

EL ARTE DE

RE^{ES} DE LA
ARENA



CONCEPT ART

REYES DE LA ARENA

Este libro muestra todo el desarrollo de la conceptualización,
bocetación y gráfica, adaptado del cuento corto de
George R.R. Martin

EL ARTE DE

RE[↓]ES_{DE LA}
ARENA

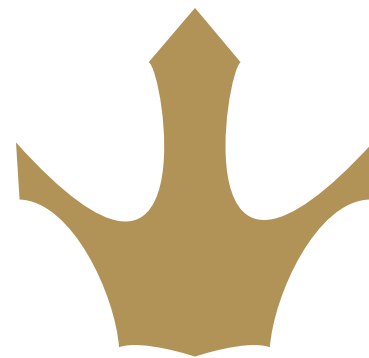


TABLA DE

CONTENIDO

PERSONAJES

VESTUARIO, CRIATURAS

AMBIENTES

CIUDADES, CALLES, ESTRUCTURAS

VEHÍCULOS

TRANSPORTE

ARTEFACTOS

ARMAS, HERRAMIENTAS

PERSONAJES

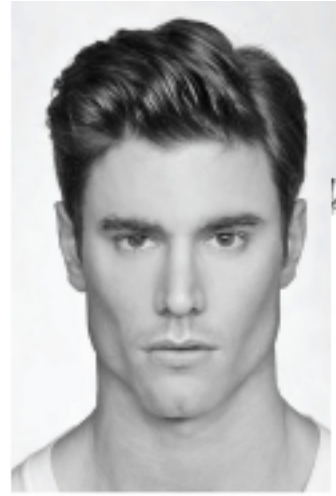
Los personajes fueron desarrollados a base de las descripciones que se daban en el cuento, algunos carecían de descripciones detalladas de su físico o personalidad, por ende sus aspectos se basaron en las acciones y actitudes que se percibían con la lectura.

FISIONOMÍA

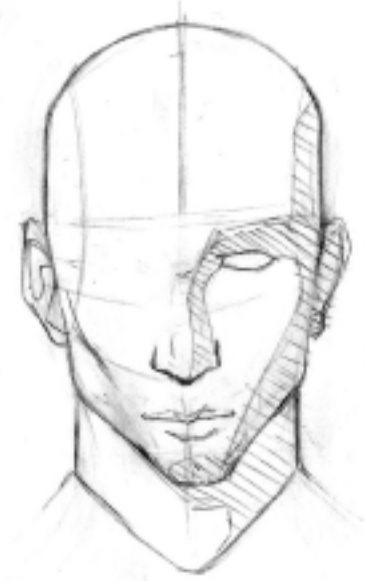
ESTRUCTURA DE ROSTROS

PERSONAJES

Con las descripciones físicas y psicológicas se empieza a conceptualizar y definir cuál será la fisionomía que más se le adapta.



RECTANGULAR



REDONDO



CUADRADO



TRIANGULAR



PRINCIPAL
PERSONAJES

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.



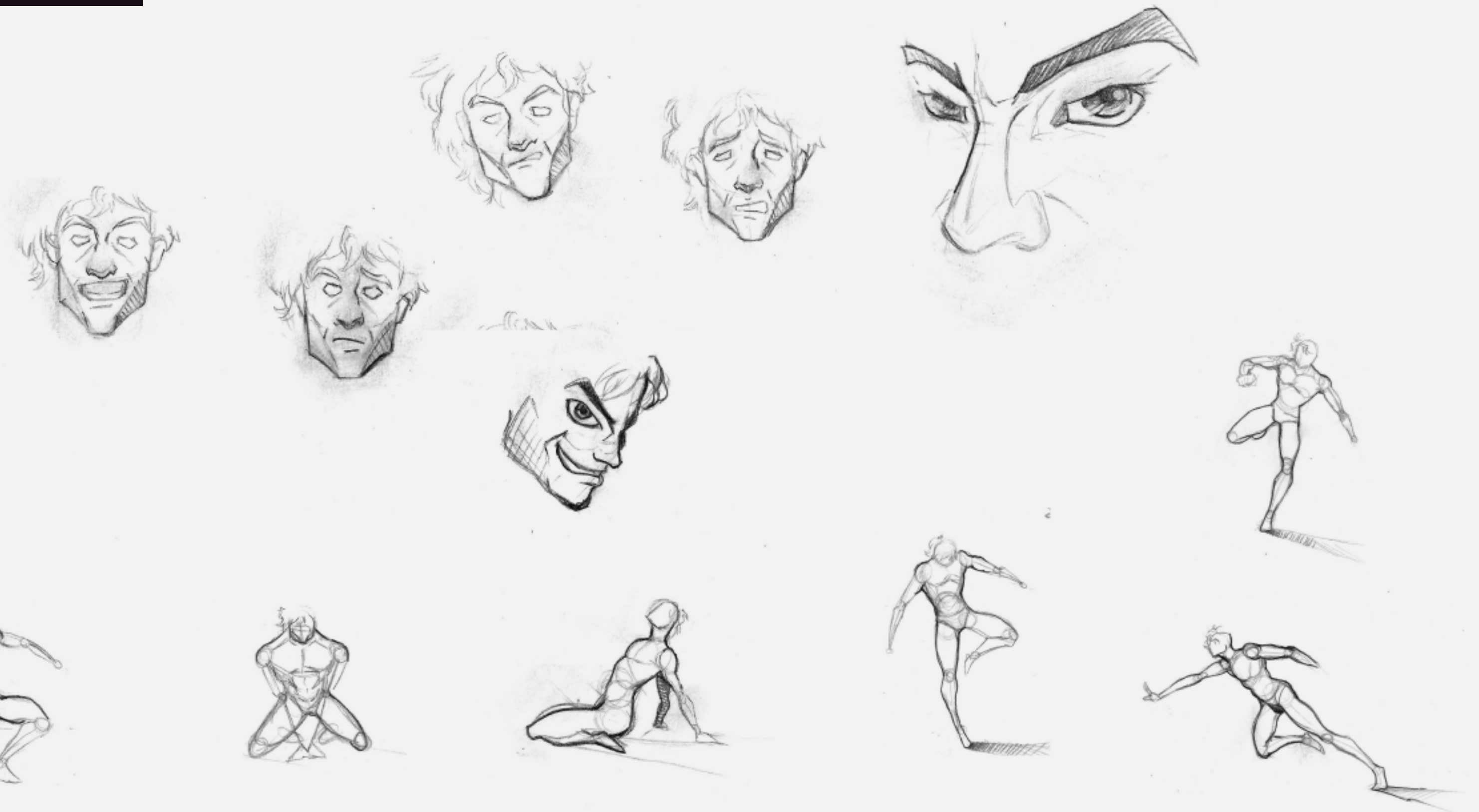
Para las facciones. Se basaron en las descripciones básicas hechas por el cuento: Carrillos abultados, ojos azules, cabello cano, cejas finas y sofisticadas. Aquí el punto clave que no hay que descuidar, es el que nos da la descripción del color del cabello. Ya que es un indicio de la edad que tiene 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 & POSES







