÓN DE CONCEPT ART PARA LA ADAPTACIÓN DE UN CUENTO
DE CIENCIA FICCIÓN A PRODUCCIÓN AUDIO VISUAL**

AUTOR

HÉCTOR MARVIN OLAYA MORENO

**UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS
DEPARTAMENTO DE DISEÑO
DISEÑO GRÁFICO (3551)
SANTIAGO DE CALI
2017**

**CREACIÓN DE CONCEPT ART PARA LA ADAPTACIÓN DE UN CUENTO
DE CIENCIA FICCIÓN A PRODUCCIÓN AUDIO VISUAL**

AUTOR

HÉCTOR MARVIN OLAYA MORENO

Proyecto de grado para optar por el título de Diseñador Gráfico

DIRECTOR

ÁNDRES REINA GUTIÉRREZ

DISEÑADOR GRÁFICO Y COMUNICADOR SOCIAL

**UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS
DEPARTAMENTO DE DISEÑO
DISEÑO GRÁFICO (3551)
SANTIAGO DE CALI
2017**

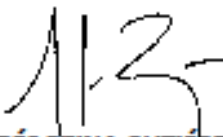
UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS
DEPARTAMENTO DE DISEÑO
PROGRAMA ACADÉMICO DE DISEÑO GRÁFICO

ACTA DE APROBACIÓN DE PROYECTO DE GRADO

El Estudiante **HÉCTOR MARVIN OLAYA MORENO** identificado con Cédula de ciudadanía número 1130637976 de Cali y código 201127651, presentó y aprobó su trabajo de grado titulado *“Creación de Concept Art para la adaptación de un cuento de ciencia ficción a producción audiovisual”*, el cual fue aprobado por el siguiente jurado evaluador:

Jurado Diseñador: **Julio Cesar Rodriguez**
Jurado Experto: **Libardo Antonio González Osorio**

Para constancia de la anterior, se firma en la ciudad de Santiago de Cali, el 30 de marzo de 2017, según 2-2017 del Comité del Programa.



ANDRÉS REINA GUTIÉRREZ
Director del Proyecto



PABLO ANDRÉS JARAMILLO ROMERO
Vo. Bo. Director del Programa Académico



DIANA PAOLA VALERO RAMÍREZ
Vo. Bo. Jefe Departamento de Diseño

DEDICATORIA

A mis padres por ser el pilar fundamental en todo lo que soy, en toda mi educación, tanto académica, como de la vida, por su incondicional apoyo perfectamente mantenido a través del tiempo.

A mi hermana por darme consejos y apoyarme en todo momento.

A mis amigos que nos apoyamos mutuamente en nuestra formación profesional y que hasta ahora, seguimos siendo amigos: Sebastián ortega, Luis Carlos Jaramillo, Luis Carvajal, Sebastián Orjuela, Camilo Ballestas y Santiago Ortega.

Todo este trabajo ha sido posible gracias a ellos.

AGRADECIMIENTOS

El presente trabajo de grado es un esfuerzo en el cual, directa o indirectamente, participaron varias personas leyendo opinando, corrigiendo, dando ánimo y acompañando en los momentos de crisis.

A mi familia, por el apoyo y la paciencia que tuvieron en todo este tiempo, por oírme, corregirme, animarme y sobre todo por creer en mí.

A mis amigos, por acompañarme en todo el proceso, por sacar tiempo para apoyarme en las actividades y por aportar al proyecto desde la capacidad de cada uno de ellos.

A mis profesores de facultad y especialmente Andrés Reina y Julio Cesar Rodríguez quienes me guiaron y aportaron mucho con sus conocimientos y a través del tiempo se han convertido en mis amigos.

Gracias a todos.

RESUMEN.....	9
PALABRAS CLAVES.....	9
CAPÍTULO 1.....	10
1.1 PLANTEAMIENTO.....	10
1.2 OBJETIVOS.....	11
1.3 JUSTIFICACIÓN.....	12
1.4 DEFINICION DE OBJETO DE ESTUDIO.....	13
CAPÍTULO 2	
2.1 ANTECEDENTES.....	14
2.2 MARCO TEÓRICO.....	18
Entendiendo el concept art.....	18
Definición de adaptación, cuáles son sus fuentes y tipos.....	28
Definición del cuento y sus características.....	33
Análisis literario del cuento.....	36
Esquema teórico para el análisis del cuento.....	37
Esquema de análisis comparativo de la adaptación.....	39
CAPÍTULO 3	
3.1 ANÁLISIS DEL CUENTO “REYES DE LA ARENA”.....	41
3.2 BÚSQUEDA DE REFERENCIAS PARA DESARROLLAR EL CONCEPT ART.....	47
3.3 CONCEPTUALIZANDO Y DESARROLLANDO LA GRÁFICA PARA EL CONCEPT ART.....	50
4. CONCLUSIONES.....	79
5. BIBLIOGRAFÍA.....	80

LISTA DE TABLAS Y FIGURAS

	Pág.
TABLAS	
Tabla 1. Descripción de personajes	45
Tabla 2. Espacios	47
Tabla 3. Sustitución de personajes	49
FIGURAS	
Figura 1. Head drawing and construction	22
Figura 2. Character sketch	22
Figura 3. Diseño de personajes	23
Figura 4. JR sketches	24
Figura 5. Perspective sketch	24
Figura 6. Spaceship sketches from the couch	25
Figura 7. Guardian weapons	25
Figura 8. Misc sketches by Scott Robertson	26
Figura 9. S.A.M, Cassandre sketch	27
Figura 10. Destiny Art, Guardian	27
Figura 11. Destiny Art & Pictures, Guardian, Hunter	28
Figura 12. God of War, character	28
Figura 13. Artwork featured in Degenesis: "In Thy Blood" book. Lines. By Marko Djurdjevic	51
Figura 14. Character Concept sculptor - 3d art. By David Giraud	52
Figura 15. Epocholypse Sketchs. By Joshua Calloway	53
Figura 16. Epocholypse Sketchs. By Joshua Calloway	53

Figura 17. Character inspiration, Conceptual Art. By G-R-A-Y	53
Figura 18. Cyberpunk, Dystopia, Circus. By Nicolas Francoeur	54
Figura 19. Cyberpunk, the Art of Animation. By Markus Lovadina	55
Figura 20. Malaysia, 2D Art. By Phang Jin Jo	55
Figura 21. Locomotive, concepts and sketches. By Marcin Jakubowski	56
Figura 22. Spaceship Concepts. By karanak	56
Figura 23. Guns. By Hokodo	57
Figura 24. Art. By Hawkprey	57
Figura 25. The Maze Runner Concept Art. By Ken Barthelmey	58
Figura 26. Arrival Concept Art. By Peter Konig	59

RESUMEN

El proceso de adaptación de textos literarios para crear un Concept Art es algo de difícil acceso, por lo que este proyecto plantea la elaboración de un Concept Art de ciencia ficción sobre un cuento corto. Empleando y dejando rastro del proceso de adaptación con una estructura, basada en las revisiones de referencias, se sintetizan, organizan y conceptualizan los elementos que se extraen y adaptan de la historia para desarrollar las visualizaciones.

Todos los pasos van ubicados por capítulos donde se define qué es un Concept Art y sus categorías, comprender qué es una adaptación, cuáles son los tipos y fuentes que se suelen adaptar.

Recurriendo a la narratología y algunos autores revisados, se plantea un esquema para adaptar el cuento, haciendo unos pequeños ajustes enfocados en la adaptación para Concept Art basado en un esquema teórico planteado por José Luis Sánchez Noriega.

Finalmente se realiza un pequeño análisis del cuento “Reyes de la Arena” manejando aspectos como supresiones, añadiduras entre otros y con toda la información estudiada y conceptualizada, se define un estilo para desarrollarse representaciones visuales; Empleando recursos como bocetación, desarrollo y construcción, color, composición y ambientación, propios del Concept Art.

PALABRAS CLAVES

Adaptación, texto literario, Concept Art, ciencia ficción, cuento, visual.

CAPITULO 1

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El Concept Art se ha venido desarrollándose cada vez a un nivel más alto, pues se experimenta de muchas maneras para poder representar esa idea o argumento que se tiene escrito, generado por las diferentes mecánicas y modernización en las técnicas.

El desarrollo de Concept Art cada vez más atrae interés del que se interesa en la ilustración, debido a que se experimenta con muchas técnicas y se hacen mezclas entre ellas para llegar a un resultado. El Concept Art no vende la propia imagen, si no la idea o el esbozo para hacer más comprensible el objeto o forma de representarlo. Se pretende crear ideas que el escritor o autor vayan descartando, hasta que escojan un diseño o estilo concreto.

El Concept Art genera alternativas para mostrar lo que se quiere representar, ya sea, en el color, forma, textura y ambientes que le dan más identidad a la adaptación. Sin embargo, cuando se llega al punto en el que se quiere iniciar un proyecto para hacer el Concept Art para una adaptación de cualquier tipo y para cualquier formato, aparece la gran pregunta cómo hacerlo, como se debe abordar el texto que se quiere adaptar, que elementos del texto ayudan a que se conserve el mismo sentido, que cambios se pueden realizar o si el tipo de narración afecta su esencia. Muchas dudas le surgen al ilustrador a la hora de querer adaptar un libro o un texto que le llama mucho la atención y quieres darles vida a todos esos personajes, escenarios y objetos combinándolo con tus capacidades de ilustración; Teniendo en cuenta elementos como la imagen, la técnica y color. Además si se trata de buscar material del proceso de conceptualización de un Concept Art para una adaptación, es muy difícil encontrarlo, ya que muchos se enfocan en tutoriales de técnica o en el guión, nunca se encuentra el proceso de desarrollo completo, sin apreciar todo el tránsito de inicio a fin de la adaptación. Preguntas como en que se basó para que el personaje tuviera esas características visuales o por que la utilización de esa gama de color, si son criterios que se los da el mismo texto o si solo se basó en la idea central y su desarrollo fue totalmente del creativo. Varias preguntas se formulan en la cabeza del que quiere aprender y adentrarse en el desarrollo de Concept Art.

1.2 OBJETIVO GENERAL

Realizar una adaptación del cuento “Reyes de la Arena o Sandkings” de George R.R Martin para una producción audiovisual mediante el Concept Art.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Comprender el proceso de adaptación con base en varios autores como Restom, Poucel, Sánchez Noriega entre otros.
- Analizar el cuento “Reyes de la Arena o Sandkings” de GRRM, basado en el proceso de adaptación planteado en la tesis de Poucel Soto.
- Conceptualizar las representaciones visuales para la producción del Concept Art en una pieza editorial.

1.3 JUSTIFICACIÓN

Actualmente, la ilustración y el arte digital se han posicionado con más fuerza, cautivando cada vez a más al público que se interesa en las historias que hay detrás. De tal manera que el producto que se ve es tan solo la punta del iceberg de todo el trabajo realizado. Toda la fase de documentación, de conceptualización, de contextualización y sobre todo de cohesión, es algo que cuando la producción está bien realizada pasa desapercibida. Conocer los procesos del paso a paso para realizar un Concept Art que se adapta de una historia de ciencia ficción, es interesante para todo aquel que le atrae la ilustración.

Todos aquellos que admiran el mundo de la ilustración y el arte, valoran enormemente el aspecto de cualquier videojuego o película. Así despierta un gran interés por conocer todo el repertorio de diseños, ilustraciones, esbozos para saber cómo nacieron y evolucionaron los personajes, mediante el diseño de criaturas, armas y trajes y ambientes en los cuales se desarrollan.

Cabe resaltar que el estilo de dibujo, las texturas, el color, la morfología son motivadores para el espectador, y más si se trata del género de ciencia ficción en el cual aparecen mundos imaginarios, personajes de lo más variado, escenarios imposibles y escenas irreales. Se sustentan en una serie de conceptos invisibles para el espectador son intangibles, sin embargo, les une un nexo fuerte y visible durante todo el desarrollo audiovisual como lo es el Concept Art. Todo esto lo podríamos concentrar en una idea común, “la creación de nuevos mundos”, Tener la posibilidad de dar vida a tu libro favorito y poder darle forma a todo lo que se viene a la imaginación al momento de la lectura. Además poder desarrollar ilustraciones, lo hacen más fascinante y a la vez instructivo. Puesto que se aprende a utilizar ángulos y perspectivas creando un nuevo original.

En resumen, el Concept Art es clave dentro del desarrollo, pues es cuando todo el equipo empieza a tener claro hacia dónde se quiere ir y hasta qué punto habrá que trabajar. Por ello, como posibles espectadores, se debería conocer todo el proceso que se emplea en el arte conceptual durante su producción, pues aunque muchas veces no se sea consciente, se está viendo la producción desde sus propias entrañas. Muchos guiados por su intuición y conocimiento, tratan de crear sus propias nociones para hacer un Concept Art. Y parte de este proyecto está centrado en esa idea, dejar rastro del desarrollo de Concept Art, enfocado en un texto literario.

1.4 DEFINICIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO

Desarrollo de representaciones visuales en el Concept Art, a través de las adaptaciones de textos literarios de ciencia ficción para producciones audiovisuales.

PREGUNTA GUÍA

¿Cómo se lleva a cabo la re-codificación de un contenido lingüístico, en este caso el cuento “Reyes de la arena o Sandkings” de George R.R. Martin, para llegar a la realización de su Concept Art?

CAPITULO 2

2.1 ANTECEDENTES

Estado del arte

En los últimos años los medios de comunicación han explorado nuevos formatos para aportar nuevas historias al cine y en los videojuegos, a veces se hace difícil crear desde cero historias nuevas y que sean atractivas para el público. Para evitar eso se comienza a buscar en otros formatos, obras que hayan tenido éxito o tengan algo que pueda llegar a ser interesante, con el propósito de una interpretación de un texto e imagen vincula un proceso de transcodificación, es decir una traducción, conversión, transformación de un formato a otro. Hoy en día es una de las tendencias en los nuevos medios de comunicación por la necesidad de adaptar los contenidos de un formato a otro en ámbitos culturales específicos. De tal manera lograr una comunicación de igual significado pero distinto código, formato y categorización, que le puede generar buenos o malos resultados.

En el medio cinematográfico el término de “transcodificación” no es usual y es conocido como “adaptación” pero aquí hay que aclarar que este ya tiene otro significado. Según, Restom (2005), “una adaptación es la creación de un nuevo original que tiene como fuentes de inspiración bien a la literatura, el comic, el teatro, sucesos reales y nueva versión de una película (remake). Para cada uno se emplea un proceso diferente pero nos da la opción de romper con los esquemas tradicionales salvaguardando la esencia del texto origen.”

Para aclarar el término de adaptación, Restom (2005), habla sobre la teoría de la adaptación literaria al cine tratando de construir modelos de análisis de adaptación, por lo tanto cuestiona que la adaptación se relacione con fidelidad y rompe con la idea generalizada que se tiene del cine. Ya que, con el tiempo se tiene un estereotipo cuando se habla de adaptación; se cree que el filme tiene que tener el mismo contenido y ser fiel al texto literario. Pero una adaptación puede contener muchos cambios dependiendo del fin que se quiere dar. Como lo habla Poucel (2004), sobre los tipos de adaptación según la dialéctica-fidelidad/creatividad, según la extensión y de lo literal a lo visual. En la actualidad se están presentando todo tipo de adaptaciones al cine y quienes conocen las obras originales esperan ver lo mismo que ya conocen; cuando se les hacen cambios en la adaptación, desdeñan las versiones nuevas y genera la necesidad de comparar cual es “mejor” o “peor”.

Se hace una introducción y como metodología recurre a la narratología como herramienta para analizar los modelos escogidos en lo que se refiere al estudio de los eventos de la trama, existentes (personajes y espacio) narratorio, tiempo, punto de vista (focalización) y voz narradora. Distribuye las diferentes categorías que comprenden lo narrativo y lo enunciativo, ya que además de la información "transferible" existen unos elementos de orden simbólico (que incluyen los rasgos visuales y sonoros, aspectos culturales y de producción) que deben transcodificarse para llegar de forma indirecta al espectador; los cuales son bases realmente importantes para la elaboración de la estructura, conociendo e identificando elementos de narratología que usan para basarse los directores de cine para hacer la adaptación. En cuanto a su enfoque, es un poco distinto al que se abordará ya que, está centrada en su elaboración pasando del texto al formato audiovisual, otorgándole todo lo que se hará visual al manejo de guión y cámara, pasando por alto el proceso de cómo se crea la imagen de los personajes, los mundos, vestuarios y demás elementos que se deben definir con el diseño de producción.

En su metodología, toma y estudia casos prácticos de adaptaciones al cine latinoamericanas, conjuga conceptos y aproximaciones teóricas de distinta índole con el objetivo de construir modelos de análisis de adaptación. A lo que los lleva a concluir que tópicos como la autoría y fidelidad no son atributos exclusivos en la materia de adaptaciones, más bien la adaptación permite una complicidad autoral que es manejada por el guionista, el director y los encargados del montaje, fotografía y sonido.

