

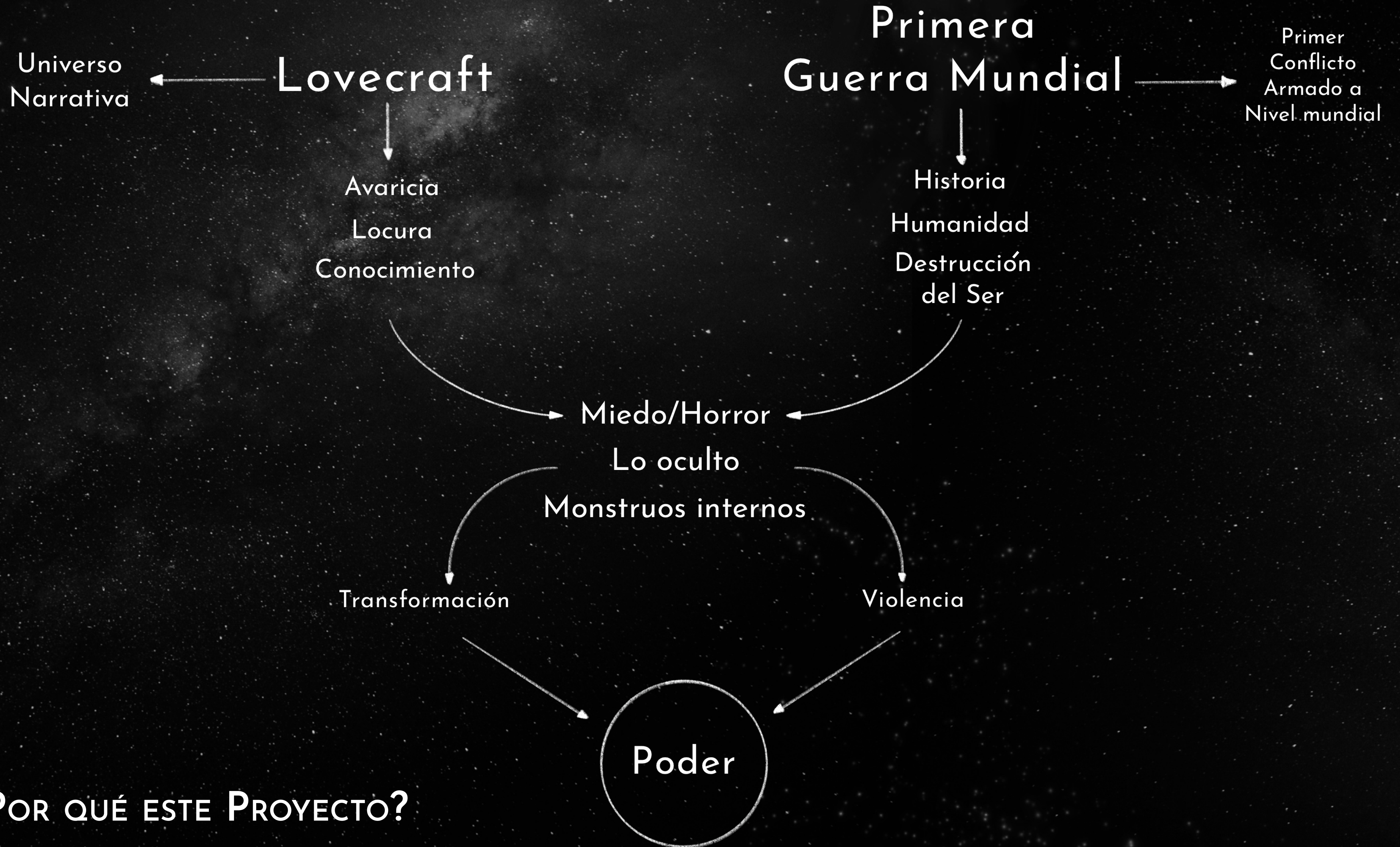
P r o y e c t o

ELISEO

Adaptación del texto de H. P. Lovecraft

“LAS CENIZAS DEL WENDIGO”

“Un lugar delicioso, especialmente aquel adonde, según la mitología, van los justos después de su muerte”



¿POR QUÉ ESTE PROYECTO?

PROBLEMA/OPORTUNIDAD/ NECESIDAD

Con la dirección de arte se busca profundizar, desarrollar y analizar el Concept Art como un componente de esta misma. Mediante la adaptación del texto “El Caso de Charles Dexter Ward” y la contextualización de este en la batalla de Verdun, ocurrida en la Primera Guerra Mundial, se logró profundizar en los conceptos del universo lovecraftiano.

Utilizando estudios de videojuegos indie como, SUPERGIANT GAMES, ZAUM Studio y MOBIUS DIGITAL como referentes principales. Por un lado, en la estética, narrativa y los contenidos que utilizan en sus videojuegos para darle un horizonte al proyecto, y por otro lado, analizando las mecánicas e historias que promueven la interacción con el usuario.

Objetivos

General

- Diseñar un prototipo de concept art para la adaptación a videojuego del texto “El caso de Charles Dexter Ward” de H. P. Lovecraft a través del uso de herramientas y metodologías (Líneas de Tiempo, Estructuración de Guión en tres Actos, Roles Actanciales, entre otras.) considerando como referentes, la estética y los contenidos de los estudios de videojuegos indie Supergiant Games, MOBIUS Digital y ZAUM Studio.

Específicos

- Adaptar el texto literario El caso de Charles Dexter Ward para un proyecto audiovisual vinculando sus conceptos a un contexto histórico, la batalla de Verdun en la Primera Guerra Mundial.
- Estructurar mediante líneas de tiempo y la organización de tres actos una narrativa detectivesca que evoluciones a una de horror, Y que permita implementar las características esenciales de los textos de Lovecraft.
- Diseñar los personajes para la adaptación considerando los sucesos y características que estos llevan en el texto original, utilizando el esquema de Roles Actanciales profundizando lo que sucede en la narrativa.
- Generar una narrativa que tenga relación con la estética, los videojuegos y las mecánicas de los estudios indie mencionados.

METODOLOGÍA DE DISEÑO

El Concept Art no tiene una metodología predeterminada en donde se expliquen exactamente los procesos que tienen lugar en esta etapa, es por esto que se escogió la metodología propuesta por Jake Knapp, ya que tiene muchas similitudes con el proceso en la realización de un concept art para un proyecto audiovisual. Esta similitud yace en el orden de los procesos realizados, desde la investigación y la búsqueda conceptual, pasando por la creación de thumbnails y piezas finales con toda la estructura conceptual y narrativa detrás de ellos, y finalmente, en la presentación de las ideas a un director o rango directivo del proyecto.