SECUNDARIOS

PERSONAJES

JALA WO

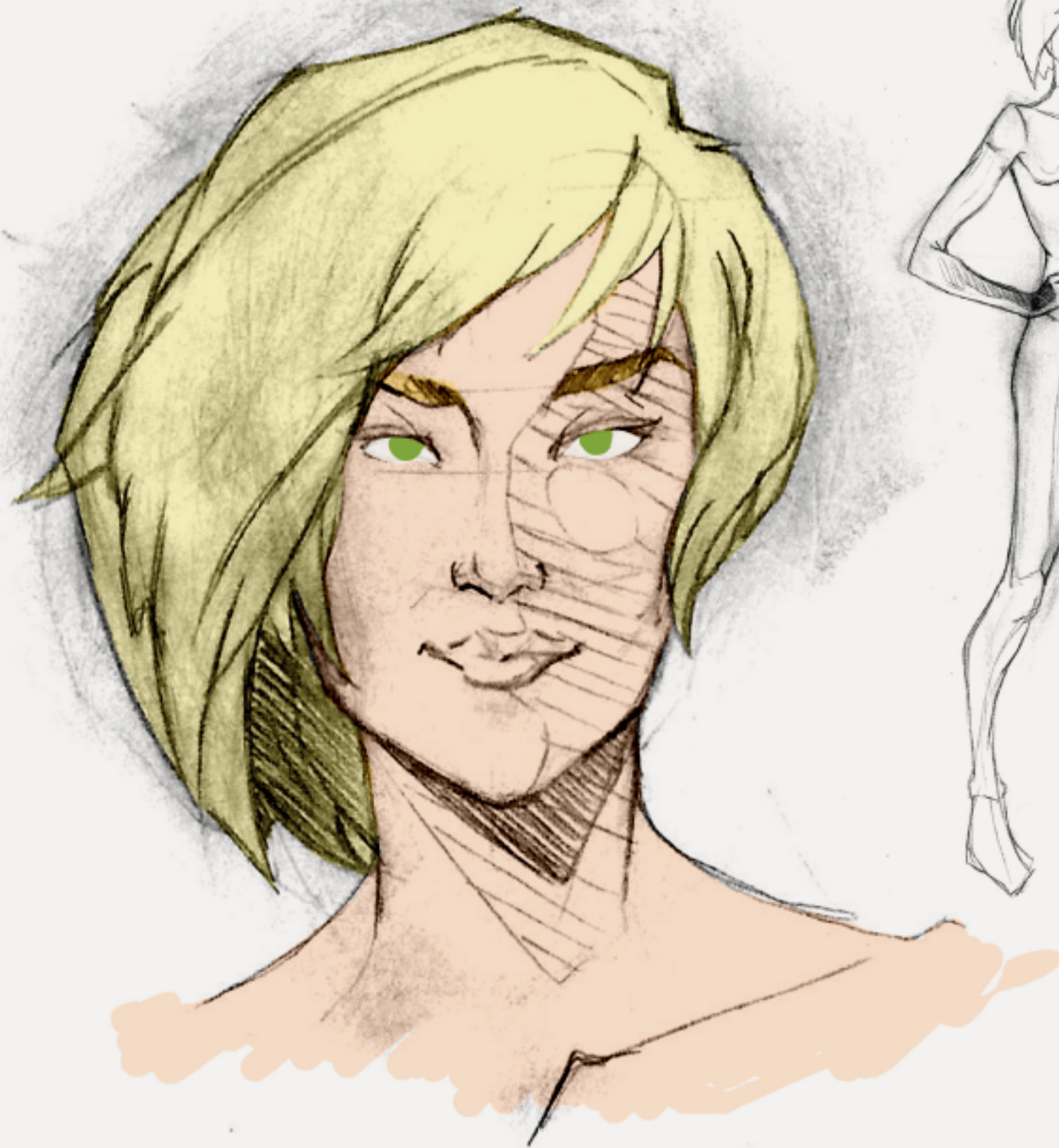


Alta, delgada, pálida con traje gris y gorrita en la cabeza. Es una mujer muy centrada, calmada y certera.



Se trataba de buscar que el personaje se viera joven pero que a la vez con mucha experiencia. las características de su cabello tenían que sentirse en una época de futuro.







SECUNDARIOS

PERSONAJES

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.







SECUNDARIOS

PERSONAJES

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.



Jad Parks





SECUNDARIOS

PERSONAJES

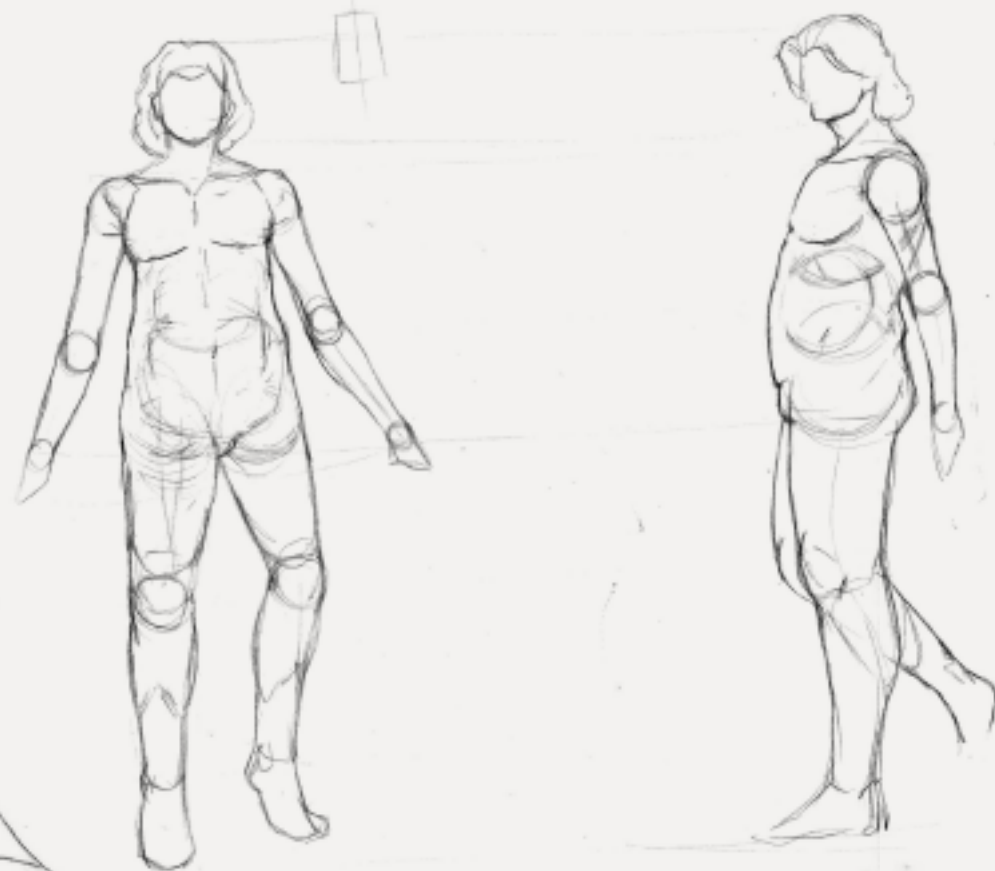
MALADA **BLANE**



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.



Malada Blane





SECUNDARIOS

PERSONAJES

IDI NOREDDIAN



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. 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.



Idi Novedon





SECUNDARIOS

PERSONAJES

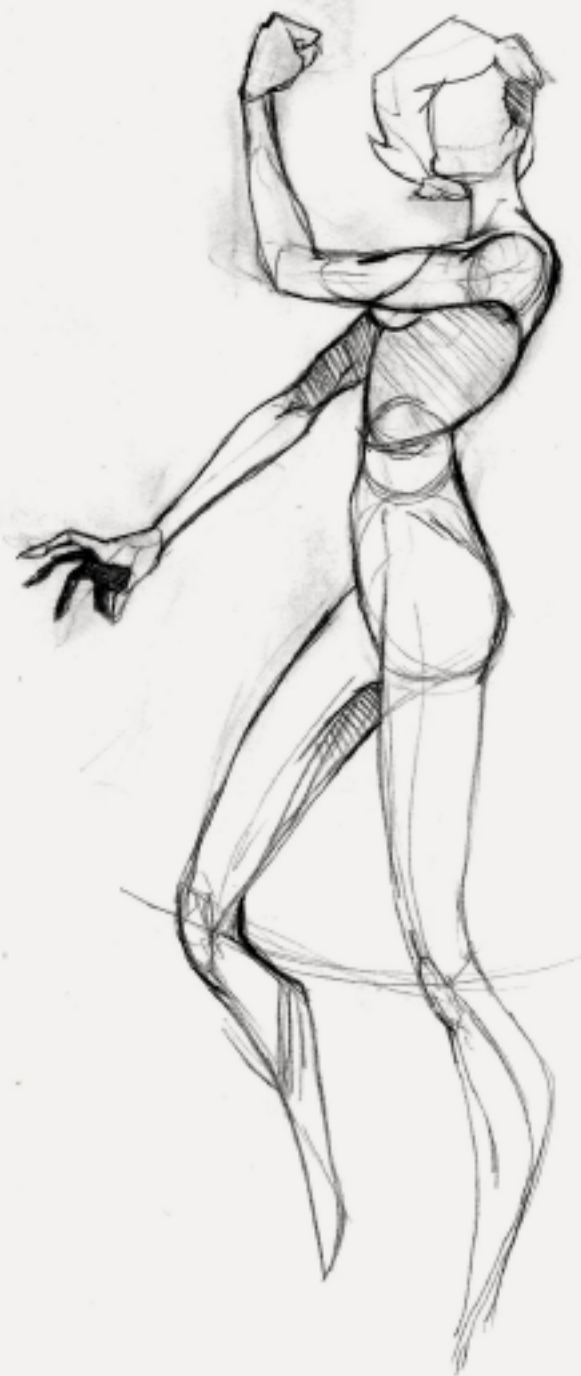
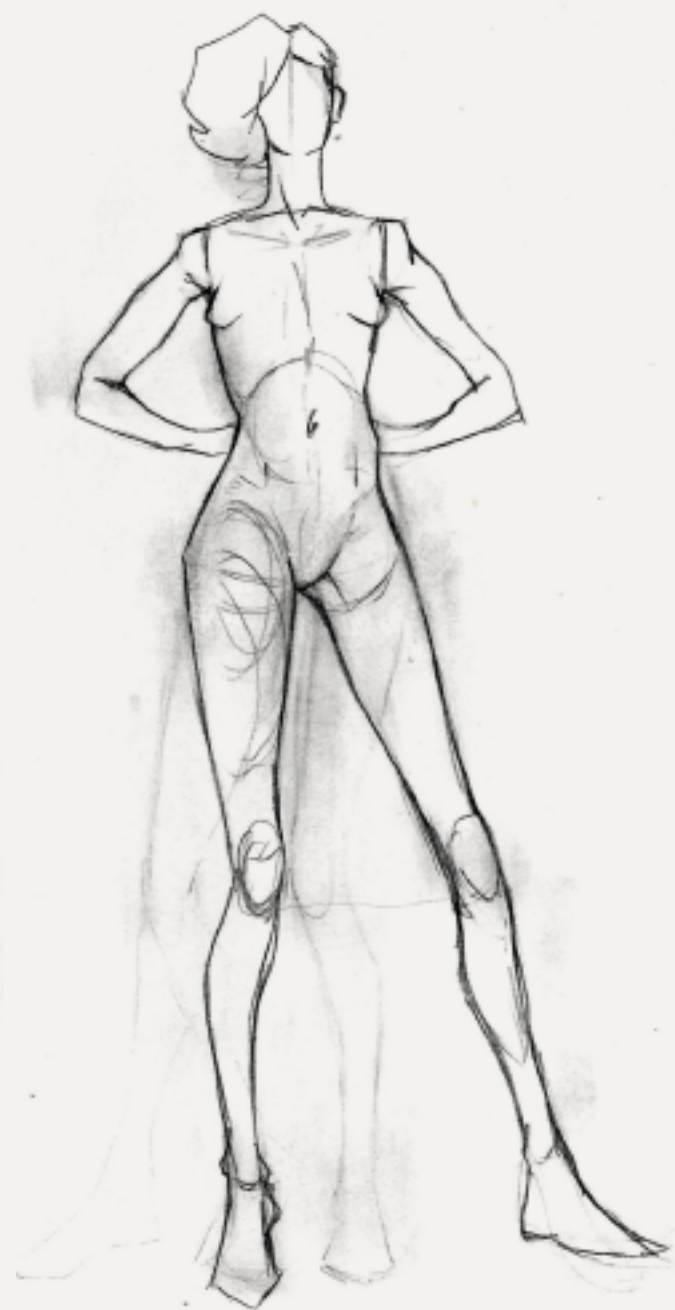
LISSANDRA