Paola Poucel Soto define la adaptación como transformaciones en la estructura, en el contenido narrativo y en la puesta de imágenes para pasar al formato cinematográfico. Esta tesis habla sobre el planteamiento de un método para la adaptación del cuento a guión de cortometraje, para que exista una herramienta más que ayude al estudiante universitario que quieren hacer un guión adaptado en su formación académica. Los tipos de adaptación que se mencionaron antes ayudarán a establecer que tan fiel o creativo se quiere ser del texto original desde una visión más gráfica. Menciona que seguir pasos permitirá tener un desarrollo lógico de la trama. Esta tesis se enfoca en la creación de toda la estructura del guión, el cual no es el enfoque de este proyecto; el caso es un desarrollo visual muy bien estructurado, desde la forma como se analiza el texto y como se usa para dar forma a la creación de personajes, espacio y artefactos.

Poucel habla sobre, formas de adaptar cuando se quiere mantener el mismo espíritu del cuento y se busque más una adaptación como interpretación que va en la línea que más o menos se quiere manejar. A diferencia de la tesis de Restom que se basa en el análisis de esas adaptaciones cinematográficas, la de Poucel se basa en el proceso de su creación hasta el guión, que se complementan muy bien como bases para crear una adaptación, pero no hay que olvidar que el enfoque es hacia un punto intermedio de ese proceso de

adaptación, que es el “Concept Art”. Antes de pasar a la parte de guión y montaje cinematográfico, se definen cómo serán los personajes, que tonos manejará y hasta el estilo de la gráfica que se va a emplear, basados en la información que se extraiga del texto, más la esencia que se quiere dar.

La metodología de ambas tesis es muy parecida; manejan revisión de autores, revisión de teóricos y análisis de casos. Unas de las conclusiones a que llega Poucel es que no todas las palabras pueden trasladarse a imágenes, y es necesario encontrar acciones que demuestren lo que se describe en la literatura. Por medio del diseño se puede tener una gran capacidad para conceptualizar lo que se describe en la escena desde la textura, el color, el estilo de línea; todo esto influye para dar el ambiente de lo que se quiere representar.

Todo esto tratado anteriormente habla sobre la estructura, las bases de una adaptación. No se puede dejar atrás el estudio de casos prácticos de adaptaciones que se han hecho desde la literatura al cine y sobretodo en el género de ciencia- ficción, ese material se encuentra generalmente en los “artbooks o libros de arte”, en los cuales se encuentran recopilaciones de imágenes artísticas, ilustraciones o bocetos inéditos empleados sobre la obra; Es decir, engloba los primeros esbozos, las ilustraciones que representan escenarios, personajes, objetos, los diseños tridimensionales...todo aquello que se toma de referencia para llegar al aspecto final.

Tenemos el caso del Artbook de la película de “Pacific Rim” (2013), en el cual está incluido todo el proceso de creación desde la historia, guión, personajes, arte y diseño, storyboard, rodaje, producción, efectos especiales, set, post-producción, efectos visuales, sonidos y música; donde se muestra parte del proceso hablado en las tesis de Poucel y Restom, que hablan de la adaptación. Pero aquí ya se ve en acción, un poco más práctico mostrando resultados, exploraciones de técnica, color, ambientes que se hacen para llegar al producto final.

Existen varios casos de artbooks tomados de referencia para crear una estructura y en cuanto al manejo de planos y puntos de vista, que son interesante a la hora de elaborar un Concept Art; como lo es el caso de Prometheus o “Prometeo” (2012). Este se diferencia de otros porque no es una adaptación, sino una creación desde cero, desde la historia hasta la película final. Pero es importante porque así no sea una adaptación, maneja y muestra el mismo proceso para llegar al film.

Otras referencias que son importantes revisar son los documentales, donde se muestra todo ese proceso en la creación como el de “Star Wars” saga y “Oblivion”(2013), que aunque sean elementos audiovisuales se puede encontrar buena información de cómo se van creando las adaptaciones con las entrevista de directores y productores dando opiniones, versiones del director, el proceso de creación desde guión, diseño de personajes, arte y diseño, storyboard, rodaje,

producción, efectos especiales, set, post producción, efectos visuales, sonido y música. Algunas mecánicas que se emplean en la elaboración se pueden tomar como la parte de bocetación, manejo de texturas, color iluminación y técnica.

Revisando todos estos referentes, se consultaron los teóricos y autores que se mencionan en sus trabajos; para ir obteniendo y estructurando este proyecto, determinando una guía para sistematizar la forma de extraer y recolectar datos de un texto literario; Ordenando la información, sintetizando, conceptualizando y elaborando por último el Concept Art.

2.2 MARCO TEÓRICO

En cuanto la tecnología avanza y se desarrollan nuevas herramientas. Los medios audiovisuales están a la vanguardia, implementando los desarrollos a sus procesos para generar nuevas y mejores experiencias al público. Las adaptaciones tratan de construir un puente entre la literatura y el cine tratando de valorar el proceso anterior al resultado final, aunque se debe aclarar que este proyecto no va a tratar sobre todo el proceso de producción, solo se enfocará en el proceso para generación del Concept Art a partir de un relato, dejando a un lado la parte de rodaje, producción, música etc...fuera de los fines de este proyecto.

Siguiendo parte de esa idea se definirán algunos conceptos importantes que se deben aclarar para desarrollar el proyecto.

Entendiendo el Concept Art

La ilustración tiene varias ramas, algunas podemos observarlas cotidianamente aplicadas al ámbito editorial o publicitario, existen otras a las que no tenemos acceso muy seguido, ya que son relativamente “nuevas” en nuestro entorno. Esta parte está dedicada a una de estas ramas menos conocidas; denominado Concept Art o arte conceptual; es demasiado nuevo el campo como para que esté tratado académicamente. Por lo que se construirá desde los mismos artistas una breve reseña a continuación.

“El arte conceptual es una forma de ilustración donde el objetivo principal es transmitir una representación visual de un diseño, una idea, y / o estado de ánimo para su uso en las películas, los videojuegos, la animación, o libros de historietas antes de su puesta en el producto final. El diseño de concepto también se conoce como desarrollo visual, que puede ser aplicado al diseño al por menor de escenografía, diseño de moda o diseño arquitectónico.”
("Concept Art. El arte en los videojuegos", 2016)

Prácticamente el Concept Art (entendido dentro de la industria, no dentro de las vanguardias artísticas), es utilizado para la “visualización de ideas”; partiendo de aspectos y elementos descritos en la historia y guión. Es concretizar algo que esta descrito en palabras traduciéndolo a una imagen; se usa Concept Art para visualizar productos, vehículos (concept cars), entre otros.

Un diseño debe plasmar las ideas que se desean recrear con el mayor número de detalles posible para su mejor comprensión. Presentando imágenes y bocetos, el Concept Art se perfila como la parte visible de toda la conceptualización. Cualquier boceto, dibujo o ilustración puede ser considerado Concept Art. Desde un croquis a lápiz del arma de cierto personaje secundario hasta una pintura al óleo de un paisaje.

El Concept Art busca presentar como se verían los elementos, antes de que estos pasen por el peaje de las limitaciones tecnológicas y la necesidad de que aquello que se presenta sea coherente y no solo agradable visualmente.

De la aplicación que se va a hablar en esta ocasión, es la enfocada al entretenimiento; específicamente al cine y videojuegos donde se han de detallar los materiales, ambientes, los gestos y posturas. Los grandes artistas del Concept Art no solo trabajan en videojuegos, también diseñan escenarios y personajes para películas e incluso hacen exposiciones.

Para iniciar un Concept Art, el ilustrador debe tener unos requerimientos básicos para su desarrollo, que se construyeron de los casos de videojuegos y películas revisados. La conceptualización es de los primeros pasos para desarrollar el Concept Art; ya que, establece el camino a seguir y en que estará fundamentada representación. Aquí realmente hay que hacer énfasis; puesto que uno de los problemas del que parte este proyecto, es el poco material e información que se encuentra del modo de conceptualización para hacer representaciones visuales.

Para comprender un poco más sobre la conceptualización, Pierce es uno de los mejores referentes para ello. Establece en una propuesta filosófica que busca aclarar las ideas, mediante una teoría del significado. Con base a la semiótica (teoría de los signos) y la pragmática (el uso que le damos a los signos). Para Pierce *"el signo es algo que, está para alguien en lugar de otra cosa, su objeto, en algunos de sus aspectos crea en la mente de esa persona un signo más desarrollado que es su interpretante"*.

Esta concepción, significa que un signo es una representación mental a través de la cual alguien puede conocer los objetos de la realidad, en este caso reconocer los personajes que se describen en el relato.

Para que los personajes tengan coherencia entre lo que se describe de ellos y la imagen, se deben tener una correspondencia con formas, colores, textura, etc. que se ayudan a establecer con las convenciones culturales. Por ejemplo, si se describe que algo es tierno, se piensa que el elemento está compuesto con formas redondas, texturas y colores suaves. Esta es una convención, que ya está implícita en el pensamiento de la sociedad, aunque a veces puede variar, ya que también influyen las experiencias de vida del que interpreta. En el diseño, la conceptualización parte desde el objeto real o idea, para crear algo más

simbólico, como en la creación de logotipos. Dentro del Concept Art nos permite crear buenas bases y soportes de los personajes y elementos.

El carácter, el estilo y la atmosfera son algunos elementos que se definen a través de ilustraciones conceptuales. Estas pueden ir desde la representación de algo bastante fiel a la realidad hasta propuestas más estilizadas. El ilustrador debe poseer ciertas características, una de ellas obviamente es la capacidad y pericia técnica para representar cosas que por lo general no existen aún, al mismo tiempo poder dotar de carácter creativo a su propuesta.

Este proyecto no busca enseñar formas de ilustrar o aplicar técnicas, ya que se puede encontrar mucho material completo sobre el uso de técnicas para ello; por eso se debe tener conocimientos básicos de ilustración. Otra característica es el manejo del tiempo de entrega, ya que algunas producciones cuentan con un calendario de trabajo y estos no pueden esperar al artista que a su vez esté esperando su inspiración para entregar su trabajo. Por lo general el material para Concept Art se mantiene inédito hasta que la producción ha terminado, así que lo que vemos en cine o en nuestras consolas fue concebido como mínimo alrededor de un año antes y en algunos casos el arte que se genera para una producción, posee tal calidad que se reúne en libros o es usado como promoción.

Estructura que compone un Concept Art

Para una producción general se requiere de un Concept Art, este; está compuesto de varias categorías como creación desde la historia, guión, personajes, arte y diseño, storyboard, rodaje, efectos especiales, set, post-producción, efectos visuales, sonidos y música. Todos se desarrollan a través de la recolección de datos que brinda el relato. Para este proyecto y revisando algunos casos, se presenta el contenido que se desarrolla del Concept Art.

Desarrollo y construcción de personajes

Basándose en las descripciones y personalidades de los personajes, se crean bocetos en cuanto a la forma, estructura, anatomía de rostros y cuerpo, posturas y sus vestimentas. Utilizando diferentes medios y técnicas de ilustración, haciendo especial énfasis en las técnicas manuales y dibujo digital (con software y tabletas digitalizadoras) y apoyándose con imágenes de referencia. Aquí vemos algunos ejemplos:

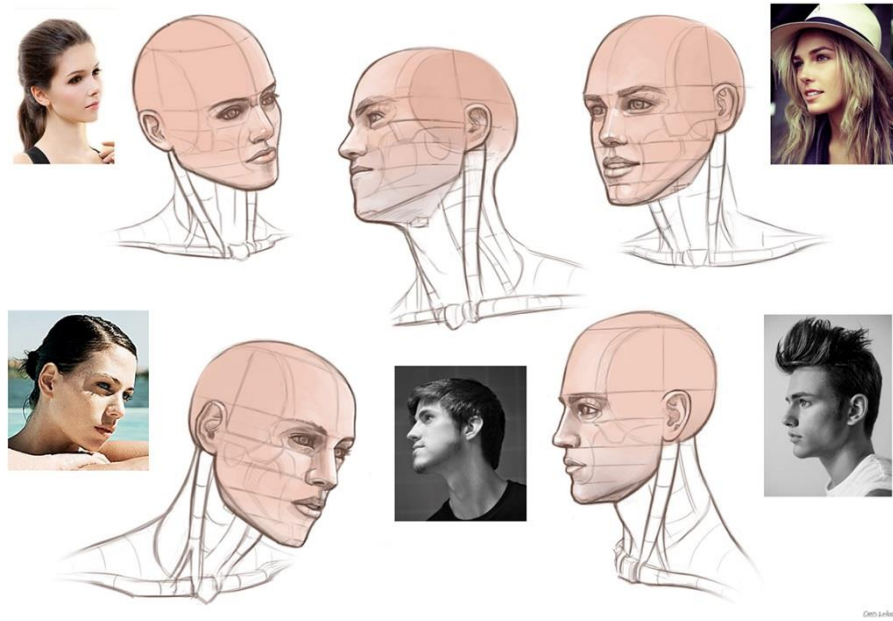


Figura 1. Head Drawing And Construction

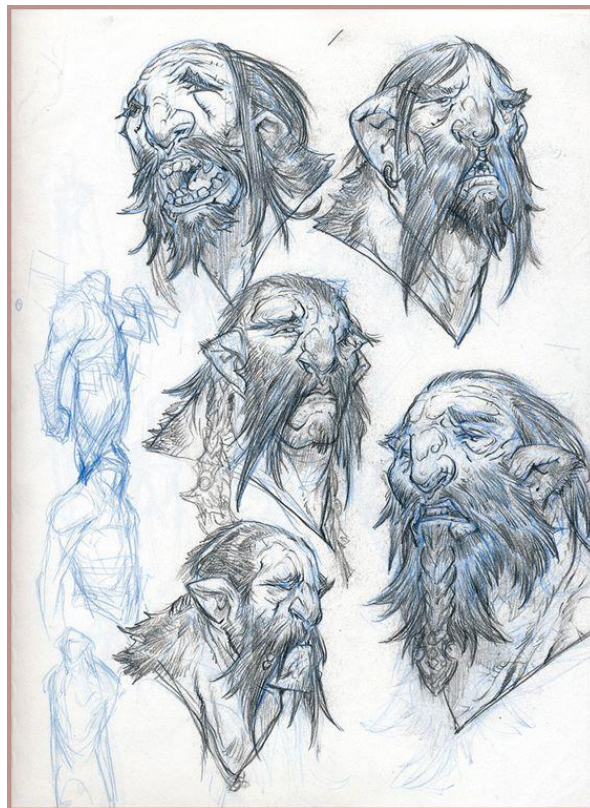


Figura 2. Character Sketch

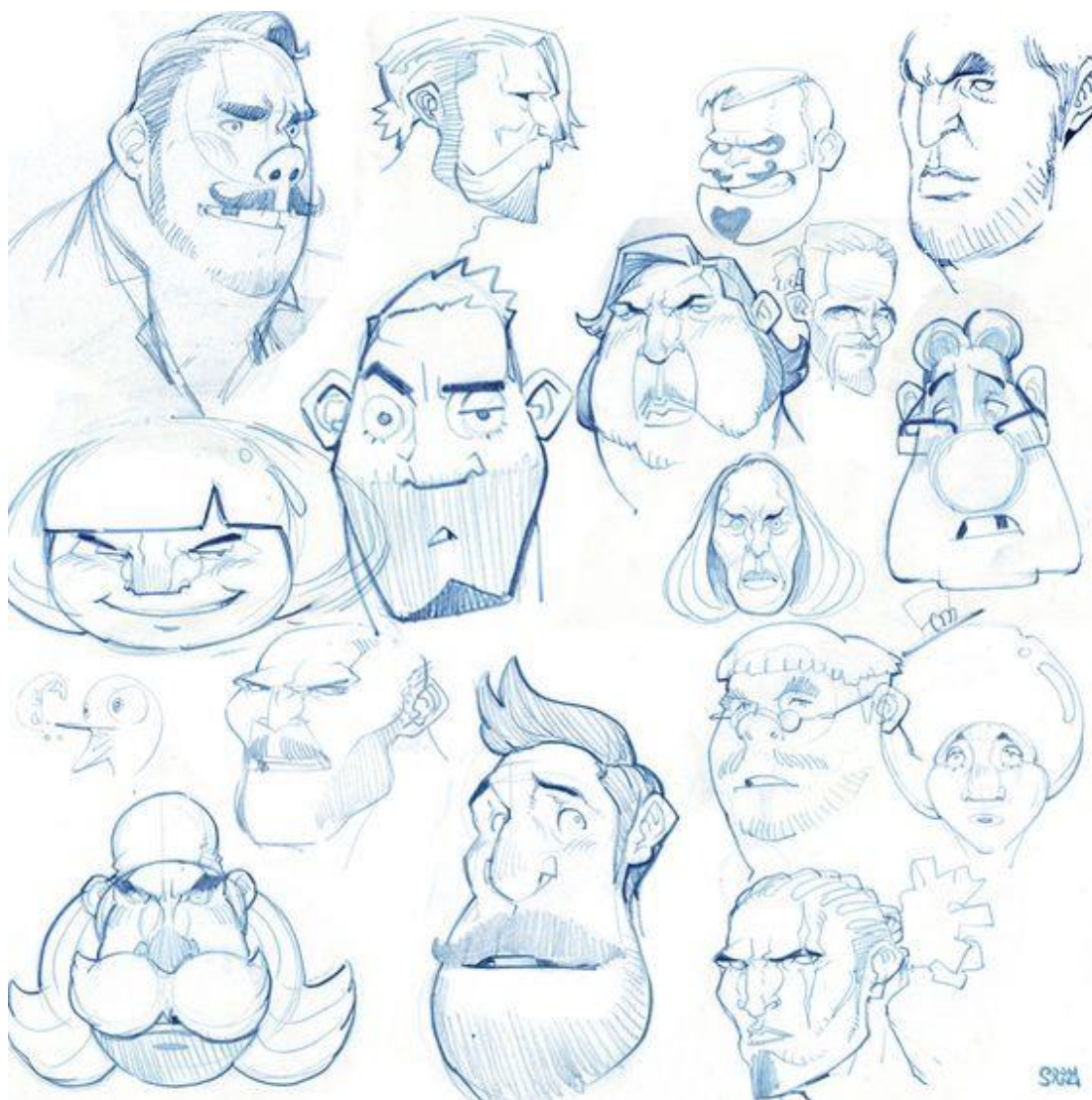


Figura 3. Diseño de personajes

Ambientación

Generar entornos arquitectónicos y backgrounds (fondos), haciendo uso de perspectivas y planos en base al contexto político, social y espacial que se busca, tanto de construcciones como de ambientes naturales que sean pertinentes en la obra.