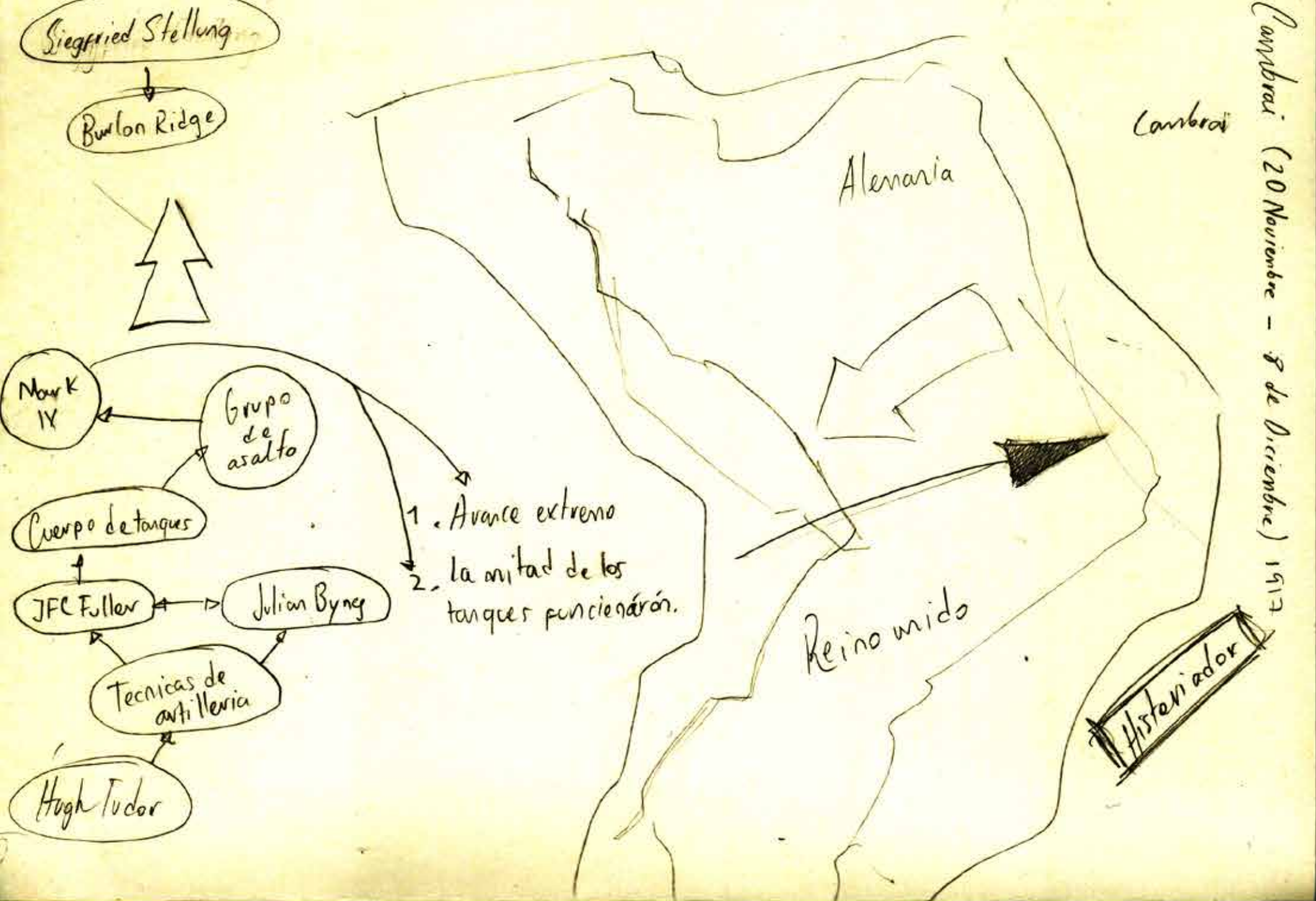
Design Sprint	Concept Art
<p>Preparación</p> <p>Asegurarse de tener todo listo antes de empezar</p>	<p>Documentos/Texto/Brie/Guión Investigación de estos componentes.</p>
<p>Entender</p> <p>Se debe estar alineado y partir de la misma base de conocimiento para que el resto de los pasos funcionen.</p>	<p>Análisis a profundidad de lo que se busca con el proyecto.</p>
<p>Bocetar</p> <p>Hacer Su propia lluvia de ideas.</p>	<p>Se determina el número de imágenes a presentar y los conceptos</p>
<p>Prototipos</p> <p>Construye únicamente lo que vas a testear.</p>	<p>Se analiza el tono del proyecto y acabados finales.</p>
<p>Validar</p> <p>La etapa de validación consiste en observar a los usuarios interactuar con el prototipo.</p>	<p>Reunión con el Director o rangos directivos de la producción.</p>

DESARROLLO DE METODOLOGÍA Y HERRAMIENTAS

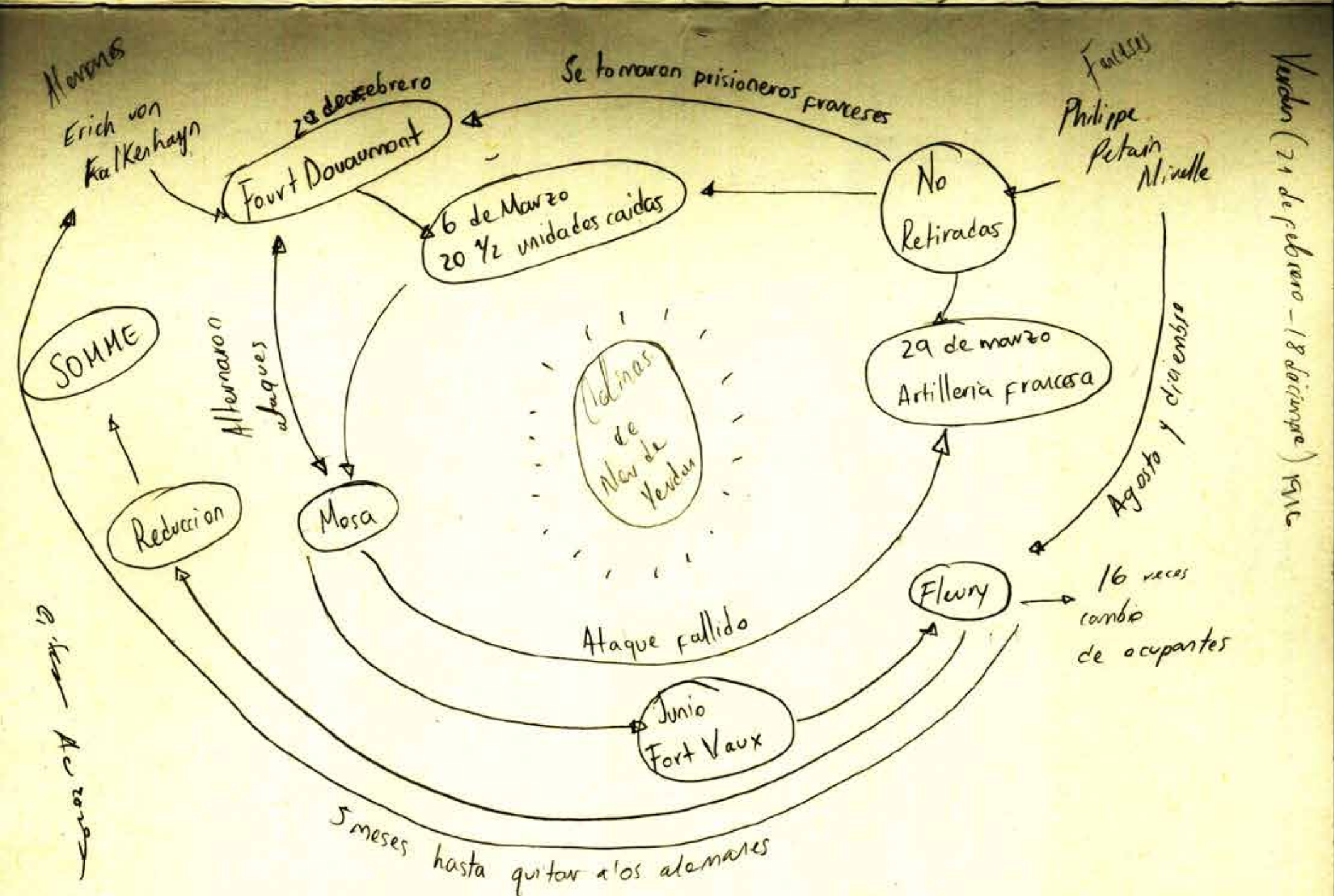
Gracias a como el Design Sprint separa sus diferentes etapas, la evolución del proyecto fue orgánica, los procesos que se siguieron se conectaron lo mejor posible con la metodología, siguiendo el cronograma establecido y realizando las etapas a tiempo.