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. Y trabaja con 3 asistentes.



Lissandra





Los trajes de protección usados
para la exterminación





CRIATURAS

PERSONAJES

REYES DE LA ARENA



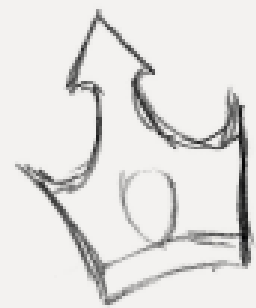
Criaturas con 6 patas fuertes, cubiertos con una especie de placas por todo su cuerpo haciendo la función de una armadura. A medida que aumentan de tamaño, su masa muscular debajo de sus palcas se va haciendo más gruesa y resistente. Las placas protectoras se hacen más pequeñas y se van cayendo. Su cabeza 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.







Placas = Armadura
Fuertes



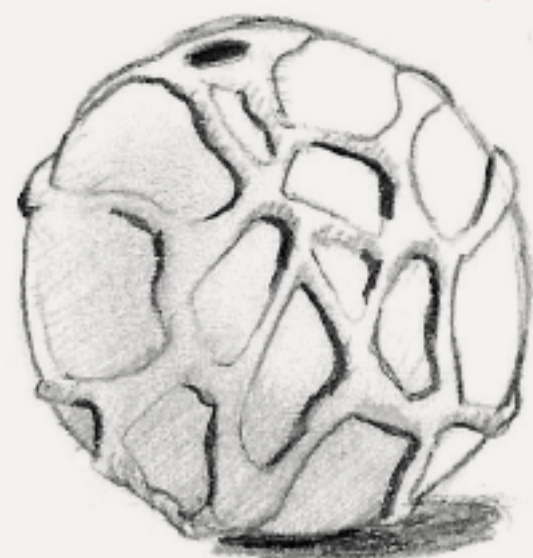
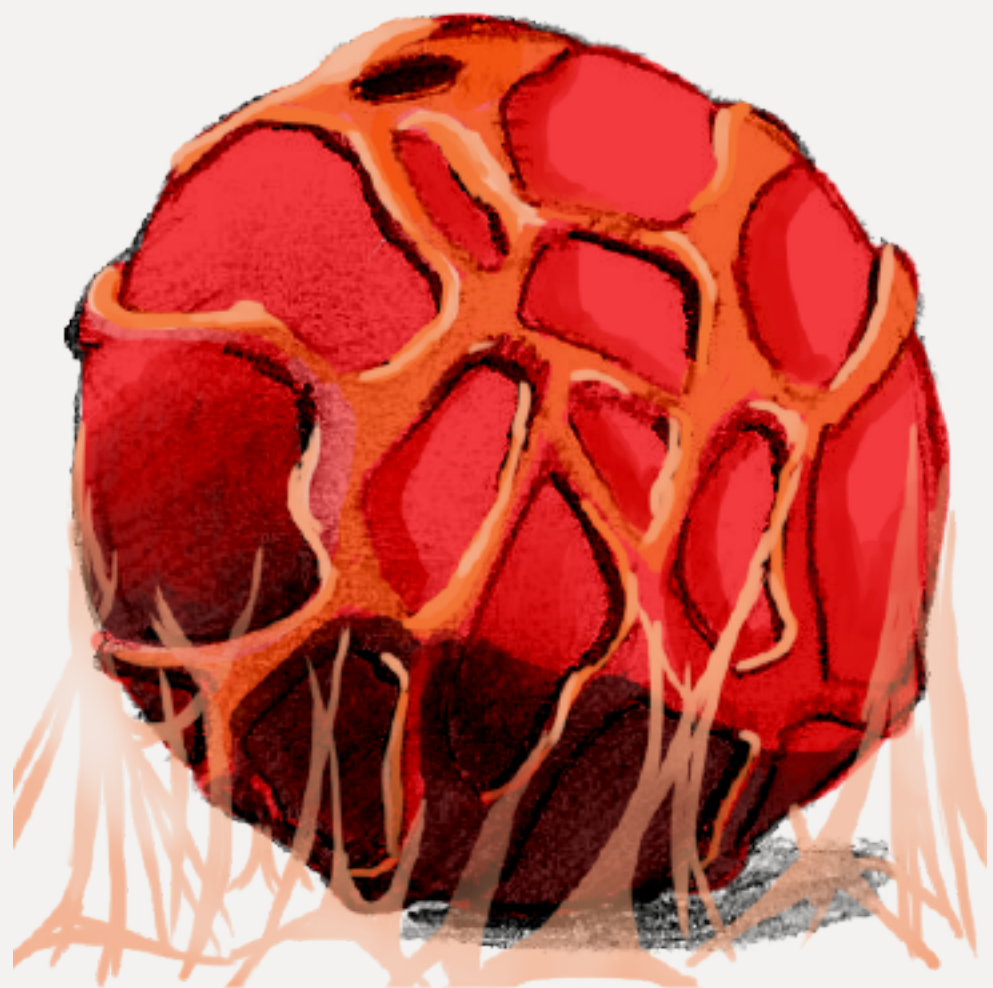
Rey
Corona



Para dar más contexto a las criaturas con la historia y su papel en el relato se creó un concepto usando su nombre de base para el diseño de "REY". Además de usar referencias de los escarabajos que tienen grandes corazas en sus cabezas y cuerpos.



VIENTRE



En los vientres se encuentran los reyes de la arena en su etapa de nacimiento, antes de ser ubicados en la arena.

AMBIENTES

Se desarrollaron ambientes basados en los que se encuentran en el planeta tierra, pero con cambios en las tonalidades por tratarse de un ecosistema diferente.