Figura 4. JR Sketches

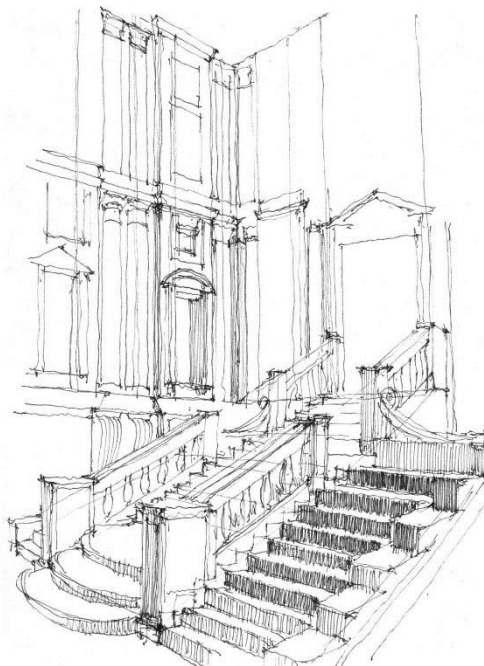


Figura 5. Perspective sketch

Artefactos y vehículos

Diseñar máquinas, artefactos y vehículos inexistentes en la vida real, pero que parezcan mecánicamente verosímiles. Enfocado en el concepto establecido.

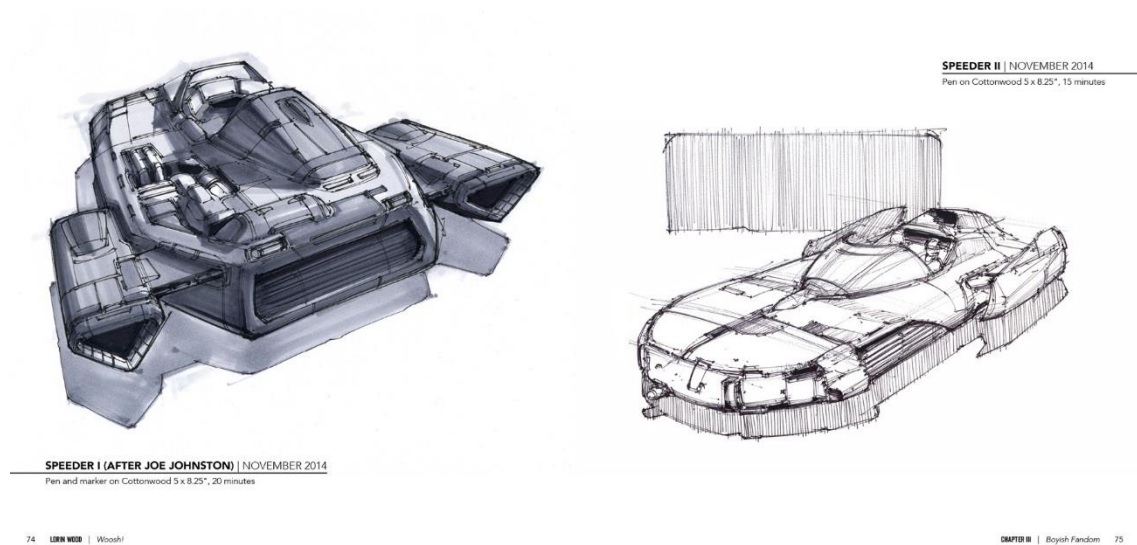


Figura 6. Spaceship Sketches from the Couch



Figura 7. Guardian Weapons

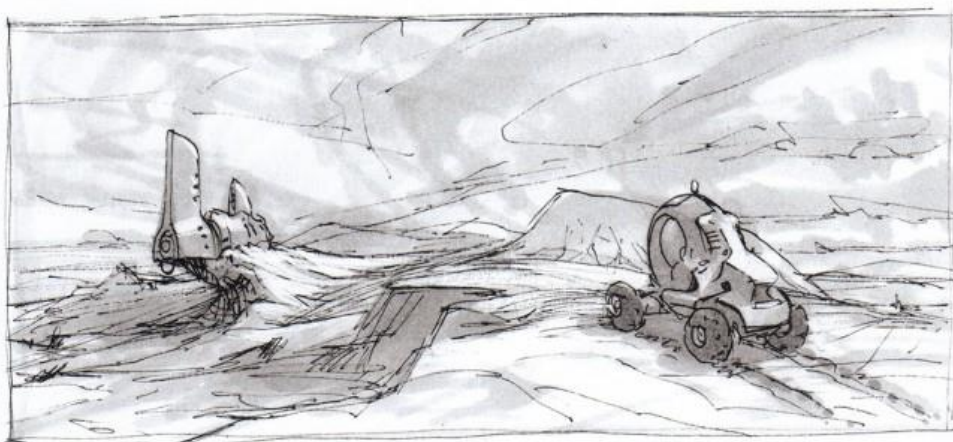
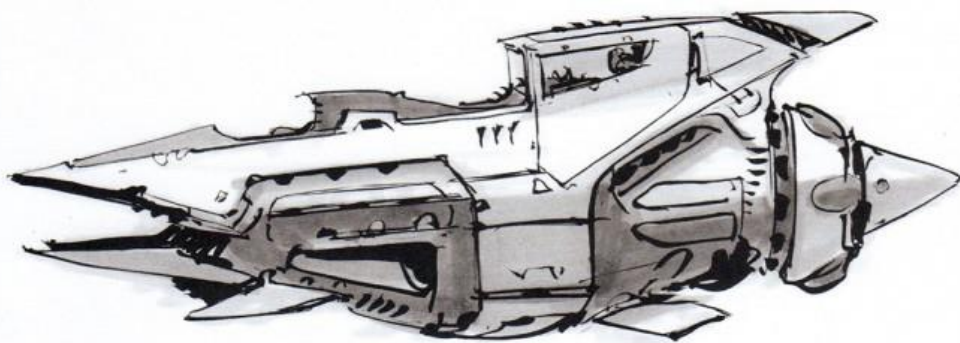
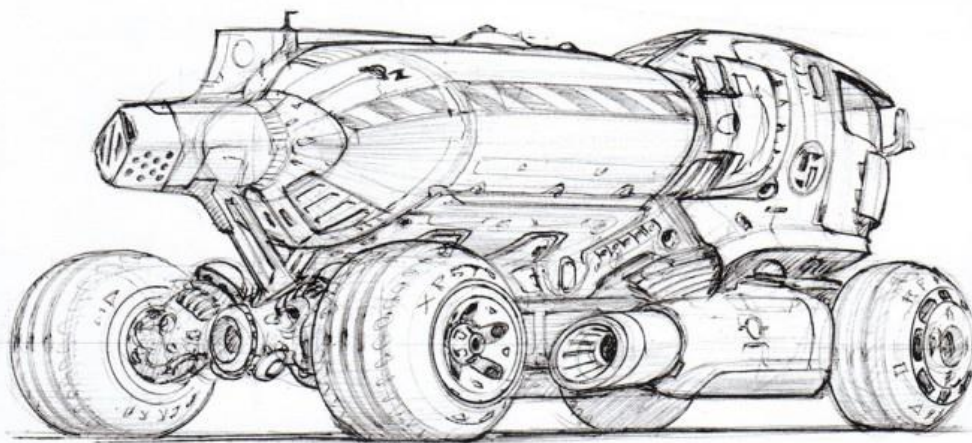


Figura 8. Misc Sketches by Scott Robertson

Arte y Diseño

Esta parte es de gran importancia para el aspecto que se quiere dar en el Concept Art. Se define la atmosfera del Color, Luz, Sombra y estilo gráfico. Las cuales le darán la identidad al proyecto. Esta parte es más enfocada en la capacidad y estilo visual, que el ilustrador quiere plasmar en la obra.



Figura 9. S.A.M, Cassandre sketch



Figura 10. Destiny Art, Guardian



Figura 11. Destiny Art & Pictures, Guardian, Hunter



Figura 12. God of War, character

Teniendo ya los principios sobre el Concept Art, como está compuesto y que conlleva su creación. Ahora se debe hacer un estudio sobre el material literario que se va a adaptar. Entendiendo cuando se habla de adaptación y factores que afectan su desarrollo.

Definición de adaptación, cuáles son sus fuentes y tipos

Grandes discusiones se han generado a partir la definición de que es y cómo adaptar; por este motivo se han generado temas sobre la terminología donde se enfrentan varias posiciones y teóricos encontrados en la tesis de Restom. Basados en una definición que se encontró más acorde y sintetizando lo que se discutía, la mejor definición que se adecuó para este proyecto es la siguiente:

“podemos definir como adaptación el proceso por el que un relato, la narración de una historia, expresado en forma de texto literario, deviene mediante sucesivas transformaciones en la estructura, en el contenido narrativo y en la puesta de imágenes, en otro relato similar expresado en forma de texto fílmico.” José Luis Sánchez Noriega (citado en Poucel, 2004).

Es importante tener claro el concepto de adaptación, puesto que ha permanecido en la memoria colectiva de una manera equivocada de lo que significa adaptar; ignorando las transformaciones que se hacen en la estructura narrativa y asimilando que su fin es una versión audiovisual exactamente como se presenta en el texto original, generando aceptación o desagravio en algunos casos. La intención no es la de recopilar información de definiciones y funciones con las que han caracterizado la adaptación literaria, sino de conocer y evidenciar el proceso del porqué de esos cambios en la estructura narrativa, en sus personajes o en su ambientación.

Las adaptaciones se basan en los textos literarios para hacer una transcodificación o cambio de formato al audiovisual, pero hay algunas excepciones que no provienen explícitamente de un texto literario, como podemos ver el caso de *“Oblivion”* que es una adaptación de una novela gráfica entre otras.

Según Gadamer (1998) “El texto literario es justamente un texto en un grado especial porque no remite a un acto lingüístico originario, sino que prescribe por su parte todas las representaciones y actos lingüísticos [...] exige que se haga presente su figura lingüística y no sólo que se cumpla su función comunicativa. No basta con leerlo, es preciso oírlo, siquiera con el oído interior” (P. 339).

De esta manera, la creación de un texto de este tipo exige un particular y correcto uso del lenguaje y de la palabra escrita para transmitir el mensaje. Es así mismo como un texto con fuertes guiños analógicos y simbólicos puede pertenecer a un género en particular dependiendo de sus características temáticas, discursivas y de redacción así como de los personajes que son parte de la obra. Este puede tener muchas características que hacen que varíe. Una de ellas puede ser la creación de nuevos mundos, algunos basados en la realidad, pero a fin de cuentas sigue siendo ficción; creando y desarrollando mundos donde el lector se meterá de lleno, creando el ambiente perfecto para la adaptación.

Las fuentes para adaptar dependen del criterio del que quiere adaptar y en ese caso pueden ser muy variables. Las fuentes de las cuales pueden surgir adaptaciones son:

- Música y/o ballet: aunque se ve muy poco, la música o el ballet pueden ser objetivo para hacer adaptaciones como lo podemos ver en: *fantasía* (Disney, 1940).
- Teatro: Los diálogos y las escenas ya están establecidas entonces el guionista puede creer que es más sencilla la adaptación. *Sweeney Todd* (Tim Burton, 2007), *The Deep Blue Sea* (Terence Davies, 2011).
- Televisión: Ya se ha hecho muy común en estos tiempos ver series de los 70's convertidas en películas, aprovechando el éxito de su época. De las últimas series adaptadas a la pantalla grande están: *The A-Team* (1983), *misión imposible* (Palma, 1996) entre muchas otras.
- Musicales: la música es una parte fundamental para las producciones audiovisuales. Los musicales usan las películas para darle guía a su trama y algunos guiones de musicales han surgido específicamente para el cine. Algunos ejemplos son: Madonna y Antonio Banderas protagonizaron *Evita* (Parker, 1996) y *Jesus Christ Superstar* (Jewinson, 1973).
- Novela: Es una de las fuentes más utilizadas para adaptación, por lo que cada año surge nuevas obras, teniendo siempre gran variedad de material para escoger. Algunos casos destacados se encuentran: *Divergent* (Burger, 2014), *The Silence of The Lambs* (Demme, 1991), *The Lord of The Rings* (Jackson, 2001, 2002, 2003) entre muchas otras.
- Comic: la gran popularidad que han obtenido últimamente las producciones, han hecho que los grandes estudios piensen en ellos como una gran alternativa. En los últimos años Marvel y DC han sido grandes ejemplos pues han vendidos los derechos de sus personajes más

famosos. *Man of Steel* (Snyder, 2013), *X-men* (Seiger, 2000), *Spider-man* (Raimi, 2002) y muchas mas.

- Historias reales: A veces hechos de la vida real son más impactantes que casos de la ficción y algunos guionistas ven la oportunidad para sacar historias cinematográficas y si es necesario aumentar el drama. En algunos casos podemos encontrar: *Hachi: A Dog's Tale* “Hachiko” (Hallström, 2009), *The Pursuit of Happyness* “en busca de la felicidad” (Muccino, 2006), *The Impossible* (Bayona, 2012).
- Historia: La adaptación de eventos históricos, así como de leyendas y mitos, es tomar elementos más representativos y funcionales para la evolución de la historia y darle un orden. *Black Hawk Down* (Scott, 2001), *Clash of The Titans* (Ieterrier, 2010).
- El cuento: Sea en forma de cuento, mito o leyenda es fuente de inspiración para producciones por su sencillez para adaptar, sobre todo los cuentos infantiles. Disney es la empresa más famosa en adaptación de historias para niños. *Alice's Adventures in Wonderland* (Burton, 2010), *Tangled* (Grenou y Howard, 2011).

Ya conociendo las fuentes que pueden ser usadas, se hablará del tipo de adaptación que se puede llegar a aplicar a estas. Puesto que es importante para el que quiere desarrollar la ilustración, ya que el objetivo es llegar a una representación gráfica evitando cambios en la trama y enfoque de esta misma, con ayuda de varios autores y una tipología propuesta por José Luis Sánchez Noriega (2001) que categoriza y clasifica respecto a su extensión y a la dialéctica de fidelidad/creatividad para decidir cómo se quiere adaptar el cuento.

Adaptaciones según su fidelidad/creatividad

Cuando se quiere realizar una adaptación, se topa con el grado de fidelidad con la que se quiere tener de la obra original, similitud de personajes y acontecimientos, según Sánchez (2001). Para evidenciar qué tan original es el proceso de creación del adaptador. Se clasificaron cuatro maneras de nombrarla según el grado de similitud, desde la máxima fidelidad a la más libre.