PREPARACIÓN

Se preparó el texto a adaptar realizando líneas de tiempo de los textos, entendiendo a partir de estas como se divide en actos y organizar mejor la información de cada acto. Además, se realizaron fichas de los roles actanciales y esquemas del universo que se interpretará en la adaptación.



Cambrai (20 Noviembre - 8 de Diciembre) 1917



LINEAS DE TIEMPO

Las líneas de tiempo empezaron como esquemas, en donde se exploraban maneras de mostrar los sucesos que ocurren en el texto literario y en la Batalla de Verdún, esto generó que los personajes y acciones se conectaran orgánicamente y dando una idea a como ocurrieron las cosas desde la perspectiva de un mapa, después de esto se llegó a la idea de separar estas líneas en tres actos, justamente para organizar y entender mejor la narrativa que se quería trabajar y como los personajes actuaban en ella.

MARINUS WILLET

CHARLES WARD

JOSEPH CURWEN

*Batalla
De Verdun*

Dreamlands

ACTO 1
EL MISTERIO

ACTO 2
EL ASESINATO

ACTO 3
EL WENDIGO

CRONOLOGIA
WILLET

CHARLES WARD JOSEPH CURWEN

*Batalla
De Verdun*

ACTO 1
EL VIAJE

ACTO 2
LA NICROMANCIA

ACTO 3
EL WENDIGO

Dreamlands

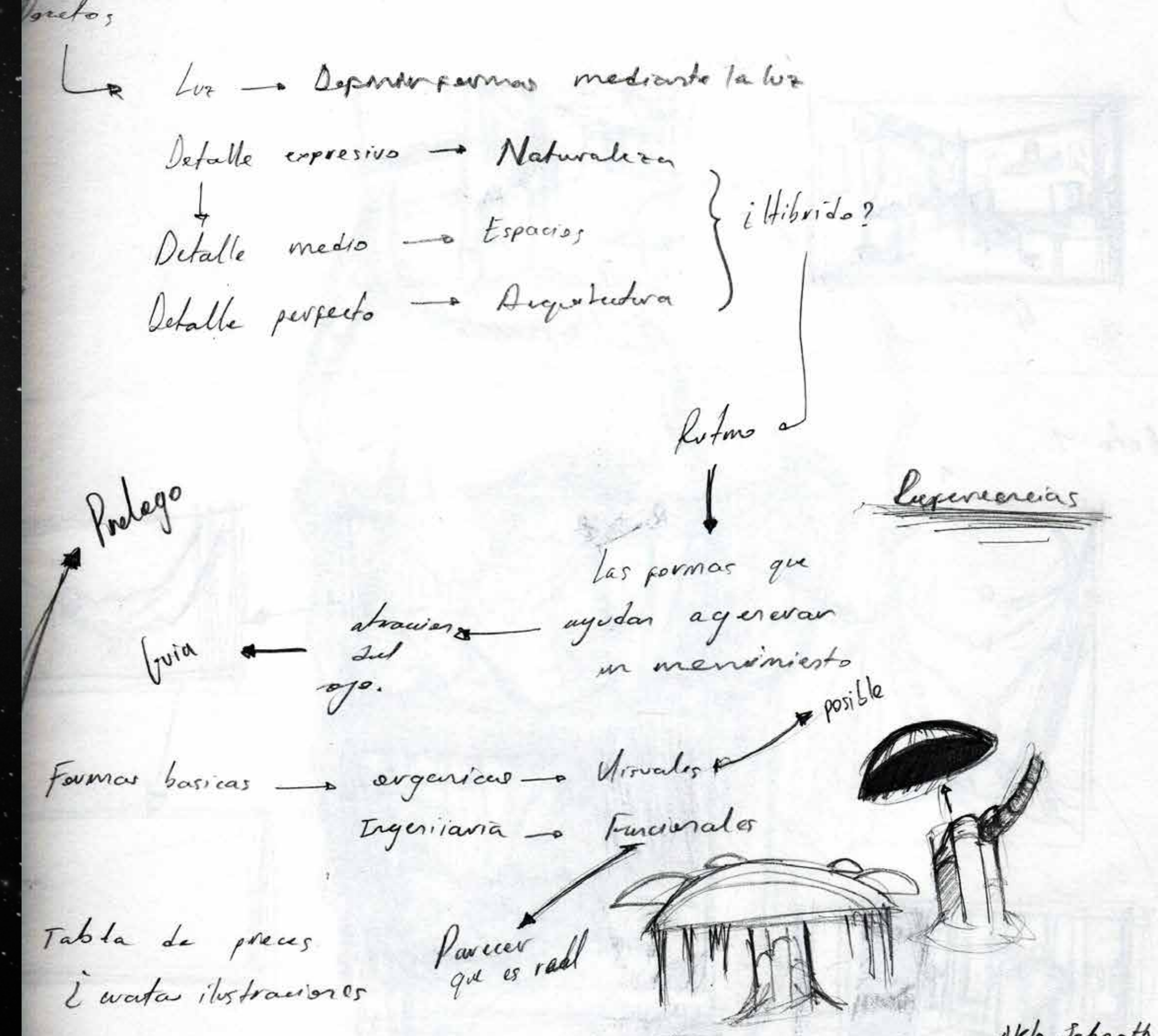
CRONOLOGIA
CURWEN
WARD

LOS ACTOS

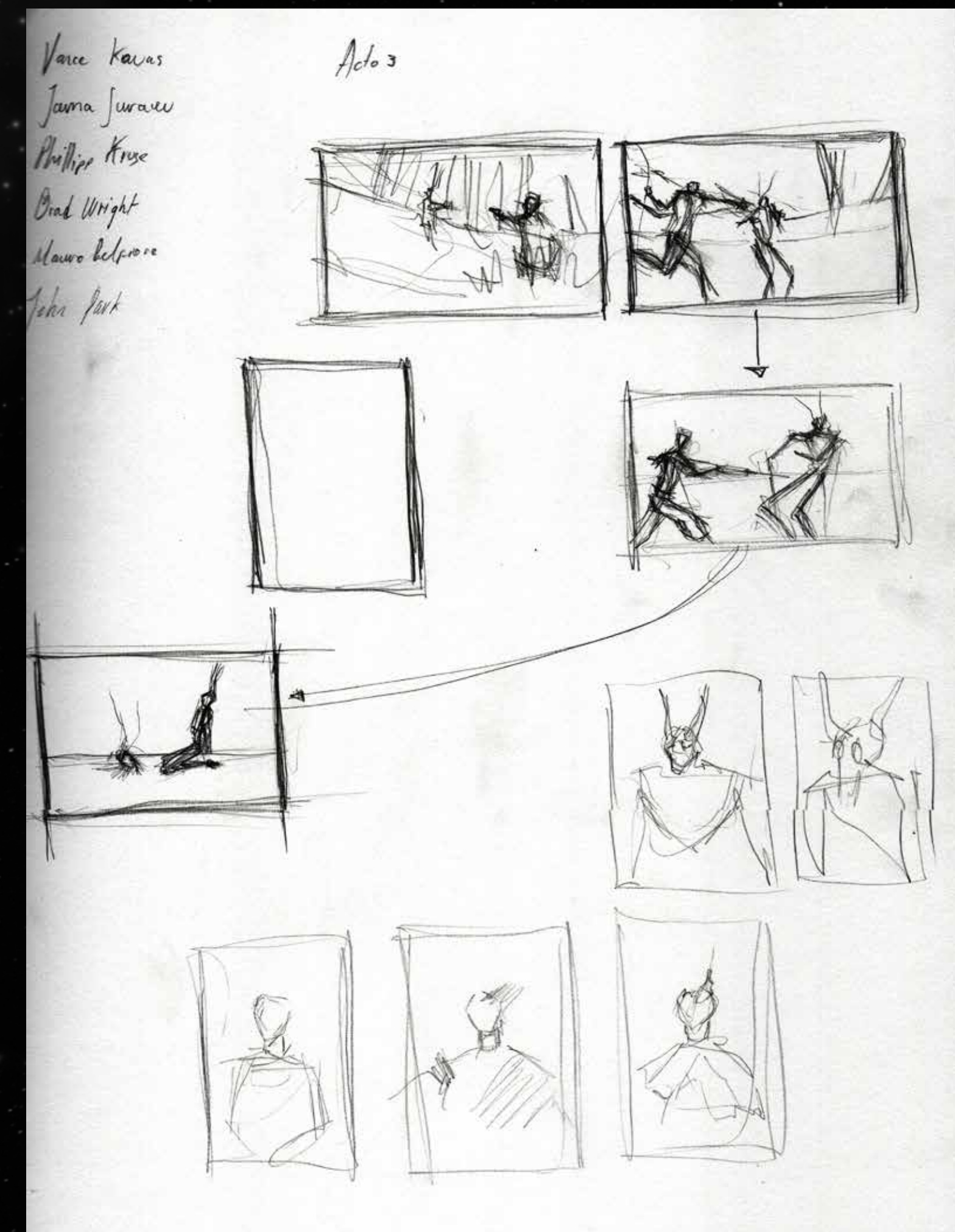
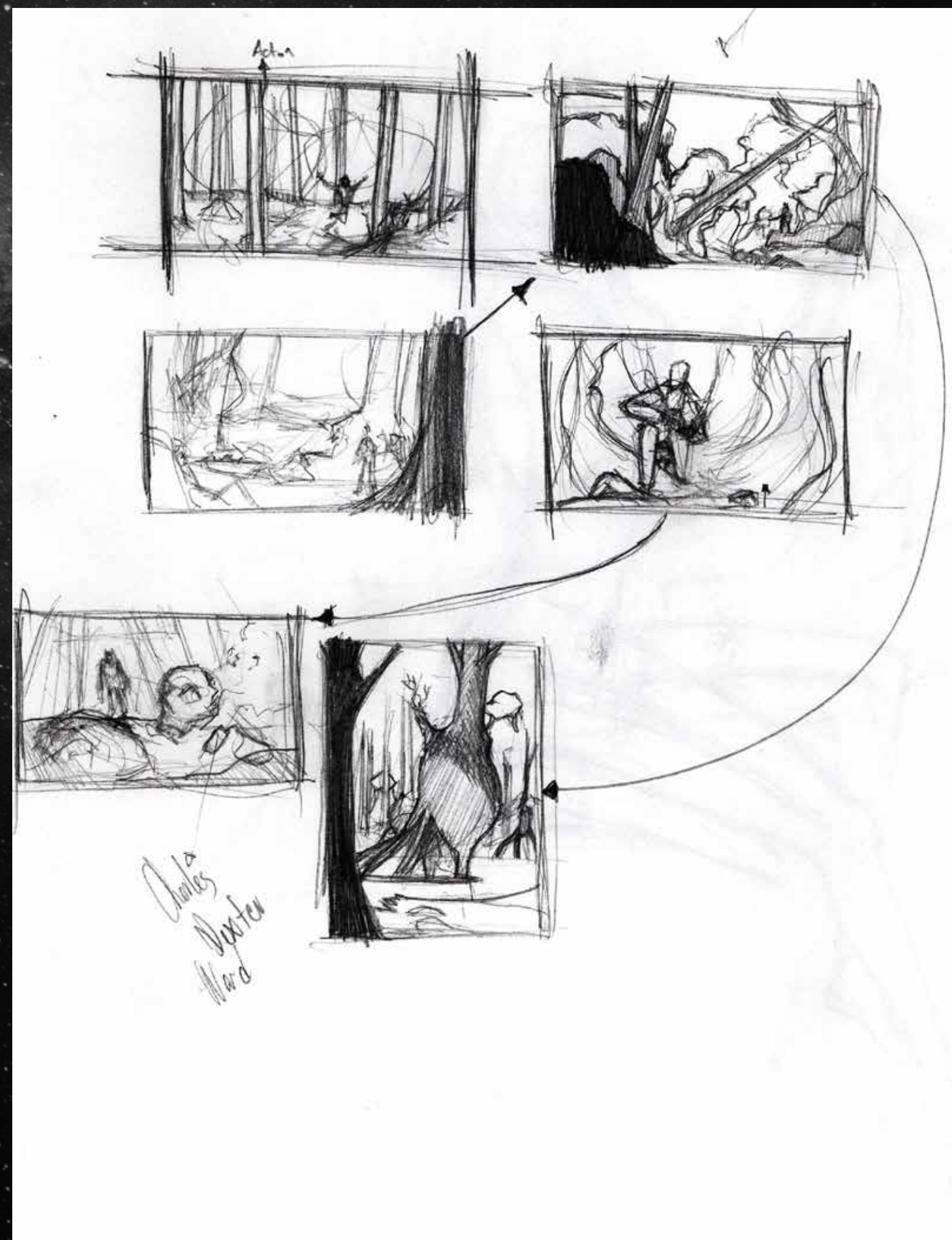
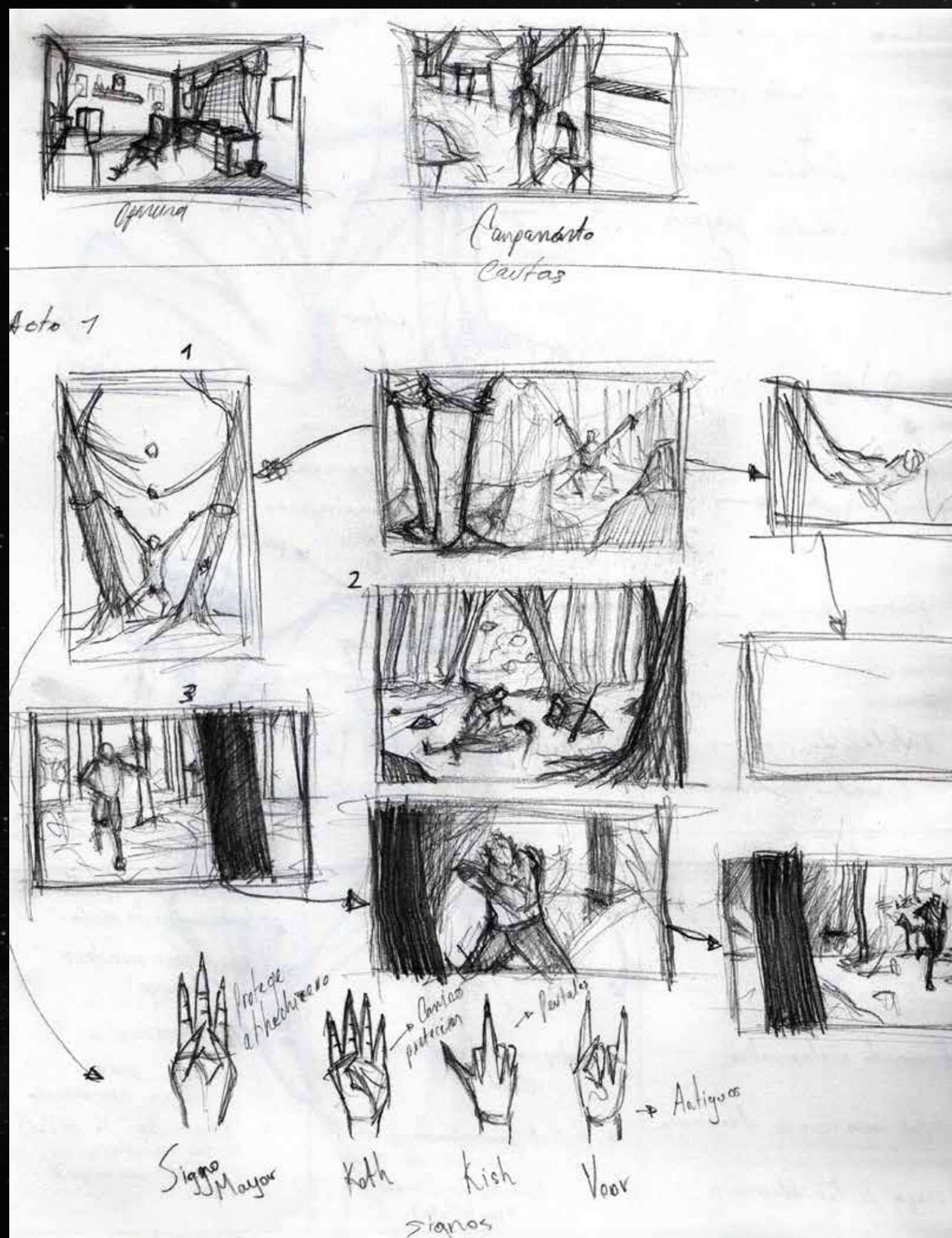
Desde la Poética de Aristóteles, quien propuso la fragmentación terciaria de la estructura dramática, es decir, los 3 actos, llamados usualmente inicio, nudo y desenlace.