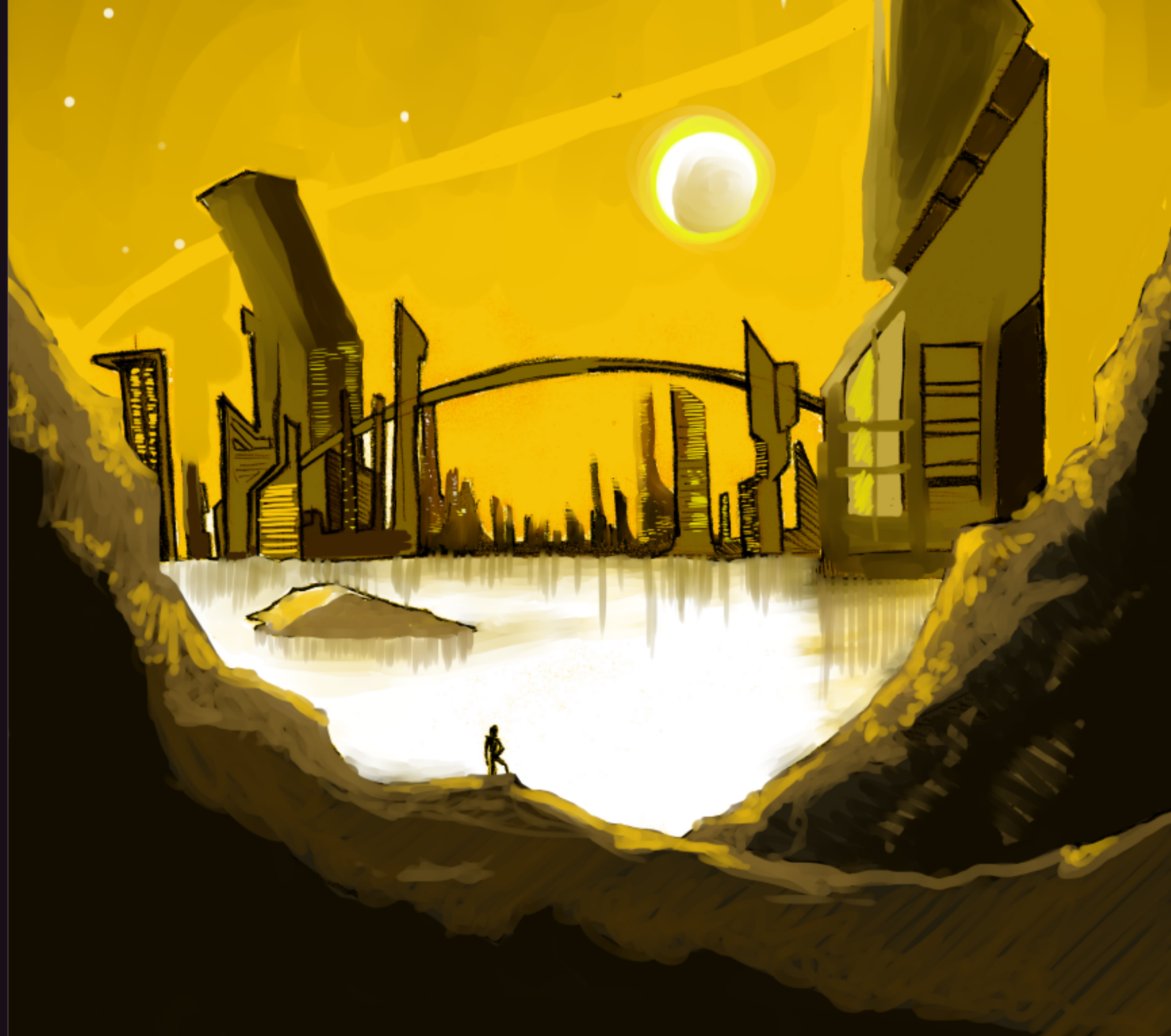
ESCENARIOS

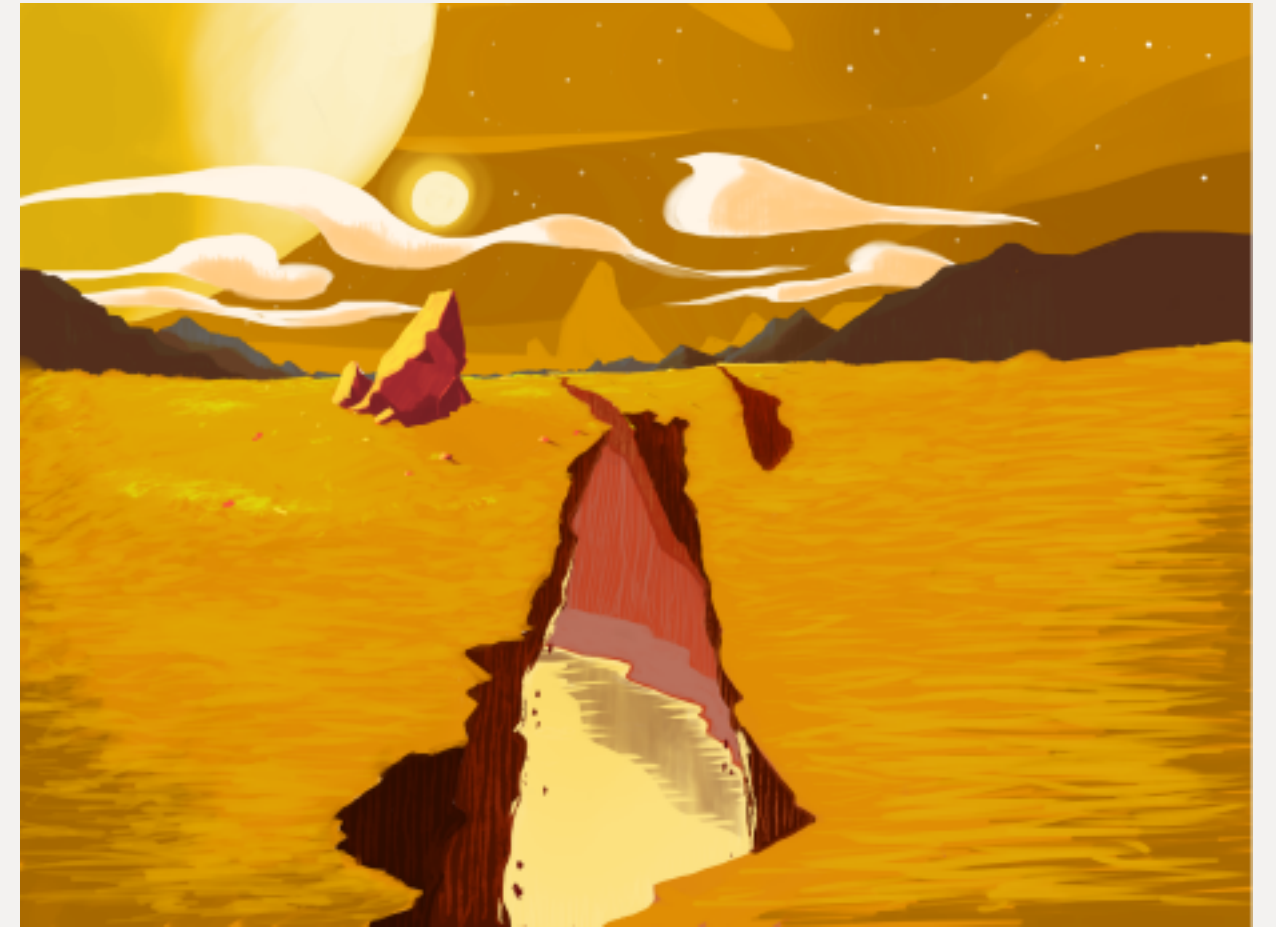
AMBIENTES

CIUDAD **ASGARD** Y ECOSISTEMAS

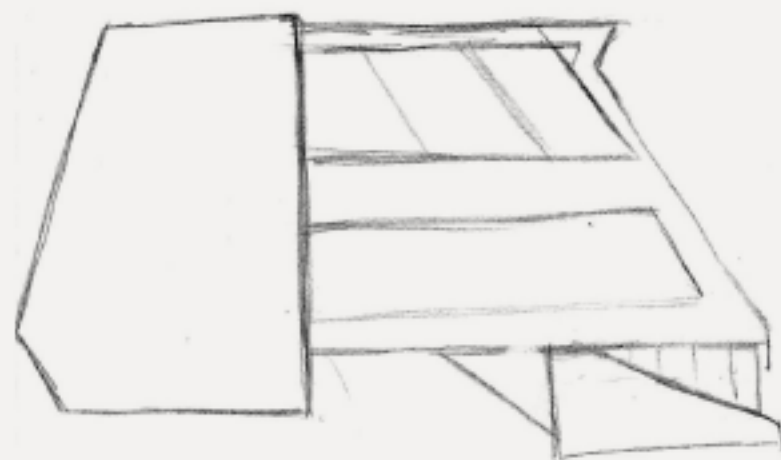


Aparte de las ciudades, se basaron en ambientes montañosos y de apariencia rocosa con amplias áreas de terreno.