- Adaptación como ilustración: es el mayor grado de fidelidad que puede encontrarse en una adaptación. Los personajes, situaciones y discursos no son alterados; el único cambio es la forma de presentar la historia, ya que el cambio sustancial no está contenido en el fondo, se puede

considerar como nuevo original porque es un traslado de un medio a otro. Pero no tiene gran nivel autoral, “una obra fílmica independiente de su fuente literaria”(Sánchez, 2000:64)

- Adaptación como trasposición: punto medio entra la fidelidad y la libertad de creación. En este método se trata de darle reconocimiento al autor literario haciendo énfasis en los valores de la obra. Es más como una búsqueda de elementos cinematográficos que ayuden construir el relato fílmico fiel al fondo de la obra.
- Adaptación como intérprete: cuando la historia sufre cambios en el punto de vista, personajes, historia, entre otros, pero sigue siendo fiel al espíritu, ideología, valores, etc., representando un modelo más autoral. Interviene más el mundo del adaptador para la creación del nuevo original, se hacen cambios pero se acentúa en la fidelidad de las ideas, pensamientos y temas que determinan la vida interior de la obra.
- Adaptación libre: Tiene el menor grado de fidelidad, este constituye una reelaboración ideológica donde se transforma completamente el texto literario. En este modo se hace una trasgresión que contempla un cambio en la ideología, atmosfera, valores, situaciones, etc. Tan grande que se supondría que el original sirvió de base o inspiración para el adaptador.
- Adaptación según la Extensión: Según su estructura y narrativa, el número de páginas de un texto literario y un guión cinematográfico no tienen relación. Lo que se escribe en 30 páginas de una novela se puede reducir a 1 página en un guión. Por esto, en este punto lo que propone Sánchez Noriega sobre la tipología de acuerdo a los mecanismos de reducción y ampliación de una obra literaria con respecto a un texto fílmico, no intervienen para el fin de este proyecto, ya que no incluye una creación de guión y es necesario hacer un análisis o explicación de estas clasificaciones.

De las transformaciones que se pueden dar, para desarrollo de este proyecto; la adaptación como ilustración es el que se apega más a los fines y criterios; puesto que no se tiene contemplado la elaboración de guión. Con este tipo de adaptación se puede recolectar toda la información pertinente que otorga la obra original sobre los personajes, situaciones, ambientes, etc. Y conceptualizarla para elaborar las representaciones visuales sin necesidad de guión.

A continuación, conoceremos un poco del cuento y autor de ciencia ficción que se escogieron para desarrollo de este proyecto.

Por qué George R. R. Martin y su cuento “Reyes de la Arena” o “Sandkings”

Las historias de George R. R. Martin han tenido gran acogida a muchos lectores y ahora con la adaptación a algunos filmes también espectadores a lo largo del mundo. La creación de mundos alternos, la fluidez de la narrativa, la forma de atrapar y sorprender al lector con giros inesperados en la trama te mantienen enfocado en la historia desde el primer momento, además mezcla los géneros de ciencia ficción, fantasía y terror. Las descripciones de los personajes que luego van cambiando conforme la historia avanza, con una descripción muy detallada de la situación que hacen que se cree la escena narrada en la mente del lector. Por ello, es un gran reto tratar de generar la imagen de dicha situación sin que pierda su esencia ya que solo capta acciones y no la profundidad que maneja esta.

Es importante señalar que en las 40 páginas que escribió de George R. R. Martin o GRRM; como algunos de sus seguidores lo llaman, no solo se construye una historia original que engancha como pocos relatos, si no que se tocan cuestiones tan apasionantes como la adicción que proporciona el poder y la veneración. El protagonista es un personaje retorcido pero bien construido, inteligente como casi todos los creados por GRRM; al que es fácil odiar. Por eso, como lectores es fácil desear que reciba el castigo que tanto se merece. Sin embargo, su crueldad quizás no sea el peor de los males.

La manera en que se llega a este texto y este autor tuvo influencia de varios factores. Primero, se tenía conocimiento previo sobre su historia; ya que, había sido tratado anteriormente. Segundo, tenía que ser un relato corto debido a los tiempos que se manejan en la universidad y no se puede demandar mucho tiempo en la lectura y tercero, la historia atrapa desde el momento en que empieza a leer generando la necesidad de adentrarse en el relato. Al escoger un fragmento para representar una situación, es interesante el plasmar las ideas que se generan en el lector. Todos estos factores influyeron, en su selección.

Reyes de la arena tiene un contenido breve, ficticio y de pocos personajes; característica adecuada para el tiempo que se dispone en la academia para su desarrollo. Para conocer e identificar un cuento, el siguiente es un apartado dedicado completamente a él.

Definición del cuento y sus características

En la actualidad, el cuento es un género narrativo en el cual se utiliza un narrador para contar la historia, forma literaria más común y extendida. Al tener su base en la cultura oral, ha sobrevivido durante muchos años y formando parte de la tradición de países y lenguas (D'Angelo, 2003:25). Se entiende por cuento una narración en prosa relativamente breve, no se ha establecido un número de palabras como medida máxima para las narraciones breves, así que puede ser definido como una extensión variable.

Para su elaboración es necesario tener gran creatividad e ingenio para contener una historia en una extensión tan pequeña y producir los mismos o mayores efectos que una novela. Al respecto de los efectos del cuento en el lector, Boris Eichenbaum dice que “el cuento debe lanzarse con impetuosidad, como un proyectil lanzado desde un avión para golpear con su punta y con todas sus fuerzas el objetivo propuesto” (D'Angelo, 2003:28). Esta declaración demuestra la intensidad que debe tener de la trama del cuento.

Eliminando las ideas y situaciones intermedias se logra la intensidad de este. Por otro lado, la tensión se logra con el acercamiento al clímax que nos construye el narrador poco a poco, creando al atmosfera adecuada que nos lleva al punto máximo de la historia. Estos dos aspectos deben de ser trabajados en un tiempo y espacio condensados, de tal forma que el lector al terminar de leer tenga la impresión de que el texto tiene un significado mayor que el que ha podido explicarse en su desarrollo. Como lo señala Eichenbaum *“la eficacia del cuento está condicionada por la habilidad con que el peso total de lo referido recae en el final de la exposición”* (D'Angelo, 2003:31).

En nuestra sociedad los cuentos llegan a ser reflejos de nosotros mismos. Con una historia de cuatro páginas se puede reflejar el propio concepto sobre la muerte o descargar el dolor de una decepción amorosa; de forma inconsciente, el cuento refleja el alma del escritor. Como se puede conocer, hay dos tipos de cuentos: Los populares que son una narración tradicional breve de hechos imaginarios que se presenta en múltiples versiones, que coinciden en la estructura pero difieren en los detalles, donde los autores son desconocidos en la mayoría de los casos. Asimismo están los literarios, que son los escogidos para este proyecto, los cuales son el cuento concebido y transmitido mediante la escritura. El autor en este caso suele ser conocido. El texto, fijado por escrito, se presenta generalmente en una sola versión.

En cualquiera de los dos casos el cuento maneja una estructura básica argumental y unas características; para el enfoque de este proyecto no es

necesario profundizar en ello, así que solo se mencionarán las partes que compone un cuento.

- Introducción, inicio o planteamiento: Se presentan los personajes y la situación en la que habitualmente se produce un desequilibrio o elemento de ruptura que desencadena la trama.
- Desarrollo, nudo o medio: se desarrolla la trama, siendo la parte central del relato.
- Desenlace, final o conclusión: La última parte, supone el cierre del relato, en ocasiones reestableciéndose el equilibrio inicial y concluyendo con una nueva situación. En algunos cuentos como las fábulas, la historia termina con una moraleja.

El contenido del cuento se puede clasificar en social, moral, político, infantil, entre otros y se pueden encontrar envueltos en ambientes regionales, urbanos, universales y demás. Los temas que maneja un cuento pueden ser muchos y estos están contenidos en varios géneros. De los más populares que existen están: el Fantástico, de hadas, de suspenso, de comedia, histórico, romántico, microrelato, policiaco, terror y de ciencia ficción. Como se sabe, el cuento *Reyes de la Arena* es un relato de ciencia ficción; por lo que se hablará más sobre este género, ya que influirá en el desarrollo de Concept Art.

La ciencia ficción y su historia con el cuento

Los cuentos de ciencia ficción son aquellos pertenecientes a la literatura fantástica situados generalmente en un tiempo futuro y que incluyen elementos imaginarios relacionados con avances tecnológicos y la ciencia. En ocasiones se la ha llamado también "literatura de anticipación", debido a que algunos autores, como Julio Verne, han llegado a anticipar el surgimiento de logros científicos y tecnológicos, como los cohetes espaciales o los submarinos.

La "ciencia ficción" se dice que nació en 1926 de la mano del escritor Hugo Gernsback, quien hizo uso del término en la portada de la que sería una de las más famosas revistas del género: "*Amazing Stories*". Sin embargo, hay que remontarse más atrás para encontrar los primeros relatos de este género. Aunque los expertos encuentran ejemplos mucho más antiguos, el que está considerado generalmente el primer relato de ciencia ficción es el "*Frankenstein*", de Mary Shelley (1818). Posteriormente, en los años 30 del XIX, Edgar Allan Poe

escribió relatos como *“La incomparable aventura de un tal Hans Pfaal o Revelación mesmérica”*, que sin duda deben englobarse dentro de la ciencia ficción. En la primera mitad del siglo XX surgieron autores como Isaac Asimov, Arthur C. Clarke, Aldous Huxley, George Orwell o Ray Bradbury. A raíz de este género a medida que pasaba el tiempo, surgieron subgéneros como: (Ciberpunk), enfoque en un futuro distópico con alta tecnología y bajo nivel de vida, (Biopunk) los impactos en la biotecnología, (Retrofuturismo) centrada en la estética de los años 30-50 y (Steampunk) idea que se tenía del futuro en las novelas del siglo XIX centrados en tecnología con vapor y muchos otros. Algunos ejemplos de cuentos de ciencia ficción pueden ser *“Gil Braltar”* de Julio Verne o *“Azazel: el demonio de dos centímetros”* de Isaac Asimov.

En todos los casos, y a lo largo de su historia, la ciencia ficción ha mantenido siempre la característica principal que la hace tan interesante: la capacidad de crear escenarios que inspiren debates filosóficos, sociales o científicos sobre la naturaleza del hombre y de la sociedad, plantear dudas, señalar peligros o buscar respuestas. Es necesario conocer el tipo de fuente y género que se quiere adaptar, para poder determinar el desarrollo del Concepto Art. Entendiéndolo de otra forma, son los contextos que este contendrá.

Después de tener escogido la fuente de adaptación y las transformaciones que se quieren realizar; se debe abordar el material escogido, elaborando un análisis correspondiente al texto que se realiza para iniciar el proceso de adaptación.

Análisis literario del cuento

Un análisis consiste en separar las partes del todo, para volver a unir las; encontrando las relaciones que entre ellas existen. En ésta reconstrucción del todo, se encuentra el conocimiento de ese todo y su unión con lo universal.

Dos aspectos a tener en cuenta son el contenido y la estructura en el análisis literario. Se deben rastrear elementos tales como los personajes, el tiempo, el espacio, entre otros. Para obtener la información pertinente del cuento y para ello se necesita recurrir por medio de la narratología para identificar aquellos elementos.

Se buscaron métodos y tesis que ayudaran a encontrar la mejor forma de abordar el texto y se encontró un esquema de análisis, el cual se modificó para adaptarlo al enfoque y enfrentarlo al texto, extrayendo información necesaria para la adaptación sin necesidad de dilatar tanto en el tema y de crear un guión, el cuál era el fin del esquema original y por consiguiente se saldría de los objetivos, complementando con teóricos como Aristóteles y otros autores.

Se plantea elaborar representaciones visuales a través de la adaptación de un cuento por lo cual es necesario revisar algunas pautas para adaptarlo de un texto a imagen. Para ello se debe conocer y cambiar algunas bases del cuento escogido, pues es momento de aplicar los conocimientos en un caso práctico: adaptación a Concept Art del cuento “reyes de la arena” de George R.R. Martin.

Teniendo ya un conocimiento de todo lo que debe tener en cuenta un ilustrador, paso siguiente es conocer el cuento original, su autor y comparación de los pequeños cambios o alteraciones que se le hacen al original. Como ya se mencionó antes este estará basado en un esquema de análisis narrativo propuesto por José Luis Sánchez Noriega, el cual trata sobre una comparación entre la obra literaria y el nuevo original a través de recuentos de supresiones, semejanzas añadidos y otros aspectos de la adaptación ya mencionados anteriormente.

Esquema teórico para el análisis del cuento

Definición de contenido y estructura del cuento

- **Sobre el autor:** Es la historia de la vida de una persona narrada desde su nacimiento hasta su muerte, consignando sus hechos logrados, y sus fracasos, así como todo cuanto de significativo pueda interesar de la misma persona. Su momento histórico.
- **Narrador y punto de vista:** El narrador constituye el elemento central del relato. Precisamente es la presencia de un narrador, que organiza los elementos de la narración, el que aporta información sobre la historia que se narra. “Para las corrientes de inspiración lingüística el narrador es un hablante, un locutor. En cuanto mensaje el enunciado narrativo necesita un responsable, un sujeto de la enunciación” (Garrido Domínguez, 1996: 107). Y es necesario identificar si el narrador está en primera, segunda o tercera persona.
- **Sinopsis de la obra o Trama:** Sencillamente, un resumen general de una obra en particular. (Un libro, una película, etc.). Tiene como objetivo informar, en este sentido, se encarga de presentar las líneas más importantes del asunto en cuestión, dejando de lado los detalles y centrándose en lo esencial para el desarrollo de los contenidos. Se diferencia también de los argumentos, en tanto busca establecer conexiones causadas entre los distintos elementos de la narración, más que solo describir una simple sucesión de una secuencia de acontecimientos. Aristóteles articuló algunos aspectos importantes de la trama en su “Poética”, Aristóteles define la trama como “el principio fundamental” de la tragedia y “la imitación de la acción”, y formula la teoría de la “trama unificada”, esto es, una trama con planteamiento, nudo y desenlace, cuyas partes tienen funciones independientes, pero también contribuyen al todo narrativo. En esta trama los elementos están “tan conectados que la transposición o eliminación de cualquiera de ellos deformaría el todo”. El fin de la trama, la resolución, suele estar precipitado por una catástrofe.
- **Tema y Problemática de la Obra:** El tema, también es conocido como asunto de la obra. Los temas pueden ser: el amor, la guerra, el odio, la explotación económica, la esperanza, la revolución socialista, etc. Durante todos los modos de producción económica que ha vivido el hombre, los temas relacionados con ese fondo histórico han sido las motivaciones de

la producción artística. Cada autor tiene un tema que tratar y a partir del análisis nosotros estaremos en capacidad de poderlo reconocer y especificar.

- **Argumento:** En una obra literaria, es el relato de los principales acontecimientos y acciones que ocurren ordenados cronológicamente. Es más extenso que la sinopsis, pues debe abarcar la estructura narrativa: el inicio, el nudo y el desenlace. Es de anotar que se debe elaborar con sus propias palabras, por lo cual reflejará el estilo del narrador.
- **Personajes:** Un personaje es cada uno de los seres, ya sean humanos, animales o de cualquier otro tipo, que aparecen en el cuento. Los personajes son creados a través de observaciones o descripciones directas o indirectas de rasgos físicos y/o psicológicos hechas por el narrador o por otros personajes del texto literario. Se dividen en personajes principales y secundarios: es necesario ir más allá de esta división y asumir un punto de vista de clase social, para entenderlos mejor desde la perspectiva sociológica.
- **Tiempo:** En el análisis literario se deben contemplar todas las perspectivas del tiempo: cronológico, histórico, ambiental, y gramatical.
 - **Cronológico:** Tiempo interno del cuento, se refiere al transcurso de horas, días y semanas.
 - **Histórico:** Se refiere a la época o modo de producción que enmarca la obra literaria.
 - **Ambiental:** Climas referenciados en el tiempo interno del cuento.
 - **Gramatical:** referido al uso de las formas verbales con que se narran los hechos: presente, pasado, futuro.
- **Espacio:** Es el lugar donde se desarrollaron los acontecimientos narrados. El espacio se puede dividir en dos: lugar genérico y lugar específico. Llámese genérico el espacio amplio, el continente, país, ciudad o región donde se lleva a cabo las acciones en la obra literaria. Llámese espacio específico, al que el narrador da mayor importancia y describe en detalle.

El siguiente esquema es adaptado del libro “De la literatura al cine. Teoría y análisis de la adaptación” de José Luis Sánchez Noriega. Revisando la estructura y puntos que se encuentran en el esquema; se adaptaron tomando en cuenta los puntos que sirven para la adaptación y elaboración del Concept Art dejando de un lado los puntos que implique elaboración de guión.

Esquema de análisis comparativo de la adaptación

Análisis De Los Procedimientos De Adaptación

1. ***Enunciación y punto de vista.*** Se trata de ver las transformaciones que se han operado sobre el material literario:

- Título: cambio total o parcial.
- Tiempo de la enunciación y tiempo del enunciado.
- Focalización del conjunto del relato o de las secuencias más significativas: cambio de la focalización interna a externa, de interna de un personaje a otro, de focalización interna o externa a relato no focalizado, etc. Razones para los cambios.

2. ***Transformaciones en la estructura temporal:***

- Tiempo del autor y tiempo de la historia: distancia en el texto literario y en fílmico y su relevancia para el relato.
- Ubicación temporal: elementos de los dos textos para un relato ubicado y transformaciones relevantes.

3. ***Supresiones:***

- De acciones.
- De descripciones.
- De personajes.
- De diálogos.
- De episodios completos.