En una producción audiovisual, este es un paradigma que se cumple en la mayoría de sus casos.

Para una mejor comprensión de lo que sucede durante el transcurso de cada uno de estos 3 actos, para la escritura del guión audiovisual los llamaremos: Planteamiento, Confrontación y Resolución.



Acto 1	Acto 2	Acto 3
Planteamiento francés / Opicina	• Nigromancia / Soldados muertos (Willet asesina franceses)	• Tiroteo con Joseph Curwen
Campo de batalla / Castas	• Shoggoths / alucinaciones	• Lucha mano a mano.
Asesinato metapsicótico	• Autopsia del cadáver de Ward.	• Curwen como monstruo (Wendigo)
Willet investigando el asesinato.	• Ritual para obtener el conocimiento de Ward (Willet destruido)	• Willet asesina a Curwen para obtener conocimiento (destrucción de Willet) (se convierte en el wendigo)

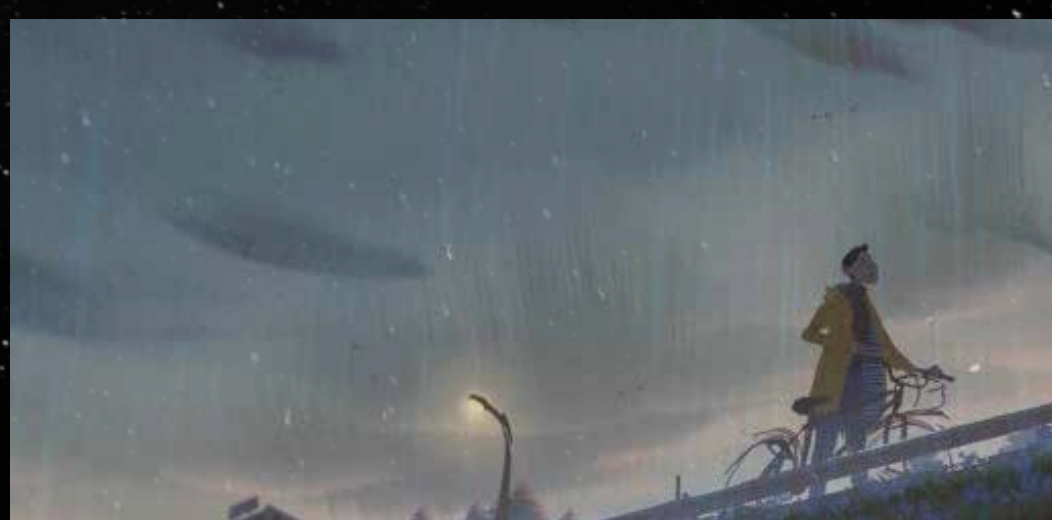


Pequeños storyboards de cada acto se realizaron para saber cuantas imágenes eran necesarias para contar la historia. Primero se hizo una lista en donde aparecían los sucesos más importantes del relato divididos en los tres actos. A partir de ahí se organizaron los pequeños thumbnails de manera orgánica y conocer si hacen falta imágenes o ya eran suficientes.

BÚSQUEDA

La búsqueda de Charles Dexter Ward empieza, con la ayuda de su diario, Willet, explorará el campo de batalla hasta llegar al supuesto homicidio cometido por Charles.

MOODBOARD



DESCUBRI MIENTO

El homicidio abrió en la mente de Willet algo oculto, sus ideales y conocimientos de la realidad comenzaron a desaparecer.

MOODBOARD



DESTRUCCIÓN

Joseph Curwen aparece para enfrentar a Willet, las ansias de poder y conocimiento terminan por llevar a ambos a límites que ninguno esperaba.

MOODBOARD



ROLES ACTANCIALES

Este esquema permite analizar a los personajes de un texto narrativo o dramático. Lo que busca es conocer qué es lo que hace el personaje, sus objetivos y cómo se relaciona. Se le conoce como “esquema actancial” porque analiza a cada personaje como un “actante”, alguien que “acciona”, que realiza una acción, que mueve un entramado de sucesos para asegurar su objetivo.

Sujeto	Objetivo	Oponente	Ayudante	Destinador	Destinatario	Programa
WILLET	Ward	Curwen	Yog-Sothoth	Yog-Sothoth	El mismo/La medicina	Abierto
WARD	Nigromancia (Secretos)	Su familia y Willet	Diarios Curwen	Curwen	Curwen	Cerrado
CURWEN	Conocimiento/Inmortalidad	Willet y Yog-Sothoth	Ward	El mismo	El mismo	Cerrado

ENTENDER

Por medio del Concept Art se busca explorar la visualización de la adaptación narrativamente, y mostrar la posible historia que el jugador experimentará en un futuro.

En una segunda etapa se realizaron diferentes entrevistas a expertos sobre los temas en los que este proyecto se basa. Se entrevistó a un experto en la literatura de H. P Lovecraft y a tres expertos en Concept Art en busca de diferentes enfoques para la disciplina.

Se analizaron diferentes videojuegos de estos estudios ya mencionados. Buscando similitudes y diferencias, pero sobre todo las distintas formas de sumergir al jugador en la experiencia.

ENTREVISTAS

Una vez se hizo la investigación narrativa se entrevistó a cuatro Concept Artists acerca de sus manera de abarcar un proyecto, su proceso y como estos tienen distintos enfoques en esta disciplina, esto para encontrar una solución orgánica al problema de adaptación y diseño del proyecto.

Con las entrevistas no solo se buscaba conocer los distintos enfoques de cada entrevistado sino que al mismo tiempo la forma en que se trabaja profesionalmente en un proyecto como este, y las maneras en que los entrevistados se acercan a sus proyectos.

La personas entrevistadas fueron:



Sebastián Kowoll



Angie Ávila



Alejandro Arévalo



Eduardo Peña



EDUARDO PEÑA

ANÁLISIS DE LOS ESTUDIOS

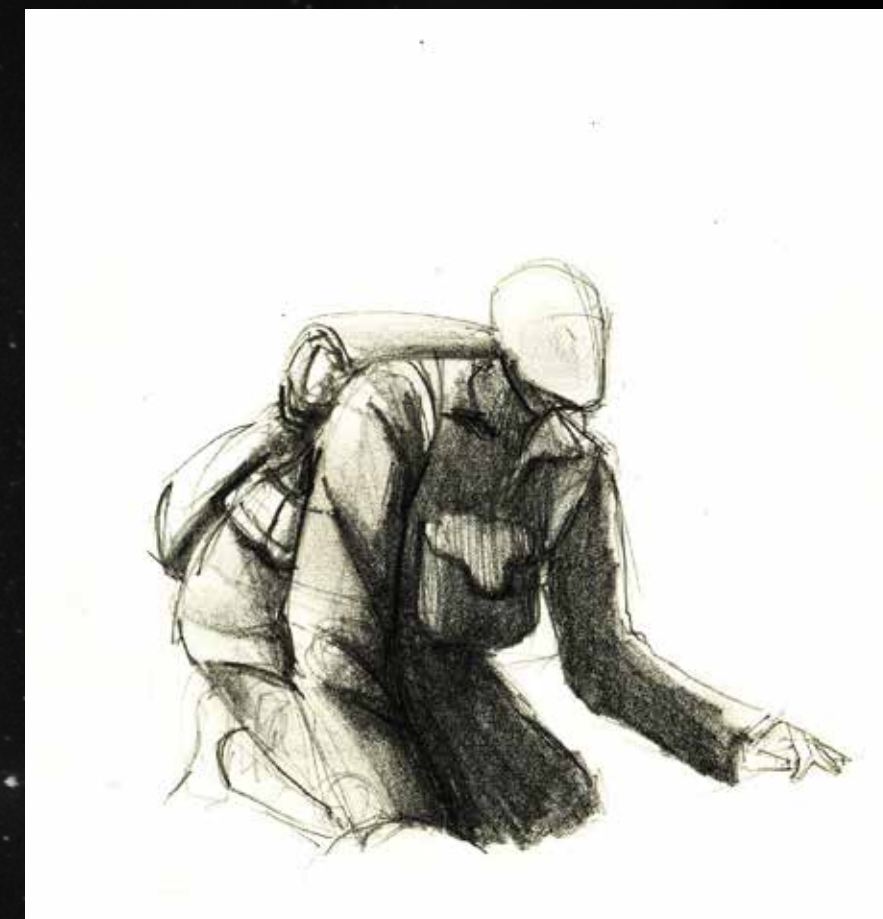
Se analizaron distintos productos de los tres diferentes estudios, Transistor (Supergiant Games), Disco Elysium (ZAUM Studios), Pyre (Supergiant Games) y Outer Wilds (Mobius Digital). Cada videojuego utiliza un género narrativo distinto desde el Western hasta la Ciencia Ficción donde cada uno utiliza distintas técnicas y maneras de interactuar con el usuario. Esto se realizó con el objetivo de descubrir las mecánicas y características que tienen dichos videojuegos para mantener al usuario sumergido en la narrativa y como crearon mecánicas a partir del género que se estaba trabajando que no solo fueron innovadoras para los jugadores sino que tuvieron una función estética ya sea en los personajes o en el mundo donde estos habitan.