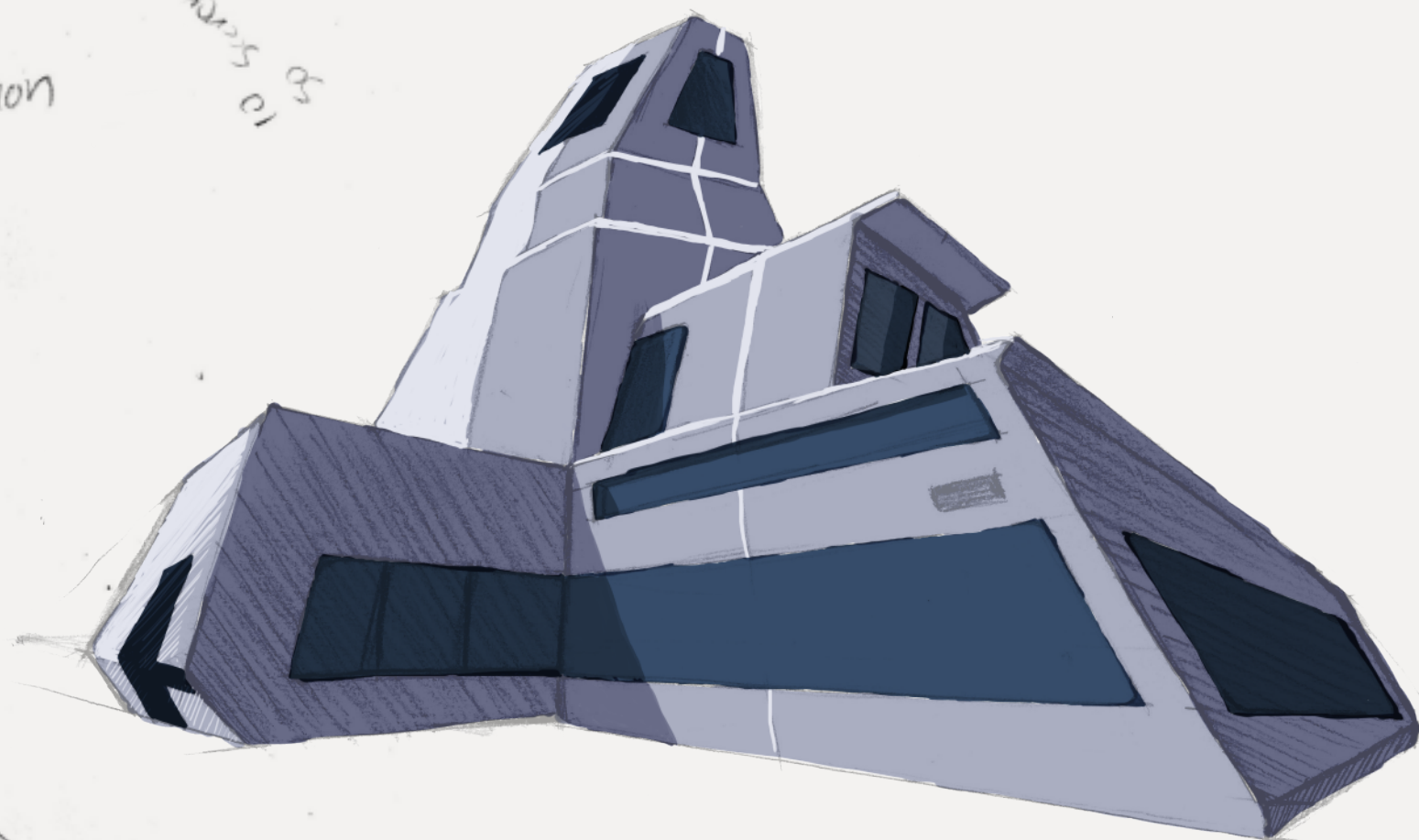
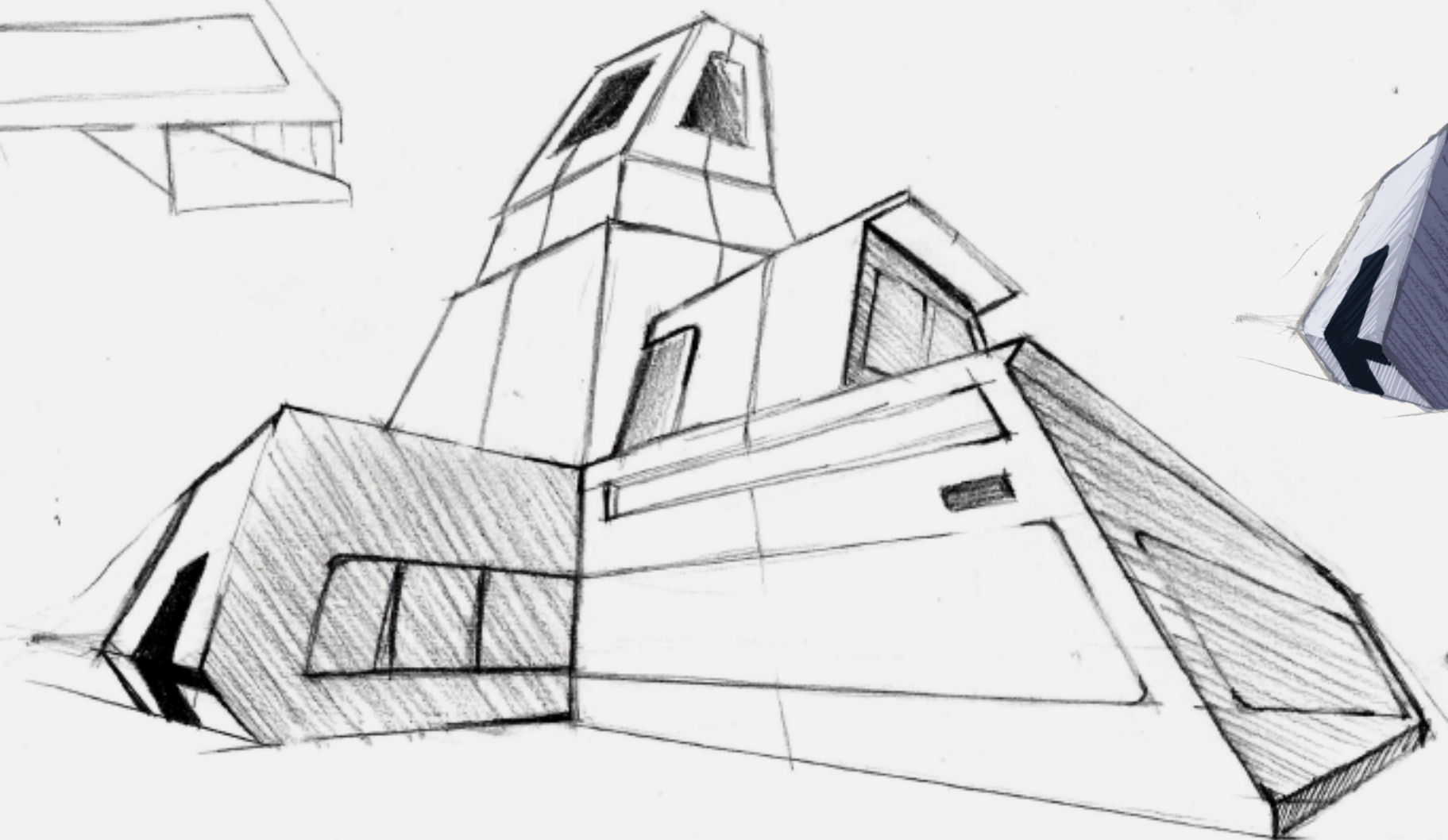


Se elaboraron ambientes y lugares específicos en los cuales se desarrollaba la historia. ya sea, la ciudad principal Asgard o la zona de comienzo.