Compresiones: acciones o diálogos.

Traslaciones:

- De espacios.
- De diálogos.
- De acciones y/o personajes.

4. **Sustituciones:** elementos originales del adaptador destinados a proporcionar significaciones equivalentes a las de elementos omitidos del texto literario.

Añadidos:

- Añadidos que marcan la presencia del autor fílmico.
- Añadidos de secuencias dramáticas completas.
- Añadidos documentales.

Desarrollos:

- Desarrollos completos de acciones implícitas o sugeridas.
- Desarrollos de acciones breves y rasgos de personajes.
- Desarrollos breves de acciones o de contexto.

5. **Visualizaciones:** acciones evocadas, sugeridas o presupuestas por el relato literario que aparecen explicitadas en la película.
6. **Valoración Global:** Resumen de las variaciones más significativas y juicio crítico del resultado obtenido.

CAPITULO III

Aclarado los conceptos y términos, es hora de comenzar a desarrollar el Concept Art para el cuento “*reyes de la arena*”; y para ello, abordaremos el material para extraer la información pertinente.

3.1 ANALISIS DEL CUENTO “*REYES DE LA ARENA*”

Sobre el autor

George Raymond Richard Martin, conocido como George R. R. Martin y en ocasiones por sus seguidores como GRRM (Bayonne, Nueva Jersey, 20 de septiembre de 1948), es un escritor y guionista estadounidense de literatura fantástica, ciencia ficción y terror famoso por ser el autor de la serie de novelas Canción de hielo y fuego, adaptadas para la televisión con el título de Juego de tronos (Game of Thrones), obtuvo varios premios por novelas como “Muerte de la luz” (Dying of the Light, 1977) una de las primeras y más populares. Desde la infancia se interesa por la lectura y se convierte en un precoz escritor de relatos. Posteriormente cursaría estudios universitarios de periodismo en la Northwestern University de Evanston, Illinois, donde se graduó en 1971.

Martin fue un prolífico autor de obras cortas de ficción en los años setenta y su obra fue premiada con varios premios Hugo y Nebula.

Sobre el Cuento

El cuento “Reyes de la arena” o “Sandkings” de George R.R. Martin fue publicado por primera vez en el número de 1979 de la revista Omni, en estados unidos. Ganador de premios nébula, Hugo y Locus.

Narrador y puntos de vista

En el cuento el narrador se centra por fuera de la historia, sólo describe las situaciones que lo hacen característico de un narrador en tercera persona omnisciente. Ya que, sabemos por el narrador los sentimientos y pensamientos del protagonista. Además este tiende a tener una visión muy impersonal en cuanto a lo que describe de los personajes. Simplemente los ve desde lejos, como una especie de cámara de cine.

El punto de vista es el desde un hombre que abrumado por la veneración y poder; pretende tener todo a su control pasando por encima de cualquiera.

Sinopsis

Se nos contará la historia de Simon Kress, un acaudalado hombre de negocios que vive en un planeta que no es la Tierra. Simon posee cierto gusto particular: coleccionar mascotas extrañas y peligrosas. Cierta día decide comprar una nueva criatura pero, aburrido de ya verlo todo, no se conformará con algo apenas extraño o dentro de lo común. Recorriendo varias tiendas encuentra una que nunca había visto y en ella a la mascota ideal para su tipo de persona. Los “reyes de la arena” son unos pequeños insectos que poseen una consciencia de colmena, pelean a muerte por la comida contra sus otras especies e incluso adoran al dios que les provee alimento. Simon queda fascinado por estos pequeños seres y decide comprarlos. Ansioso de ver guerras y adoración por parte de sus nuevas mascotas, decide “apurar” un poco las cosas, pero Simon Kress aprenderá que el exceso de poder y el orden normal de la naturaleza no es algo con lo que se deba jugar.

Tema

Como la adicción al poder y veneración puede desatar lo peor de un ser humano generando muertes a su paso.

Argumento

En este relato GRRM cuenta la historia de Simon Kress, un importante hombre de negocios de un planeta que no es la Tierra. A Kress le gusta tener animales voraces, a los que alimenta con otros animales. Un buen día decide adquirir una mascota nueva y encuentra una hecha a su medida: una especie de insectos dotados de una mente-colmena que, encerrados en un terrario, luchan entre ellos por la comida. Pero estos seres (los reyes de la arena), son algo más sofisticados que las hormigas o las termitas; son mucho más inteligentes y son capaces de reconocer y adorar a su cuidador, cuya efigie esculpen en sus castillos. Obviamente, Kress se siente tentado por la sensación de ser un dios y compra un gran terrario y cuatro colonias de reyes de la arena.

Pronto comienza a hacerlos luchar privándoles de alimento como el show entretenimiento principal de las fiestas que este realizaba. Los invitados, animados, comienzan a llevarle otros animales para que los haga luchar contra los reyes de la arena y en las apuestas se mueve mucho dinero. Pero el problema surge cuando una ex-novia de Kress, escandalizada por el espectáculo de las luchas, lo denuncia por importación ilegal de especies animales. Kress soborna sin problemas a la policía y, a modo de venganza, ofrece un cachorrillo a los reyes. Graba el combate entre el perrito y los reyes de la arena (evidentes ganadores) y se lo envía a su ex-novia. Al día siguiente ésta aparece en la casa armada con un martillo y rompe el terrario. Kress lucha con ella y la mata. Entonces, los reyes de la arena, libres, recogen el cadáver de ella y se lo comen. Alcanzado este punto, con los reyes de la arena sueltos y cada vez más voraces, Kress se ve incapaz de controlar una situación que desemboca en una larga cadena de muertes, tratando de saciar el apetito de los reyes de la arena.

Personajes

PRINCIPAL	DESCRIPCIÓN
SIMON KRESS	Carrillos abultados, ojos azules, cabello cano cejas finas y sofisticadas. Es un hombre de negocios retorcido, inteligente, sádico, manipulador y ególatra, toda su personalidad queda a flor de piel y se profundiza a medida que avanza la historia.
SECUNDARIOS	DESCRIPCIÓN
REYES DE LA ARENA	Apenas tan largo como una uña, con seis patas y seis ojos diminutos dispuestos en torno a su cuerpo. Un juego de mandíbulas que se abren y cierran, largas y delicadas antenas. Tienen un color específico dominante en su dermatoesqueleto acorazado, este muda cuando el rey del a arena aumenta de tamaño. Ya sea rojo, blanco, negro o naranja. Sus patas delanteras se doblan como si fueran brazos y tiene una especie de dedos, tres zarcillos pequeños y flexibles. Y cooperan perfectamente tanto en la construcción como en la batalla.
JALA WO	Alta, delgada, pálida con traje gris y gorrita en la cabeza. Es una mujer muy centrada, calmada y certera.
CATH M`LANE	Ex novia de Kress es muy sentimental y emotiva. Sentimientos que Kress le genera con sus acciones en el transcurso de la historia.
JAD RAKKIS	Xenólogo aficionado y amigo de Kress. Es muy competitivo, le gustaba apostar y siempre trata de alardear frente a los demás con sus conocimientos sobre criaturas y sus hábitos.

<i>MALADA BLANE</i>	Amigo de Kress, no se conoce mucho de su personalidad y físico. Solo se conoce que es amigo cercano y asistía mucho a las fiestas que Kress organizaba.
<i>IDI NOREDDIAN</i>	Amiga de Kress, quien es invitada a las fiestas, también ayudo a hacer el video que luego fue enviado a Cath m`Lane y más adelante es asesinada.
<i>LISSANDRA</i>	Cabello canoso, expresión vacía y nariz larga y en forma de gancho. Voz enérgica y eficiente. Era un tipo de exterminadora es una mujer muy acostumbrada a su trabajo y difícil de sorprender por la forma en que hablaba con Kress. Acompañada de 3 asistentes.
<i>FUGACES</i>	DESCRIPCIÓN
<i>SHADE</i>	Acompañante de jala Wo y rey de la arena en su fase final de evolución.
<i>OPERARIOS DE WO Y SHADE</i>	Reyes de la arena en su término final bípedos, regordetes de amplia cintura, cuatro brazos, ojos saltones y multifacetados. Su piel era gruesa, correosa, retorcida hasta formar cuernos, espinas y prominencias en raros lugares del cuerpo.
<i>SHAMBLER</i>	Pequeño monstruo que se alimentaba de casi todo y animales pequeños. Puede trepar estructuras.

Tabla 1. Descripción de personajes

Tiempo

- **Cronológico**

El tiempo transcurre de manera lineal, Continuo y sucesiva. Ya que, los eventos y acontecimientos transcurren de manera natural y no se hacen saltos hacia atrás en la historia. Desde que se entera de la existencia de las criaturas, crecimiento y desarrollo.

- **Histórico**

El tiempo de la enunciación corresponde a un futuro muy lejano, por los indicios y detalles de la historia. Se sabe que los avances y tecnología están muy por delante de la época en que fue escrita, ya que hasta se entiende que conviven en otro planeta que no es la tierra. En cuanto al tiempo del enunciado fue escrito por la época de 1978-1979.

- **Ambiental**

El clima que se percibe en el relato tiene mucha similitud al que se presentan en la tierra, las noches frías y los días cálidos. El oxígeno es igual, ya que no necesitan la ayuda de elementos para respirar. No se dan muchos detalles, sobre si se está en invierno o verano, existen formaciones naturales como volcanes. Se podría decir que es el planeta gemelo de la tierra.

- **Gramatical**

Formas verbales son en el presente.

Espacio

El cuento se desarrolla en un planeta lejano que no es la tierra, sin embargo tiene mucha similitud en las propiedades físicas, Como el oxígeno.

<i>GENÉRICO</i>	<i>ESPECÍFICO</i>
<i>Planeta Baldur</i> <i>Ciudad Asgard</i> <i>Rainbow Boulevard</i> <i>Cadena de volcanes activos</i>	Mansión de Kress Tienda Wo y Shade Importadores Restaurante en Asgard

Tabla 2. Espacios

Teniendo establecida la información que se extrajo del cuento *reyes de la arena*, se hará una comparación indicando los cambios que se le aplicaran al relato dependiendo de los criterios que el ilustrador vea necesarios.

3.2 ESQUEMA DE ANÁLISIS COMPARATIVO DE LA ADAPTACIÓN

Análisis de Los procedimientos de Adaptación

1. Enunciación y punto de vista.

- Título.

“Reyes de la Arena” o “Sandkings” el título se mantiene porque es muy adecuado y centra muy bien la idea del relato revelar mucho sobre que trata la historia.

- Tiempo de la enunciación y tiempo del enunciado.

El tiempo de la enunciación corresponde a un futuro muy lejano por los indicios y detalles de la historia, sabemos que los avances y tecnología están muy por delante de la época en que fue escrita, ya que hasta se entiende que conviven en otro planeta que no es la tierra. En cuanto al tiempo del enunciado fue escrito por la época de 1978-1979 y el tiempo que se maneja en la historia es continuo desde que se entera de la existencia de las criaturas, crecimiento y desarrollo.

- Focalización del conjunto del relato o de las secuencias más significativas.

La focalización del relato es externa, ya que el narrador no conoce mucho de los personajes solo centra en las acciones estando a la par de ellos. Como la adaptación se basa solo en las representaciones visuales, no se necesitan hacer cambios en el orden de la secuencialidad o focalización.

2. Transformaciones en la estructura temporal

No requiere cambios en la estructura temporal que se presenta en el relato original.

3. Supresiones. Compresiones y Traslaciones

No requiere suprimir acciones, descripciones, personajes, diálogos ni episodios completos.

4. Sustituciones o Búsqueda de Equivalencias

Los reyes de la arena son descritos como insectos dotados de una mente-colmena parecidos a unas hormigas o termitas, pero mucho más inteligentes y con capacidad de reconocer y adorar a su cuidador, con seis patas, seis ojos dispuestos entorno a su cuerpo. Un desagradable juego de mandíbulas se abría y cerraba, mientras dos largas y delicadas antenas trazan figuras en el aire. Antenas, mandíbulas, ojos y patas ennegrecidos, pero con un color diferente dominante en su blindaje. Asimismo su dermatoesqueleto muda cuando el rey de la arena aumenta de tamaño.

La verdad esas descripciones no diferían mucho de los insectos normales como las hormigas y le restan impacto visual cuando se represente. Ya que al ser de otro planeta en muy extraño que sean tan parecidos. Por consiguiente se modificaron sus características pero sin cambiar las acciones y trama que estos realizan en la historia. Así que se cambió por:

PERSONAJE	DESCRIPCIÓN
<i>Reyes de la Arena</i>	Criaturas con 6 patas fuertes, cubiertos con una especie de placas por todo su cuerpo haciendo la función de una armadura. A medida que aumentan de tamaño, su masa muscular debajo de sus palcas se va haciendo más gruesa y resistente. Las placas protectoras se hacen más pequeñas y se van cayendo. Su cabeza tiene una especie de caparazón con placas que cubre su cráneo. Como un casco protegiendo su cabeza, simulando una especie de corona haciendo referencia a un rey, con fuertes mandíbulas para destrozar todo lo que se les atravesase. A medida que van creciendo su posición corporal cambia de 6 patas a una totalmente erguida. En su cabeza y en varias partes del cuerpo tienen un color específico que identifica cada grupo de rey de la arena rojo, blanco, negro y anaranjado.

Tabla 3. Sustitución de personajes

5. Visualizaciones

De las visualizaciones más importantes de situaciones en el relato se puede resaltar: 1) cuando Kress se encuentra por primera vez dentro de la tienda con Jala Wo y esta le está mostrando las criaturas. 2) cuando Kress empieza a ver crecer y alimentar a sus criaturas día y noche. 3) una de las fiestas que Kress organiza en su mansión con sus nuevas criaturas. 4) Kress mata a Cath m`Lane. 5) Kress ve desde su mansión la lucha de los exterminadores y las criaturas. 6) Kress huyendo y encontrando se con los reyes de la arena naranjas entre otras.

6. Valoración Global

Los cambios efectuados no fueron tan significativos, puesto que no se hacen cambios en la narrativa o en la secuencia del relato. Debido a que no se ha hecho un nuevo guión, sólo se sustituyó un personaje buscando equivalencias. Los cambios realizados están justificados para que la esencia de la cuento no se altere y le dé más fuerza al contexto.

Ya hecha la recolección de datos y establecido los cambios que se harán; hay que empezar a darle forma a este proyecto. Debemos determinar cuáles van a hacer nuestros referentes y que el camino que se va a tomar en cuanto a la gráfica.

3.3 BUSQUEDA DE REFERENCIAS PARA DESARROLLAR EL CONCEPT ART

El cuento maneja un ambiente futurista pero con base en la mentalidad de la época en que *GRRM* escribió. Aquí no se aprovecha mucho el hecho de estar en un mundo de ciencia ficción, existiendo muy pocos detalles sobre este género en este cuento, es decir: en esta obra hay pocas menciones a detalles que puedan sugerir adelantos tecnológicos futuristas, por ejemplo: se hace uso de un sistema de video llamadas (el relato fue escrito en 1979, eso era futurista para la época) pero salvo ese detalle y otros pocos, el mundo no posee ningún otro característica que nos haga imaginar un mundo de ciencia ficción. En parte esto, beneficiará al adaptador para crear un estilo más libre de los elementos del futuro.

Ciberpunk, Postciberpunk, Retrofuturismo entre otros...

El relato es un cuento de ciencia ficción. Por lo que, el concepto de representación tomará elementos de la estética que se usan en el ciberpunk Postciberpunk, Retrofuturismo y Biopunk. Cabe aclarar que solo es en términos de estéticos, ya que los contextos de aquellos géneros distan del cuento. Pero son una gran base para el desarrollo de la gráfica.



Figura 13. Artwork featured in *Degeneration: "In Thy Blood"* book. Lines. By Marko Djurdjevic

Personajes y vestuario

Con una clase social más alta y menos rebelde. La estética de los trajes de cuero, chaquetas, capuchas, las gafas de sol con elementos modernos con alto grado de calidad y algunos peinados extravagantes, presentes en el Cyberpunk. Ayudan a demarcar la tecnología avanzada en el cuento, algo que no está muy claro. Se quiere dar una atmosfera que realmente se sienta del futuro sin necesidad de modificar la anatomía de los personajes con elementos mecánicos. Se trata de tomar elementos de varios géneros futuristas que ayuden a darle una base más sólida a la obra. La atmosfera de color e iluminación son una de las características principales del Cyberpunk, que hacen que se tome como referencia; tonos oscuros y opacos, con tendencia a una gama de colores tierra fortalecerán la apariencia de la obra.



Figura 14. Character Concept sculptor - 3d art. By David Giraud.