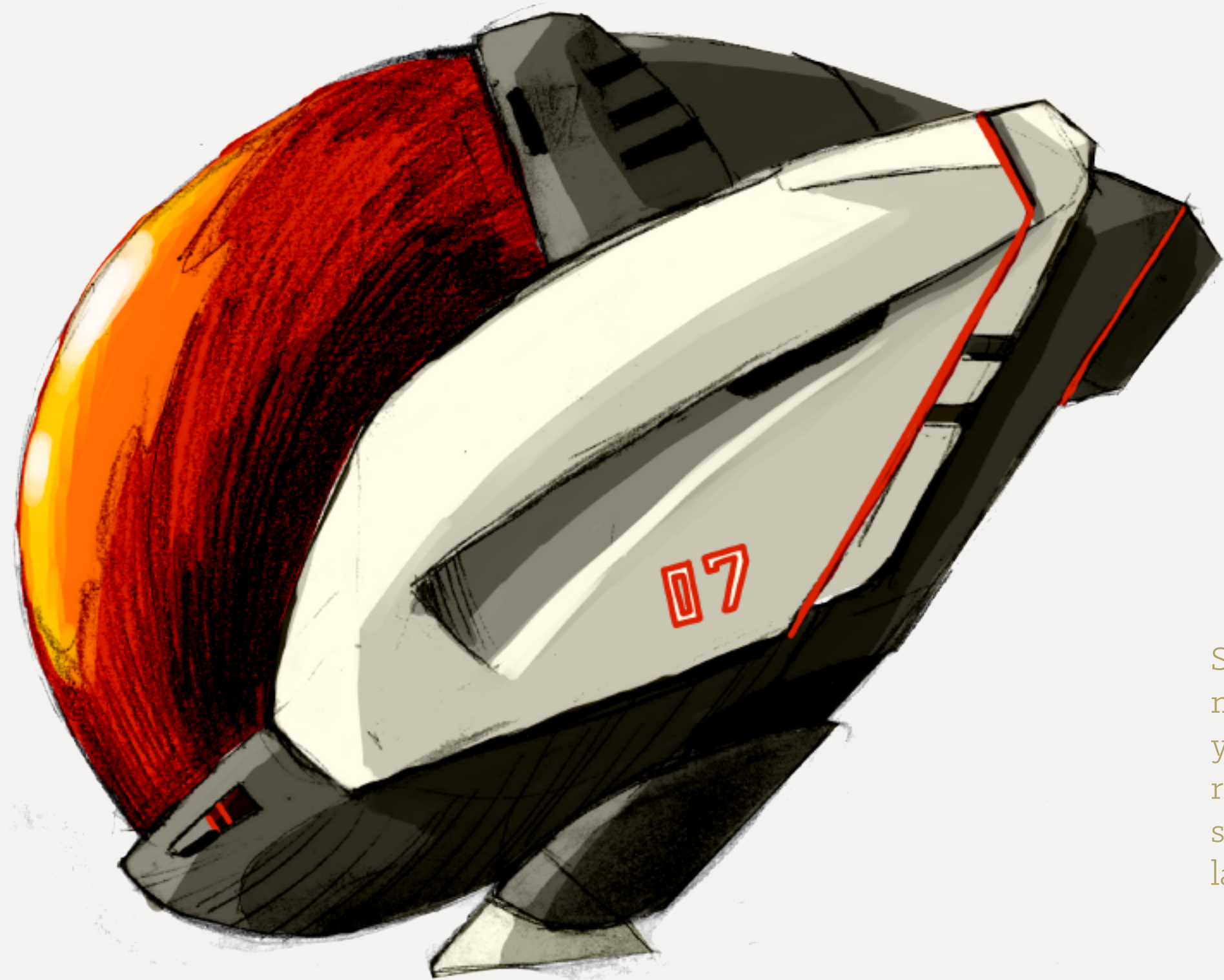
Mansion

10/5/01

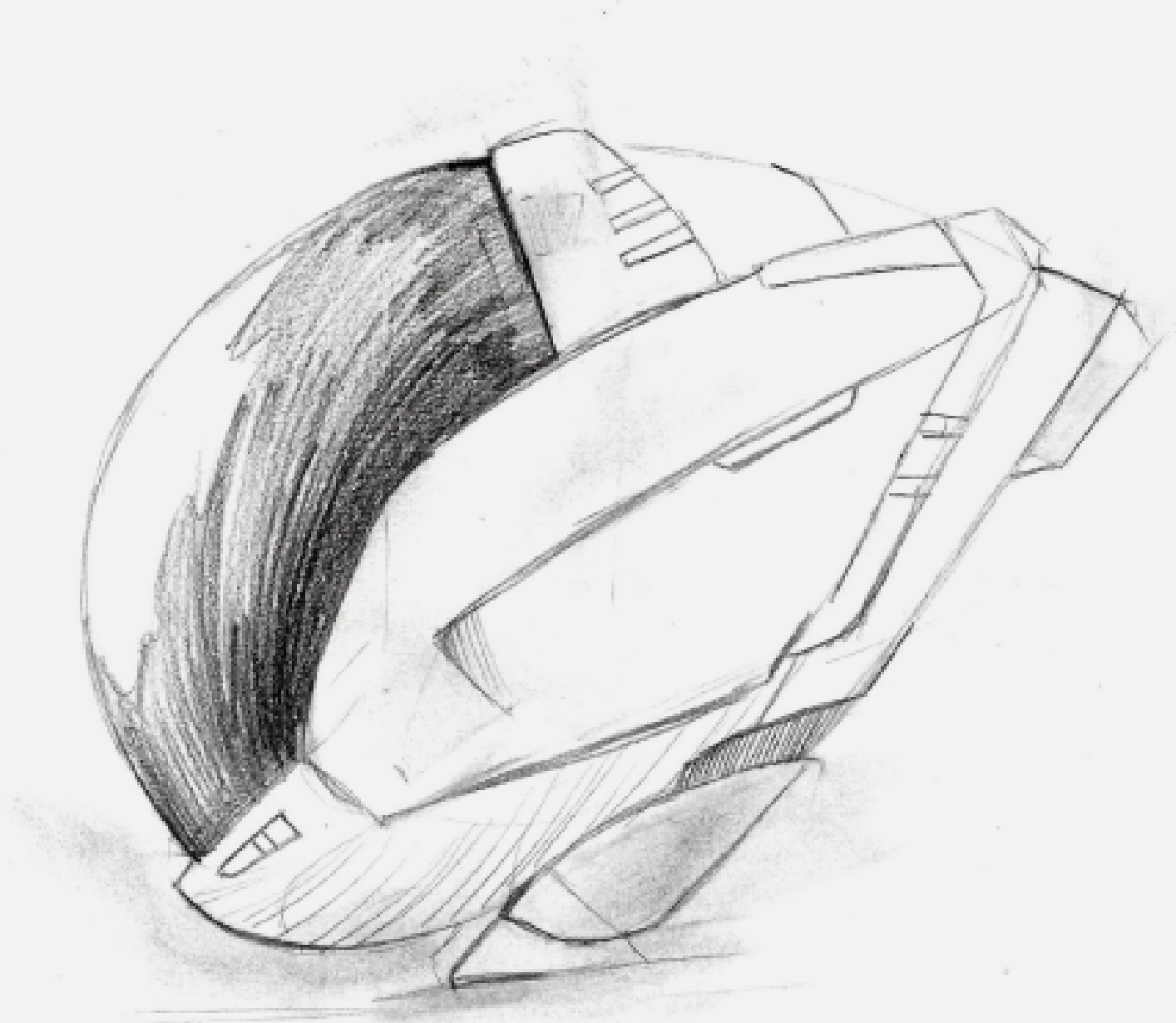


VEHÍCULOS

Vehículos extravagantes con formas robustas, pesadas y de gran volumen, más pensadas para la época del relato.



Se tomaron elementos estilísticos que se manejan en el retrofuturismo, menos estilizados y no tan minimalistas como otros subgeneros. Más extravagantes, formas robustas, pesadas y de gran volumen, más pensadas para la época del relato.



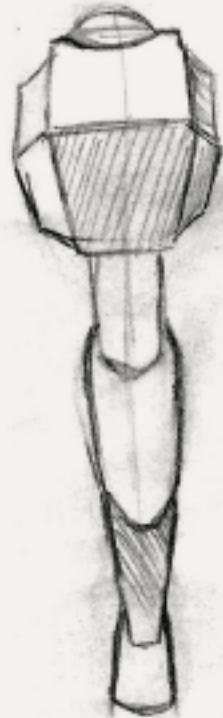
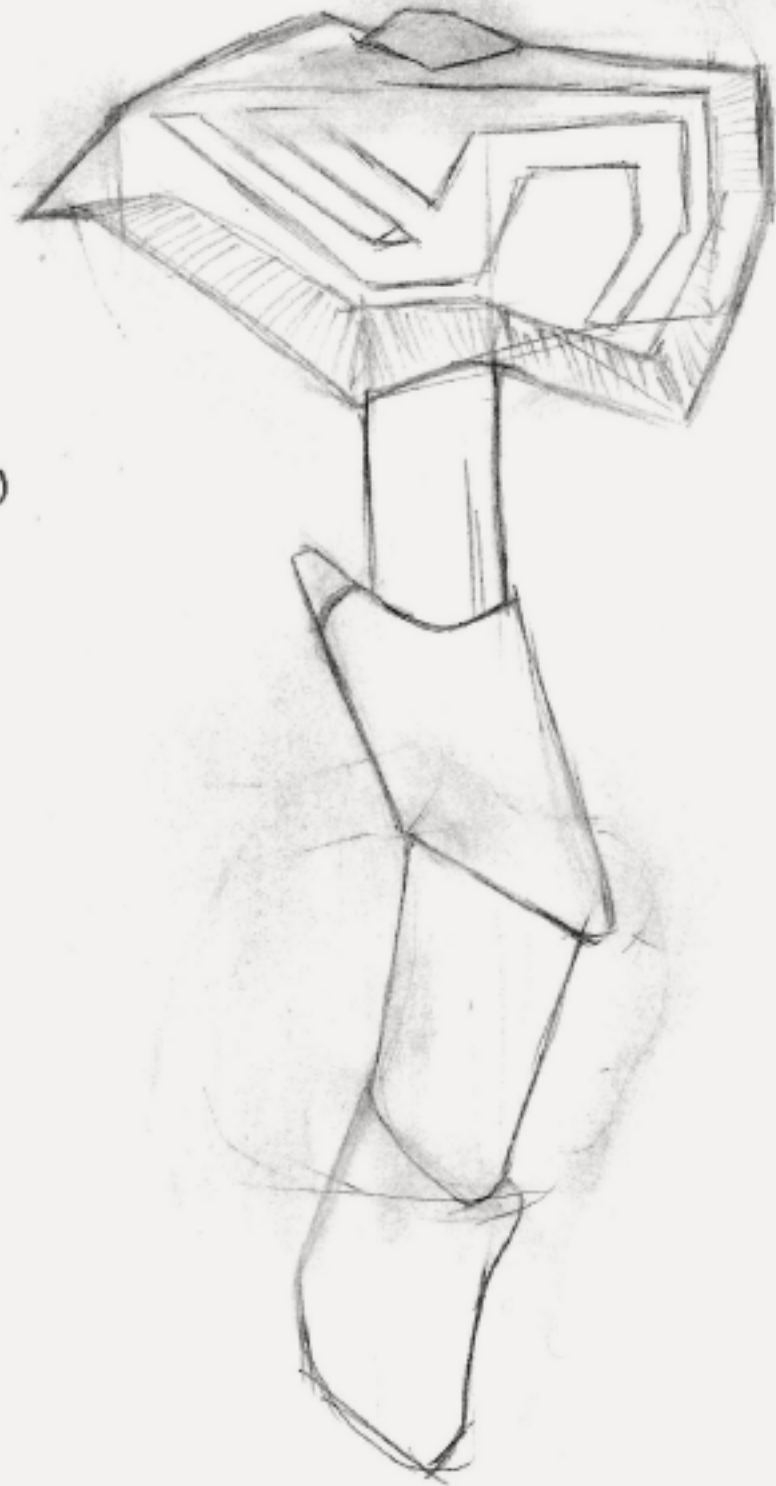
ARTEFACTOS

Artefactos que se mencionan y tuvieron protagonismo al transcurrir la historia. elementos como martillos, espadas y lanzallamas.

Armas y Vehículos

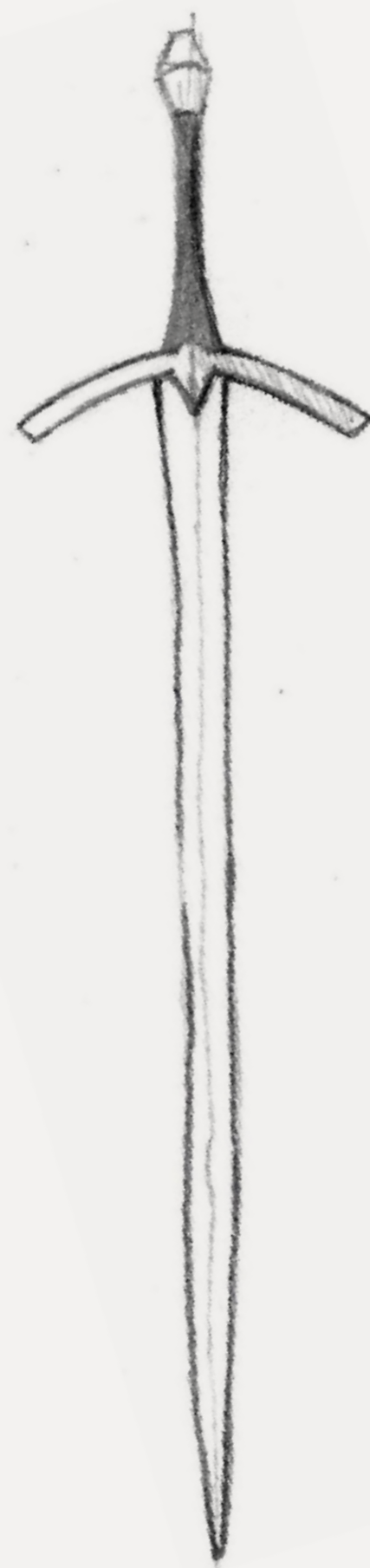
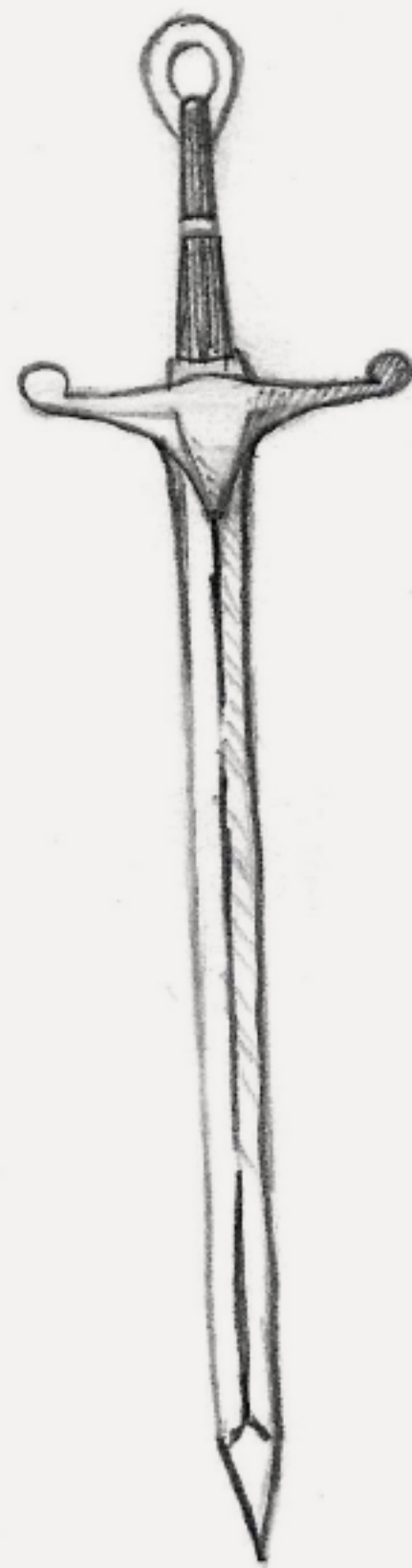
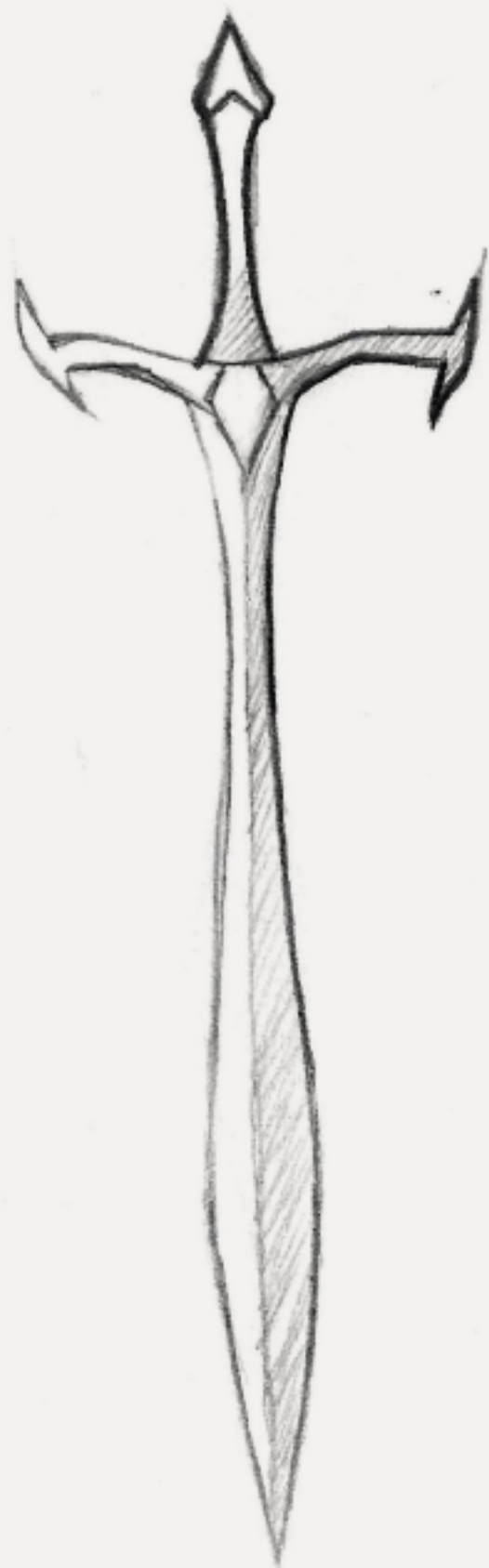
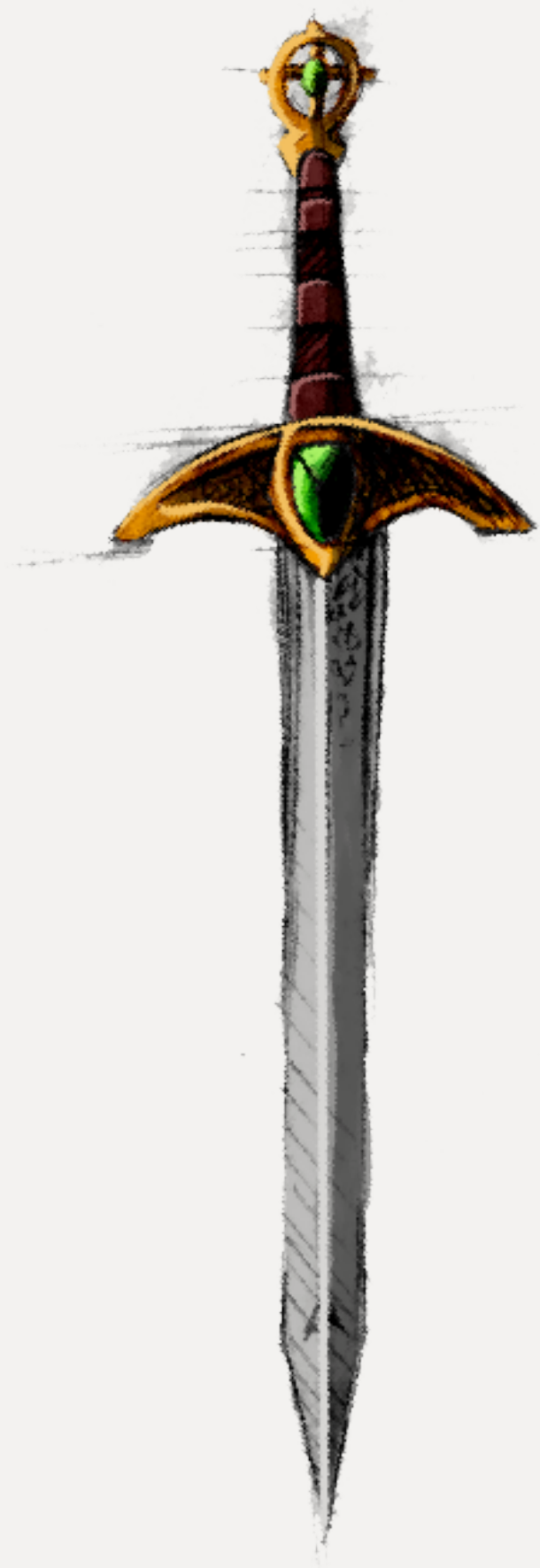
Espada antigua