Figura 15 y 16. Epocholypse Sketchs. By Joshua Calloway



Figura 17. Character inspiration, Conceptual Art. By G-R-A-Y

Arquitectura y ambientes

Las estructuras, la arquitectura y entorno del futurista del Cyberpunk empatan fácil con las ideas que se manejan en el relato. Los ordenadores, hologramas, redes...Son uno de los pilares del ciberpunk. Todo eso forma parte del mobiliario común. Calles húmedas y oscuras, edificios destartalados, grandes edificios que demuestran el poder de los entes empresariales...el relato contiene algunas descripciones que encajan perfectamente con este género, como la calle Rainbow Boulevard en la ciudad de Asgard.



Figura 18. Cyberpunk, Dystopia, Circus. By Nicolas Francoeur



Figura 19. Cyberpunk, the Art of Animation. By Markus Lovadina.

El hecho de que todos los personajes tengan vehículos privados que vuelan lleva a pensar que las distancias son muy grandes y el entorno del planeta es difícil de recorrer. Por lo que se basará en ambientes montañosos y de apariencia rocosa y amplias áreas de terreno. Como se ven en algunos relatos del Cyberpunk.



Figura 20. Malaysia, 2D Art. By Phang Jin Jo

Artefactos y vehículos

En cuanto a vehículos y artefactos, se tomarán elementos estilísticos que se manejan en el más en el retrofuturismo, menos estilizados y no tan minimalistas como suelen ser en el Cyberpunk. Más extravagantes, formas robustas, pesadas y de gran volumen, más pensadas para la época del relato.



Figura 21. Locomotive, concepts and sketches. By Marcin Jakubowski

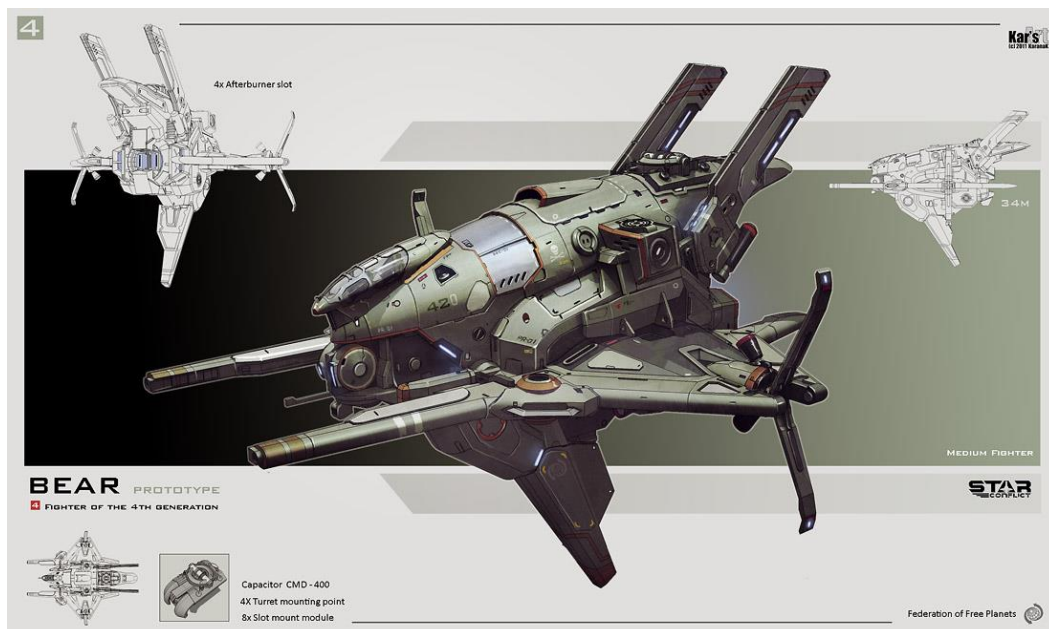


Figura 22. Spaceship Concepts. By karanak

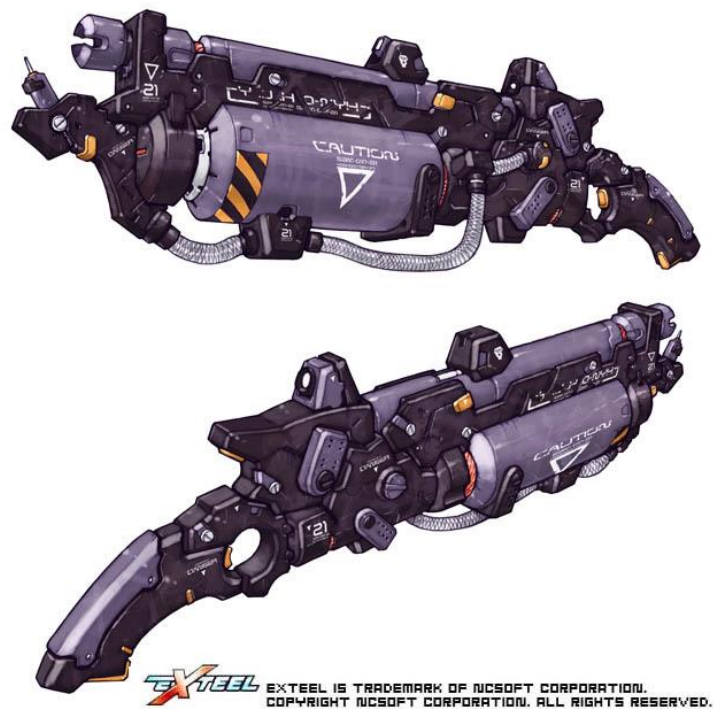


Figura 23. Guns. By Hokodo

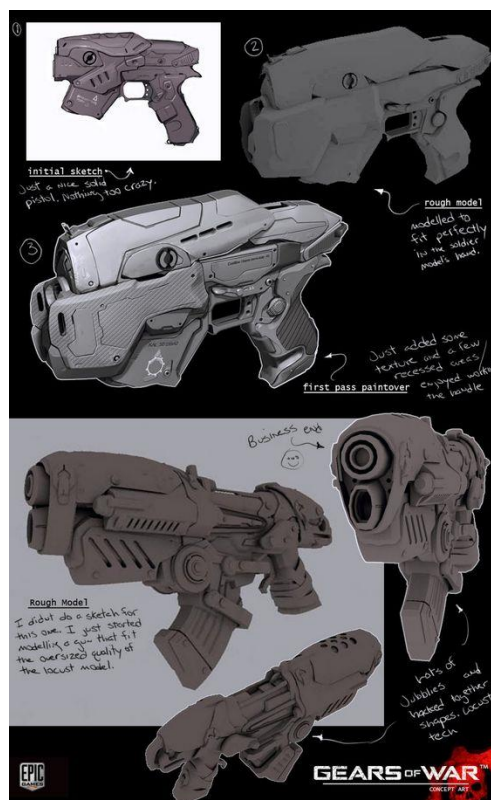


Figura 24. Art. By Hawkprey

Criaturas y humanoides

Dentro de la ciencia ficción como ya se mencionó, se encuentran subgéneros como el Biopunk que está más enfocado a la genética y tecnología. Este es un gran referente para desarrollar las gráficas de criaturas y humanoides, que se dan en el relato, como lo es el caso de *Shade* y sus *Reyes de Arena*.



Figura 25. The Maze Runner Concept Art. By Ken Barthelme



Figura 26. Arrival Concept Art. By Peter Konig

Nos disponemos a desarrollar las representaciones graficas que conforman el Concept Art. En esta sección se mostrará algunos de los personajes del relato; como se aplica conceptualización, la gráfica y contexto haciendo uso de las referencias que se hablaron anteriormente. El Concept Art completo estará en un material anexado a este proyecto.

CONCEPTUALIZANDO Y DESARROLLANDO LA GRAFICA PARA EL CONCEPT ART

Para el desarrollo físico de los personajes y con conocimiento de las bases de la ilustración. Se establecieron las diferentes complexiones faciales y de cuerpos, que se describen en el relato, y en algunos casos de carencia de descripciones, se tomaron sus acciones y personalidades que se desarrollan, para conceptualizar y crear la fisionomía.

Desarrollo y construcción del personaje

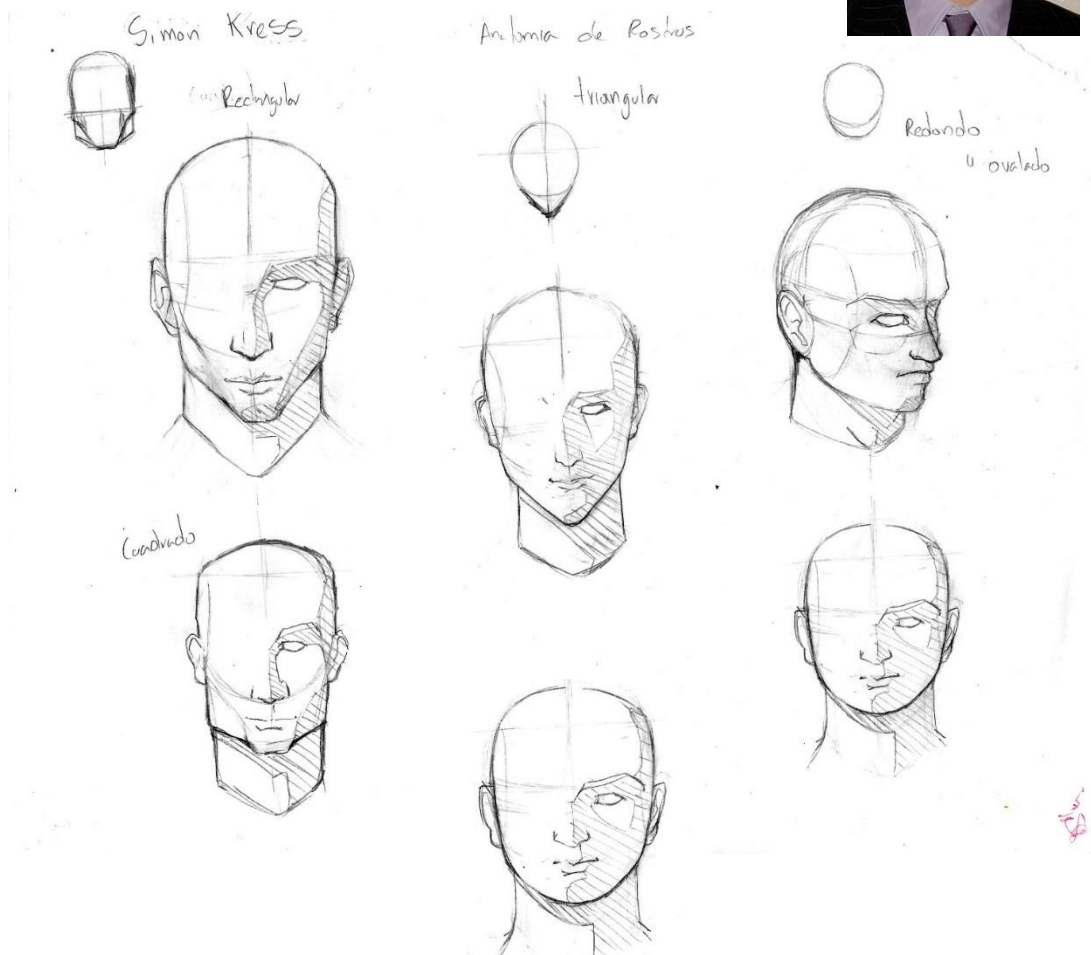
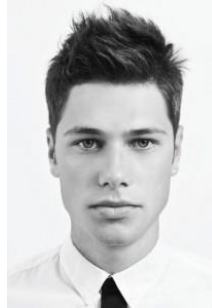
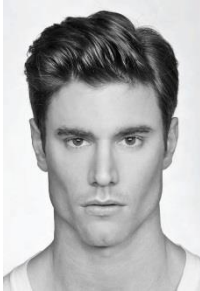
Simon Kress Personaje Principal

Descripción

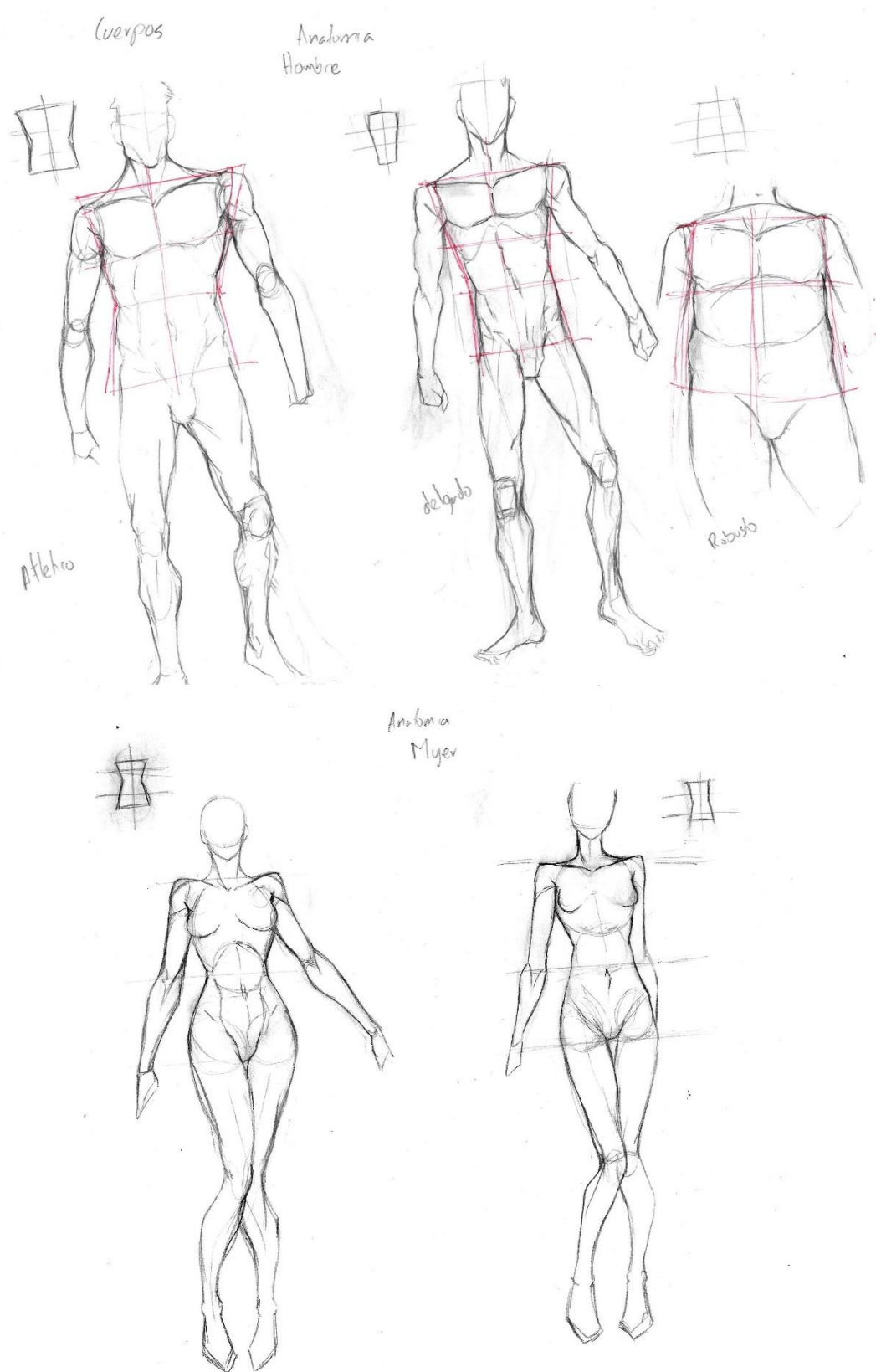
Carrillos abultados, ojos azules, cabello cano cejas finas y sofisticadas. Es un hombre de negocios retorcido, inteligente, sádico, manipulador y ególatra.

Con las descripciones físicas y psicológicas se empieza a conceptualizar y definir cuál será la fisionomía que más se le adapta. Para ello se bocetaron varios tipos de rostros; el rectangular, triangular y redondo. Ya que el tipo las facciones, ayudará a percibir el carácter del personaje. Lo mismo ocurre con la estructura corporal.

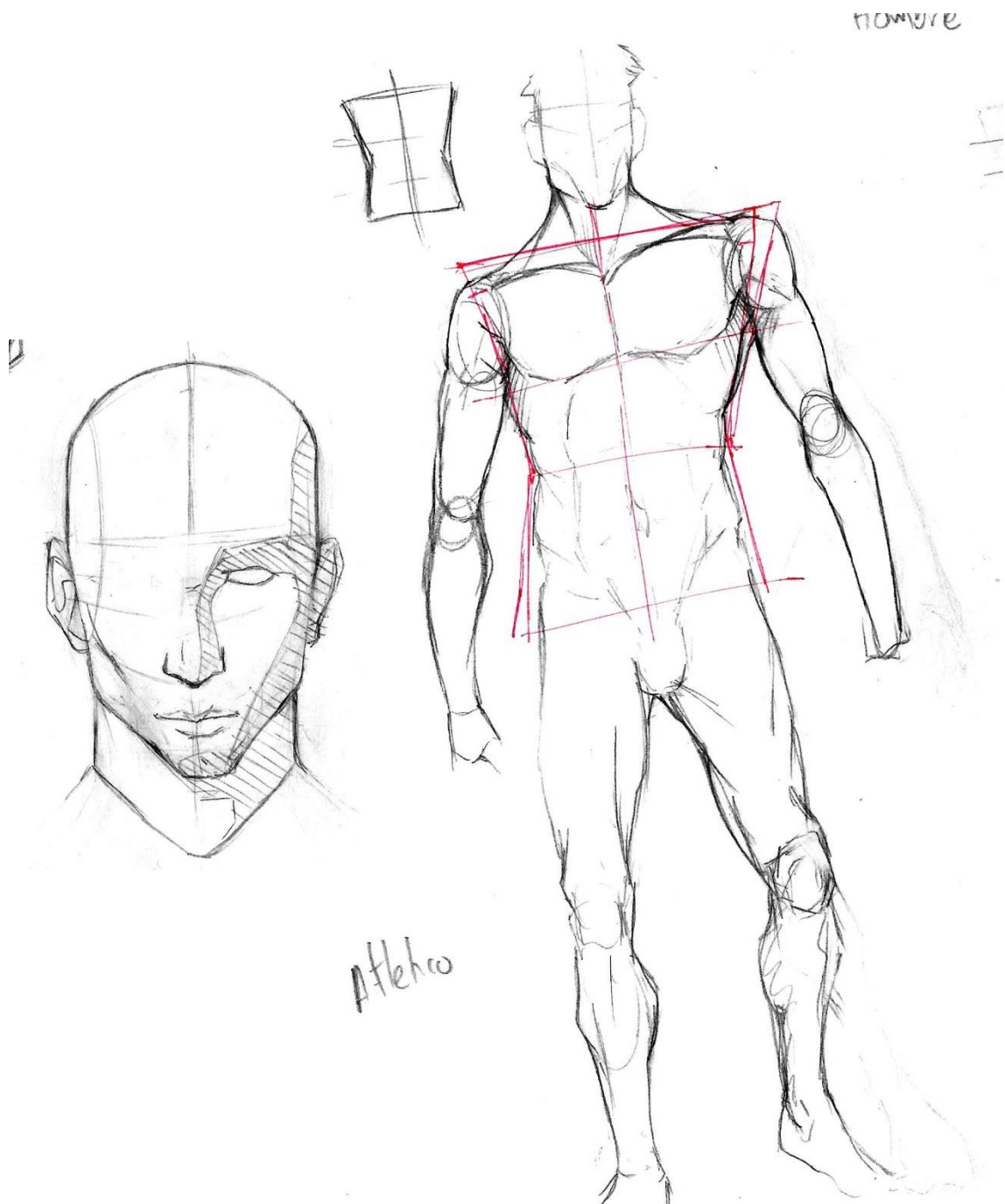
Estructura de rostros



Complexiones corporales



De las Morfologías que se exploraron la que mejor lo representa, es el un rostro rectangular y cuerpo atletico. La descripción de un hombre de negocios, inteligente, adinerado y egolatra; ayuda a deducir que tiene un aire de sofisticación y porte. Las personas con esas características generalmente se preocupan mucho por su apariencia física y mantener siempre en forma; a pesar de su edad, que se intuye que es muy mayor.



Definiendo rasgos faciales

Para las facciones. Se basaron en las descripciones básicas hechas por el cuento: Carrillos abultados, ojos azules, cabello cano, cejas finas y sofisticadas. Aquí el punto clave que no hay que descuidar, es el que nos da la descripción del color del cabello. Ya que es un indicio de la edad que tiene el personaje, que se especula de los 45 para adelante. Esa característica nos da más información sobre los rasgos faciales, para la elaboración de nuestro personaje y ser más sea coherente con lo que se lee del relato.

Se exploraron tipos de cabello buscando una afinidad con las descripciones a criterio del ilustrador, pero buscando la misma coherencia.



Expresiones



Posturas dinámicas

Comportamiento del cuerpo dependiendo de las acciones.



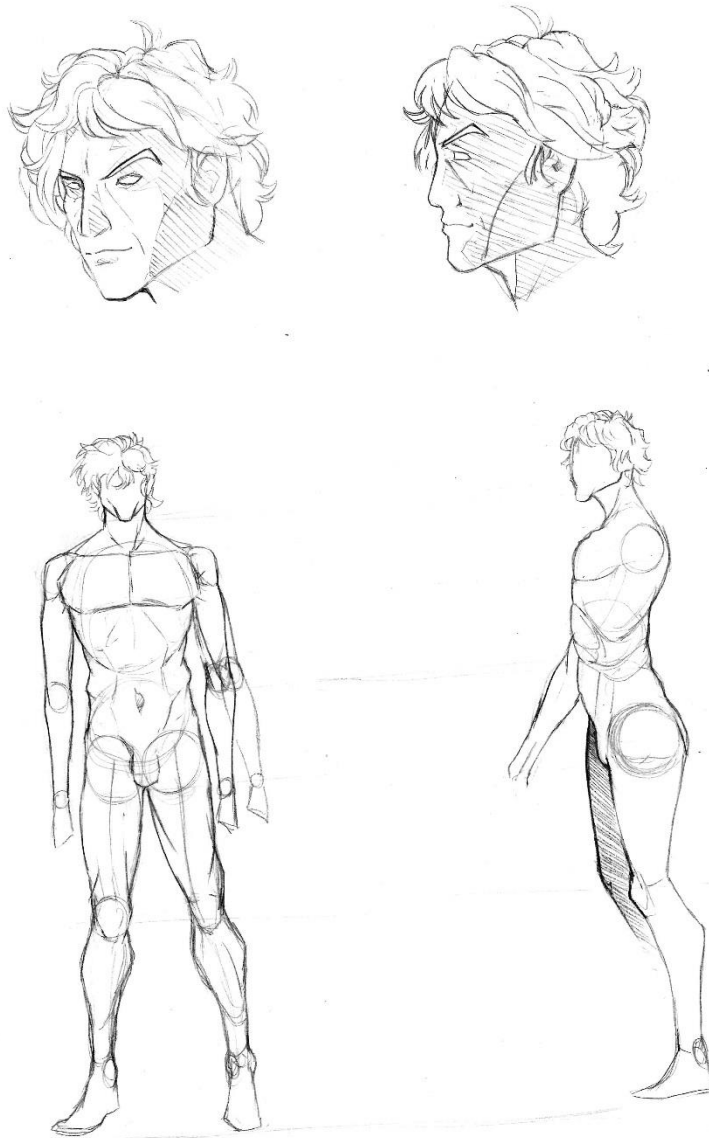
Vestuarios

Se basaron en aspectos de trajes del Cyberpunk, pero enfocando el contexto en un ámbito social más alto. El uso de ropa más futurista y cortes más finos.



Composición de final del personaje

Esta es la apariencia del personaje, escogiendo e Integrando los elementos que se exploraron. Se generan diferentes vistas del personaje definido

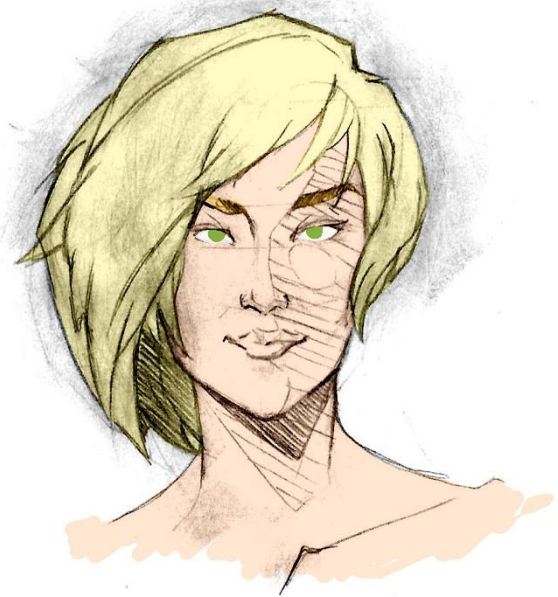


Ya teniendo definido por medio de los bocetos las apariencias que tendrán nuestros personajes, abordaremos el uso del color y estilo que se fueron integrando al Concept Art.

DESARROLLO DE COLOR PARA EL CONCEPT ART

Se intervino un poco el boceto con ayuda digital y se aplicaron tratamientos de color para la piel, cabello y vestimenta. Para luego aplicar sombras e iluminación.





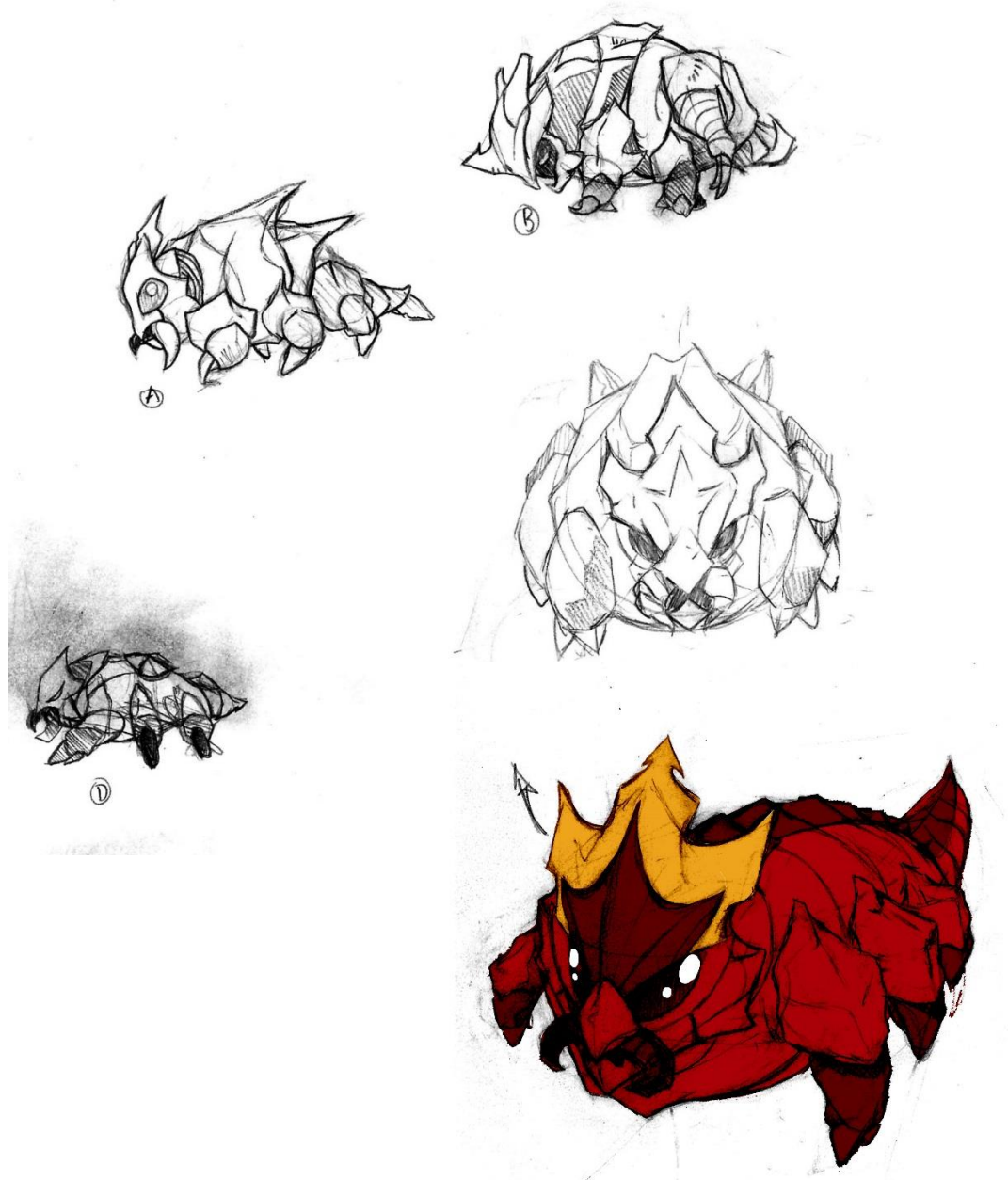
Se hicieron exploraciones de color basados en la atmosfera que se le quería dar a al personaje y la adaptación. Con diferentes gamas hasta tener la deseada.

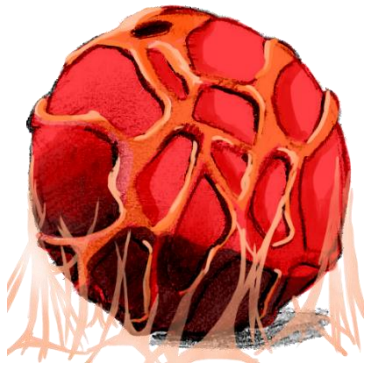


Aparte del desarrollo de personajes. Se desarrollaron más contenidos como criaturas, escenarios, máquinas y artefactos que integran el cuento. Enfocada en el contexto del cuento.

Criaturas

Aplicando las descripciones físicas que se sustituyeron de los reyes de la arena originales. Se pensó en aspectos que se vieran más fuertes y coherentes con las acciones que realizaban los reyes de la arena, buscando texturas y aspectos más rocosos. Para darle más alusión al nombre “reyes”; se les incorpora en el cabeza, una especie de corona.