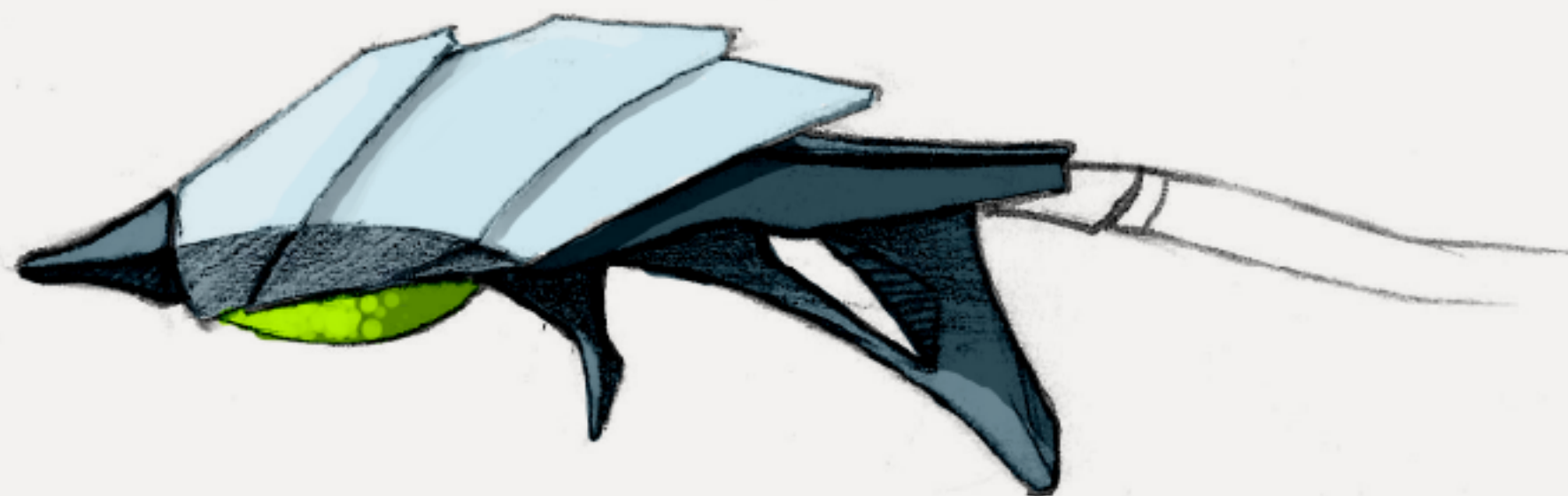
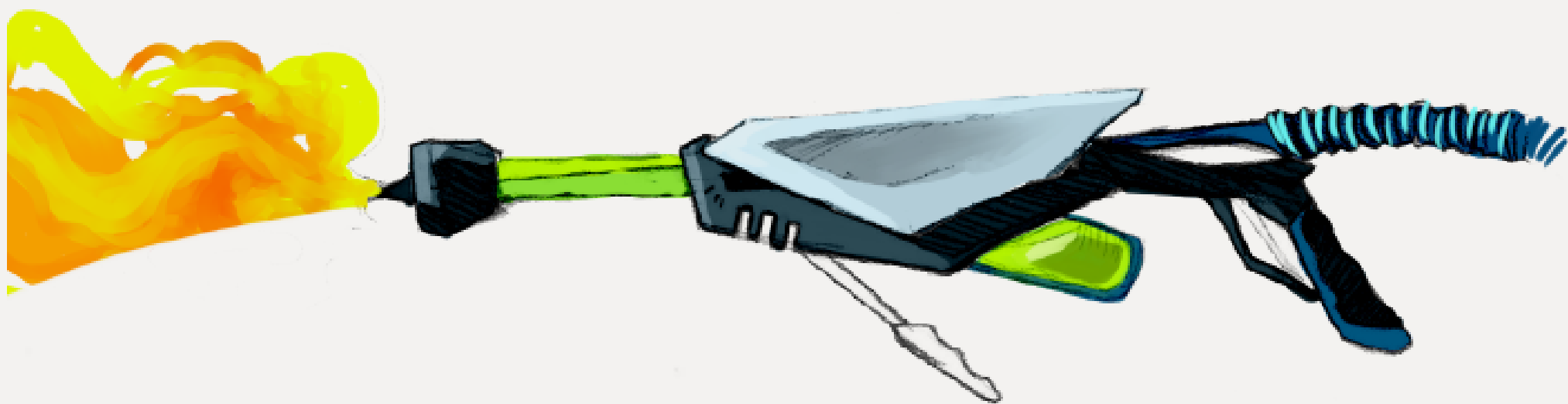
Martillo



Algunos elementos descritos en el relato hacen referencia a una época específica como lo es el caso de la espada antigua.







RE[↓]ES_{DE LA}
ARENA