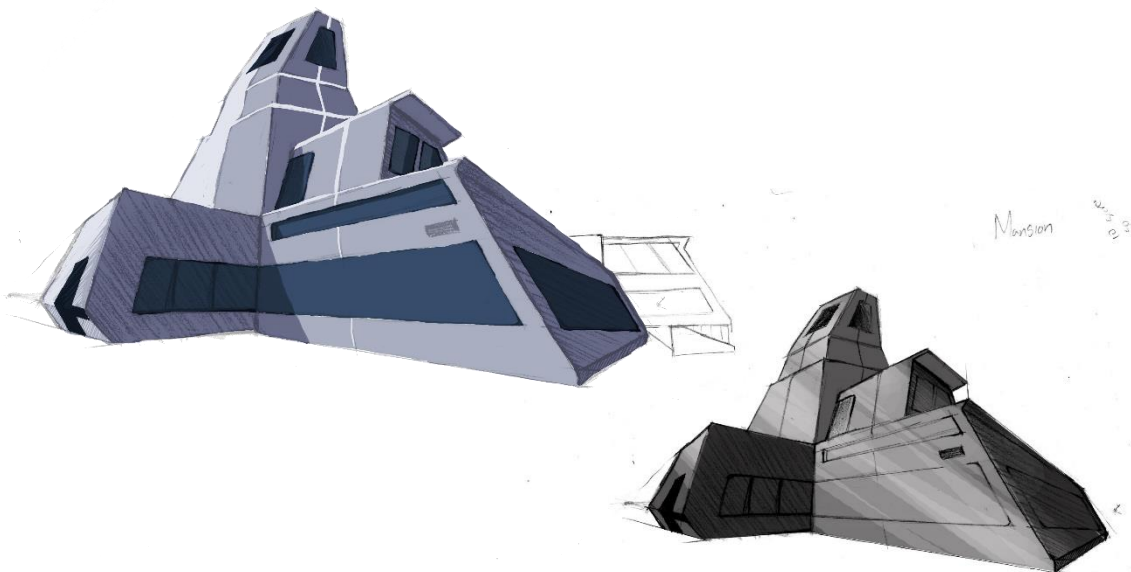
Capullo



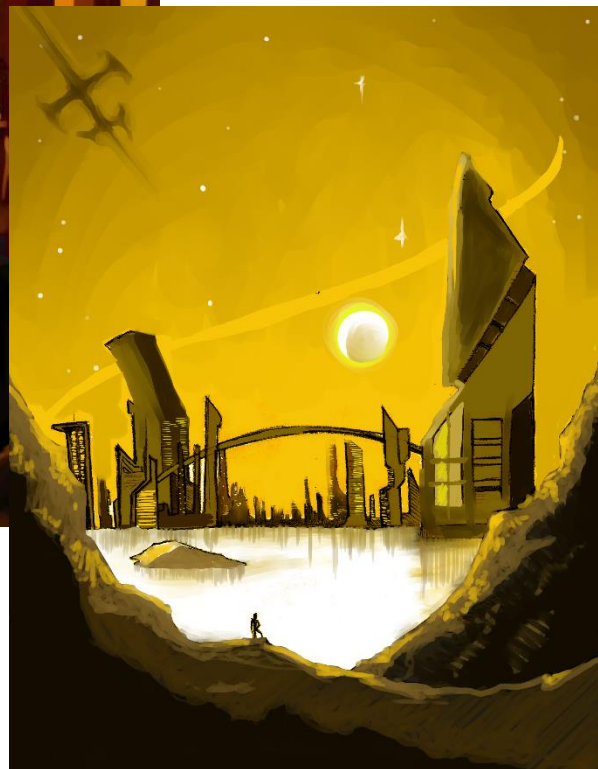
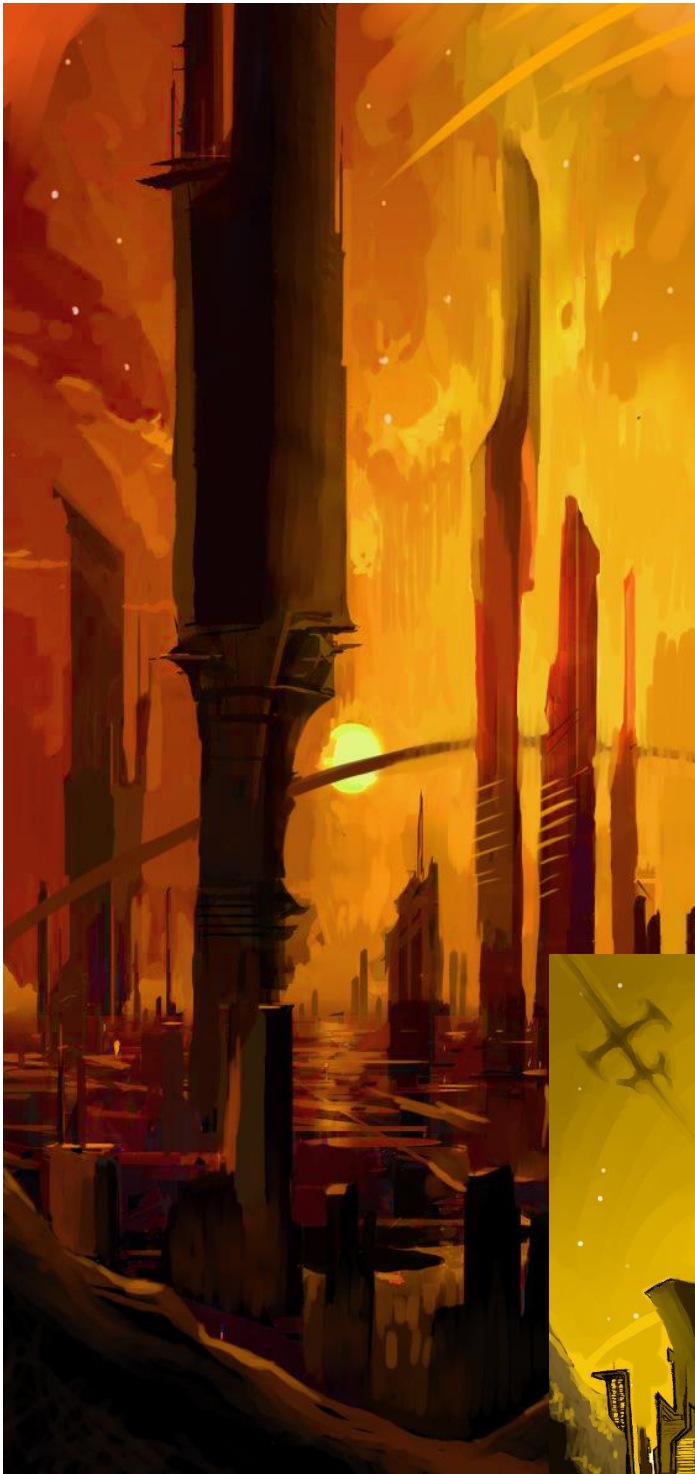
Escenarios



Calles, Ciudad



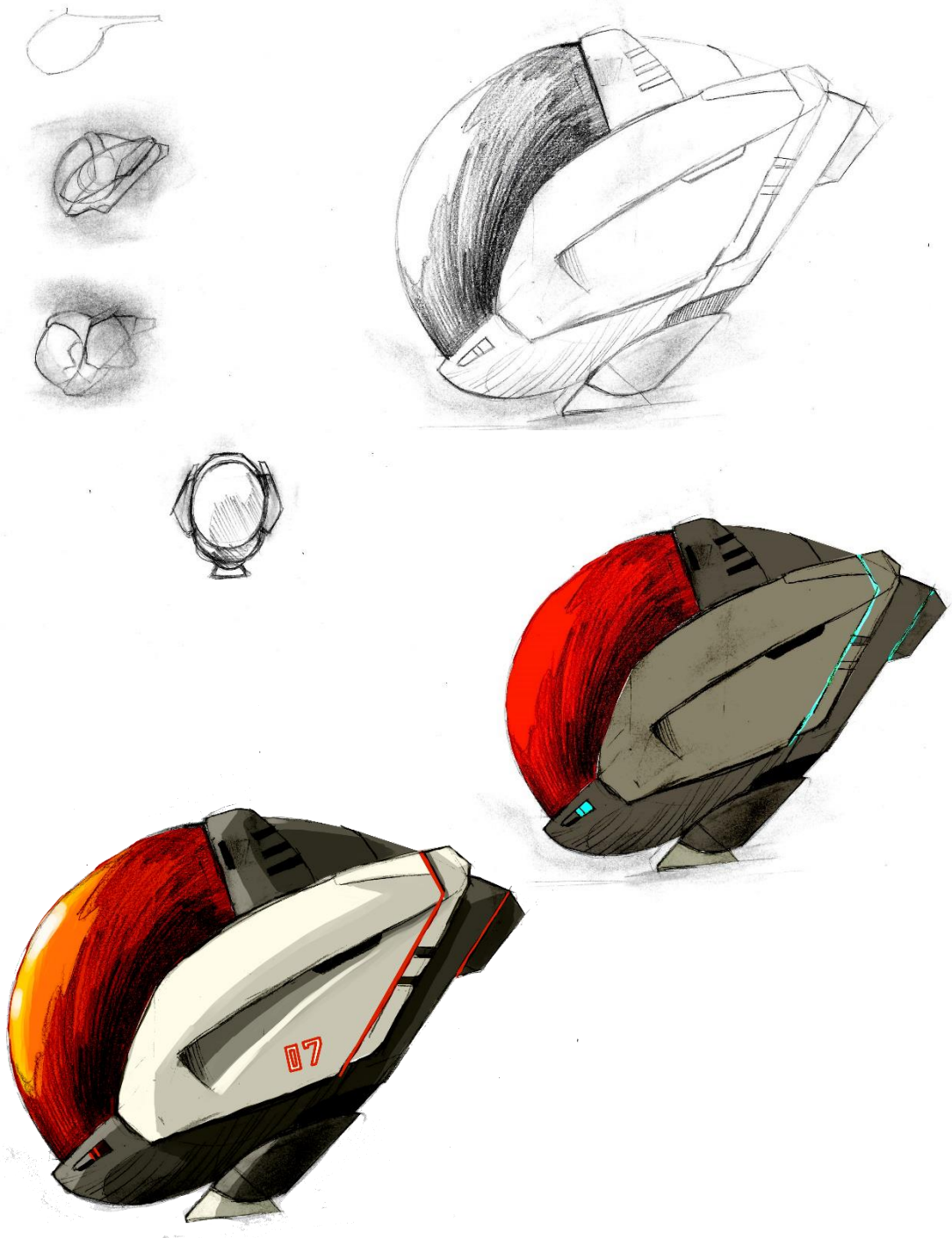
Asgard, Ciudad



Vehículos

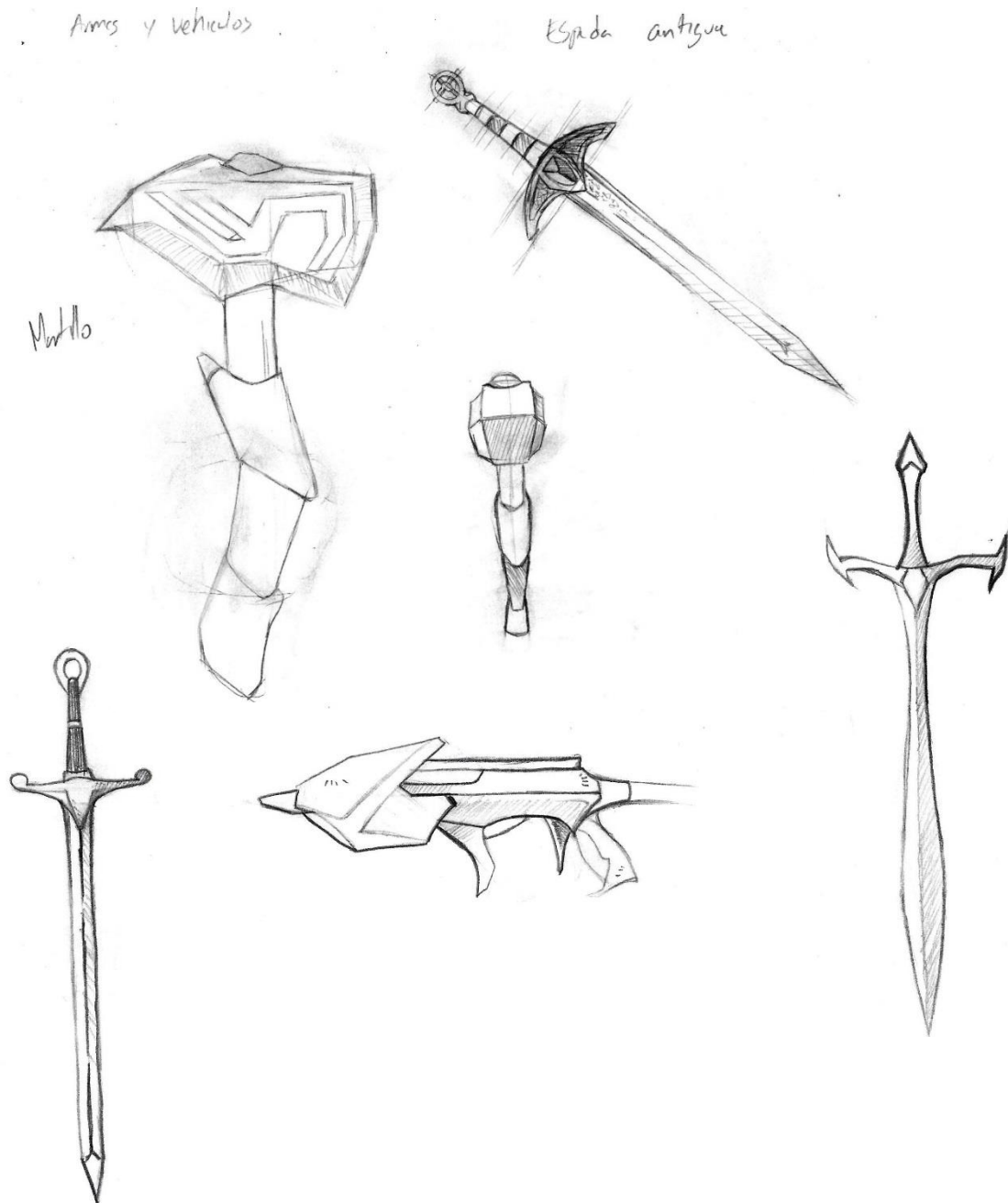
Los únicos vehículos descritos en el cuento, son los helicópteros que usaban los personajes para transportarse a la casa de Simon. Como todos los personajes tenían uno, se hace pensar que son vehículos no tan grandes y de fácil manejo. Por lo que se pensaron en detalles no tan estilizados

Helicóptero



Artefactos

Se pensó en que los artefactos y herramientas se sintieran del futuro, aunque hay elementos que si hacen énfasis en el pasado. Como la espada antigua que tenía simon.





4. CONCLUSIONES

En todo el mundo existen distintas fuentes que pueden ser llevadas a representación mediante el concepto art, ya sea para realizar películas o videojuegos. La literatura es un medio importante, en el que día a día surgen nuevas historias, no es difícil pensar, que sea la base muchas películas que se filman en el mundo. Entre todas las fuentes, el cuento es el ideal para realizar un desarrollo visual; ya que sus características estructurales y literarias permiten hacer un estudio más rápido, trasladando o adaptando las líneas descriptivas y emotivas a representaciones que realmente las reflejen.

El estudio del cuento es muy importante antes de adaptar y desarrollar un Concept Art. Por esto, es necesario tener los conocimientos básicos para elaborar el análisis de texto, conociendo sobre el cuento y su autor. Debemos sumergirnos en la historia y leerla una y otra vez sin tomar notas, solo profundizar hasta comprender su espíritu. Solo haciendo una buena investigación podemos asegurar un desarrollo lógico para las representaciones.

Para adaptar con el Concept Art, es necesario representar la información que se extrae del texto. El cuento se expresa por medio de palabras y el Concept Art por medio de imagen. Pero no todas las palabras pueden trasladarse a imágenes, entonces es necesario conceptualizar para poder representar lo que se describe.

El Concept Art está últimamente está ganando mucha fuerza en el mundo del entretenimiento, y muchos ilustradores generan contenido de muestra a cada momento de sus propuestas finales. Por lo que es importante aprender y comprender el proceso mucho más a fondo, entendiendo el contexto de donde vino.

La estructura propuesta en este proyecto está solo para guiar al ilustrador, proveerlo de nuevas herramientas que lo ayuden a trabajar con un cuento, a captar su esencia y que sus representaciones tengan buen contexto. Establecí pautas que serán de utilidad para aquellos que deseen respetar la esencia del cuento, y se inclinen por la adaptación como ilustración. lo presentado aquí no es de carácter universal: cada fuente de adaptación tiene características propias que ayudan a su proceso de traslación. Las otras fuentes necesitan métodos diferentes de desarrollo.

5. BIBLIOGRAFÍA

ARISTÓTELES (2004). *Poética de Aristóteles*. (Eduardo Sinnot, Trad.). Buenos aires: Colihue. (Obra original publicada en 1992)

D' ANGELO, Graciela. (2003). *obras del relato breve*. Barcelona: oceano.

GADAMER, G. (1998). *Verdad y método II*. (M. Olasagasti, trad.). Salamanca: Sígueme. (Obra original publicada en 1986)

GARRIDO, Antonio (1996). *Teoría de la literatura y literatura comparada*. Madrid: editorial síntesis.

POUCEL, Paola. (2004). Del cine a la literatura: Guía para adaptación de cuento a guión de cortometraje. Tesis profesional. Universidad de las américas puebla, México.

PEIRCE, Charles S. *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión. 109 p.

RESTOM, Marcela Patricia. (2005). *Hacia una teoría de la adaptación: cinco modelos narrativos latinoamericanos*. Tesis profesional. Universidad autónoma de Barcelona, España.

SÁNCHEZ, José Luis. (2000). *De la literatura al cine. Teoría y práctica de la adaptación*. Barcelona: Paidós, 2000, 238 pp.

SÁNCHEZ, José Luis. (2000). *Esquema teórico para el análisis de las adaptaciones. En De la literatura al cine. Teoría y análisis de la adaptación*. Barcelona. Recuperado el 2 marzo de 2015 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/5277_13049.pdf

FUENTES DE INTERNET

Game Time. (2012). Concept Art. El arte en los videojuegos. (Recuperado el 20 enero 2016, de <https://isgametime.wordpress.com/2012/03/02/concept-art-el-arte-en-los-videojuegos/>)

(April 22, 2013). Inside Oblivion. Recuperado marzo 3 de 2015

<http://www.fxguide.com/featured/inside-oblivion/>

Star Wars

<http://antidepressivo.net/2014/07/13/concepto-de-arte-original-de-star-wars-simplemente-increible/>

The Art Of Destiny

<http://conceptartworld.com/?p=36048>

<https://www.youtube.com/watch?v=ic9TYFRr4Yg>

<http://www.parkablogs.com/content/book-review-art-of-destiny>

<http://conceptartworld.com/news/destiny-character-development-and-concept-art/>

<http://www.theverge.com/2014/12/17/7405179/destiny-concept-art>

Oz, Alicia, Thor

<http://michaelkutsche.com/>

Ender`S Games

<http://conceptartworld.com/?p=28938>

<http://conceptartworld.com/?p=29618>

Red Dead Redemption, Max Payne 3, L.A. Noire, Grand Theft Auto V, Defiance

<http://conceptartworld.com/?p=11348>

God Of War

<http://conceptartworld.com/?p=27590>

Pacific Rim

https://www.youtube.com/watch?v=pn0MenBcz_s&t=129

<https://www.youtube.com/watch?v=x0G6mXiA33Y#t=83>

<http://conceptartworld.com/?p=25254>

<http://conceptartworld.com/?p=25223>

FILMOGRAFÍA

Fantasía. (1940)

Sweeney Todd. (2007)

The Deep Blue Sea. (2011)

The A-Team (1983). (1996)

Evita. (1996)

Jesus Christ Superstar. (1973).

Divergent. (2014)

The Silence of The Lambs. (1991)

The Lord of The Rings. (2001, 2002, 2003)

Man of Steel. (2013)

X-men. (2000)

Spider-man. (2002)

Hachi: A Dog's Tale "Hachiko". (2009)

The Pursuit of Happyness "en busca de la felicidad". (2006)

The Impossible. (2012)

Black Hawk Down. (2001)

Clash of The Titans. (2010)

Alice's Adventures in Wonderland (2010)

Tangled (2011)