Producto	Gráficos	Gameplay	Narrativa	Mecánicas	Interacción
Outer Wilds	Low Poly	Mundo Abierto 1ra Persona	No lineal Anacrónica	Exploración/ Historia Muerte Definitiva	Tiempo
Disco Elysium	Isometria Pintura Digital	Mundo Abierto 3ra Persona	Lineal Anacrónica	Elecciones	Trabajo Detectivesco
Pyre	2D Isometria	Niveles 3ra Persona	Lineal	Elecciones	Personajes
Transistor	Isometria Pintura Digital	Mundo Semiabierto 3ra Persona	Lineal	Elecciones	Decisiones

BOCETAR

A partir de lo anterior se decidió cuántas ilustraciones se harían lo que llevó a un número de 30 ilustraciones las cuales se dividen en 5 personajes, 5 retratos mostrando la transformación del protagonista y 20 fondos.

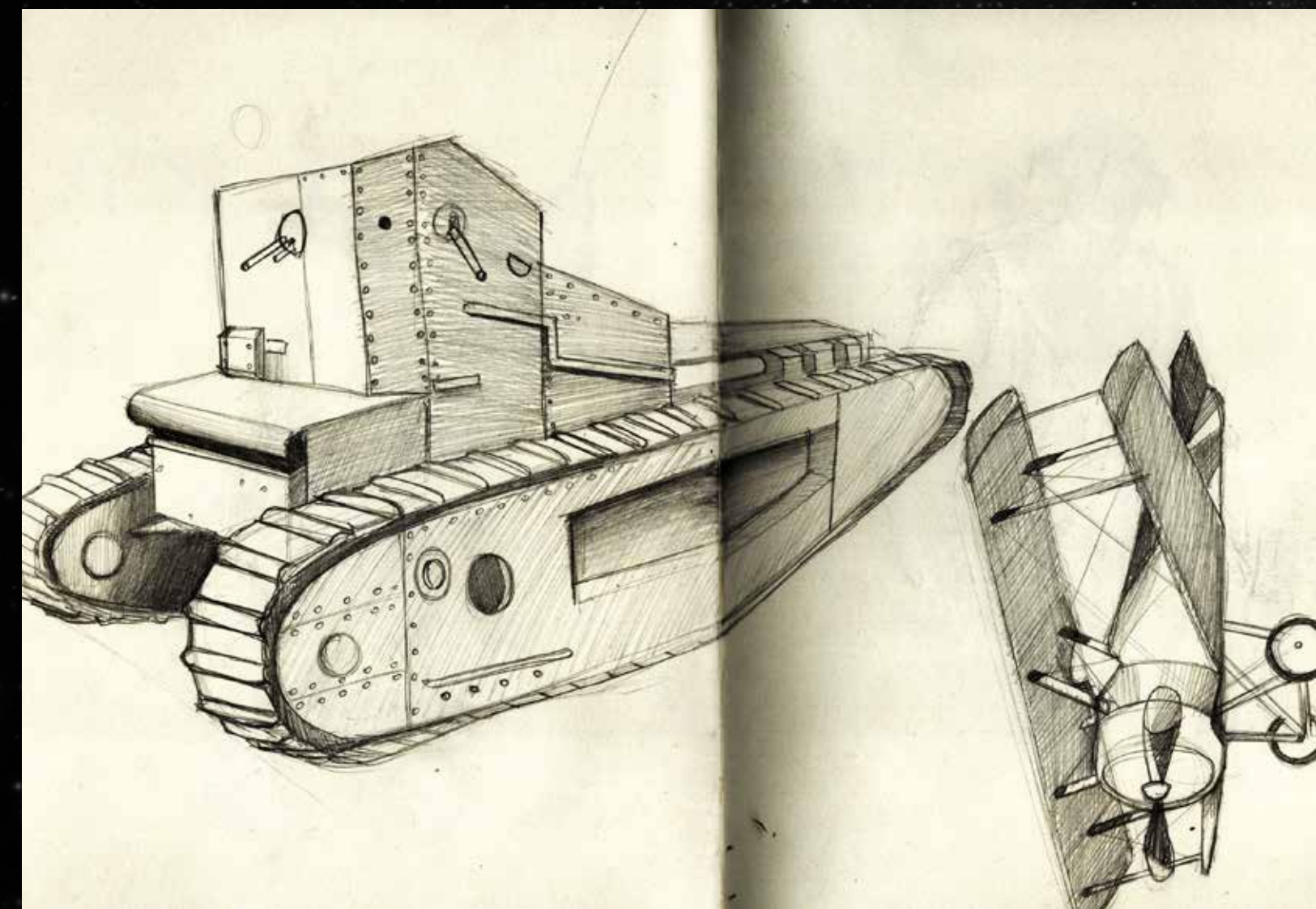
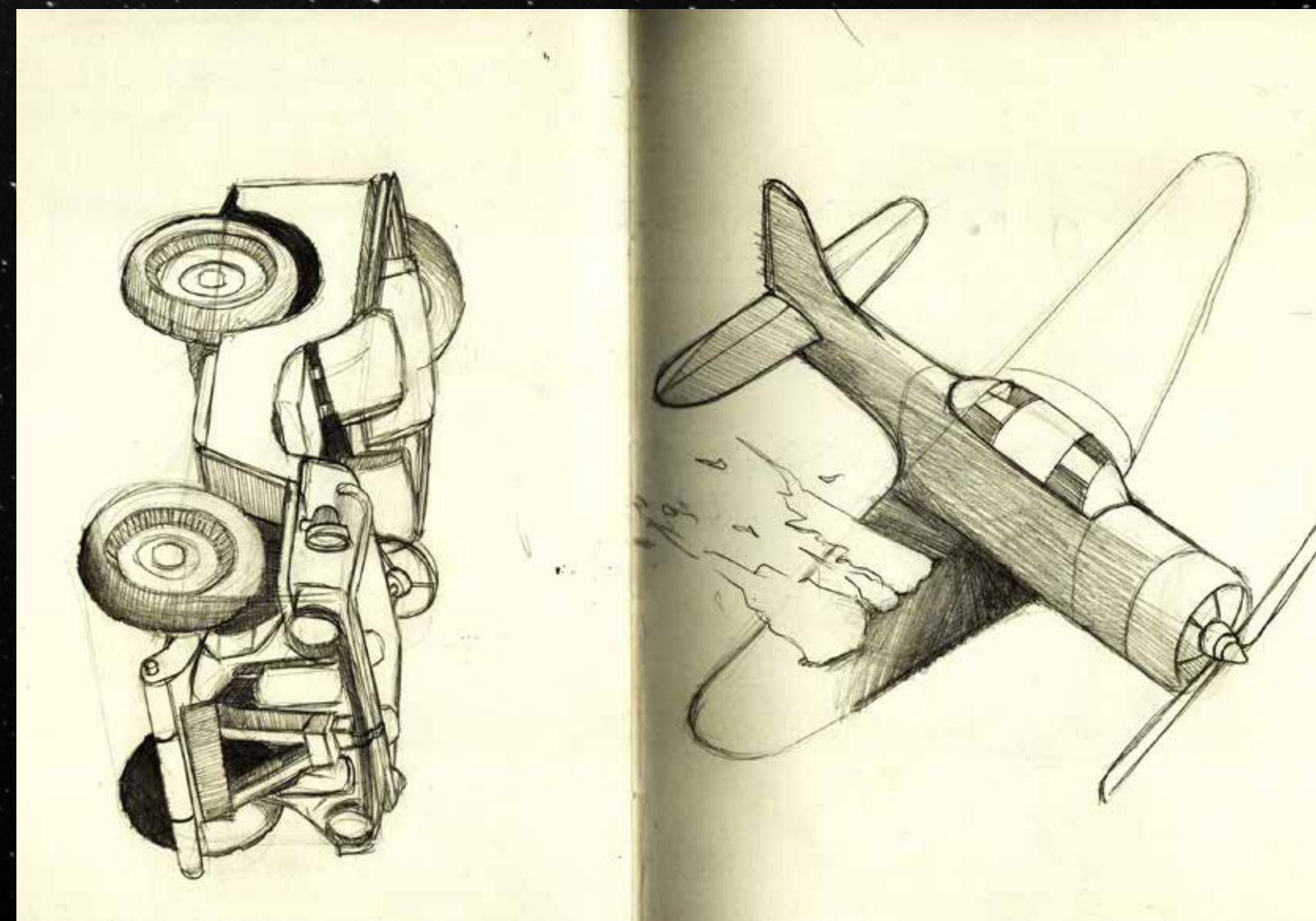
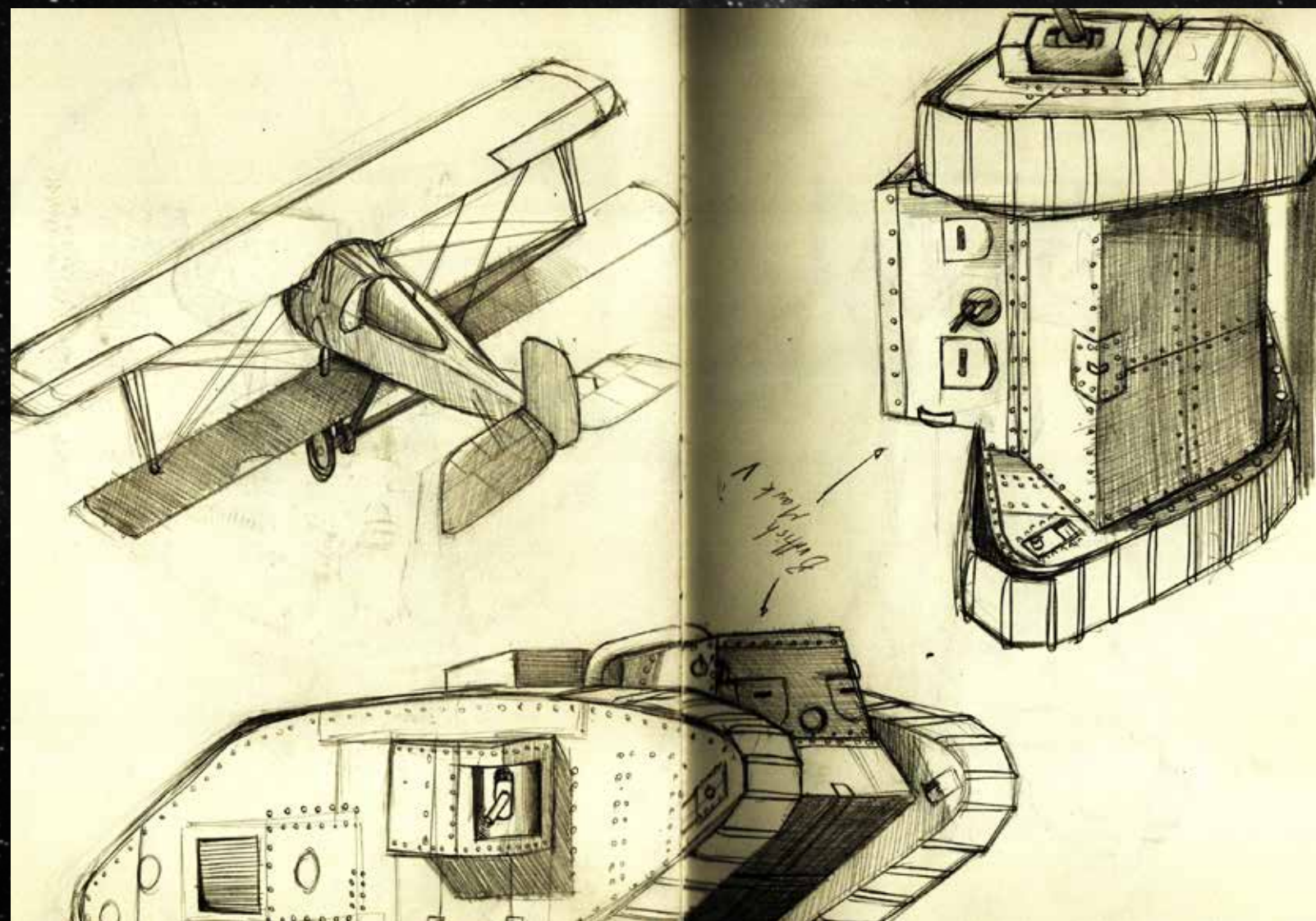
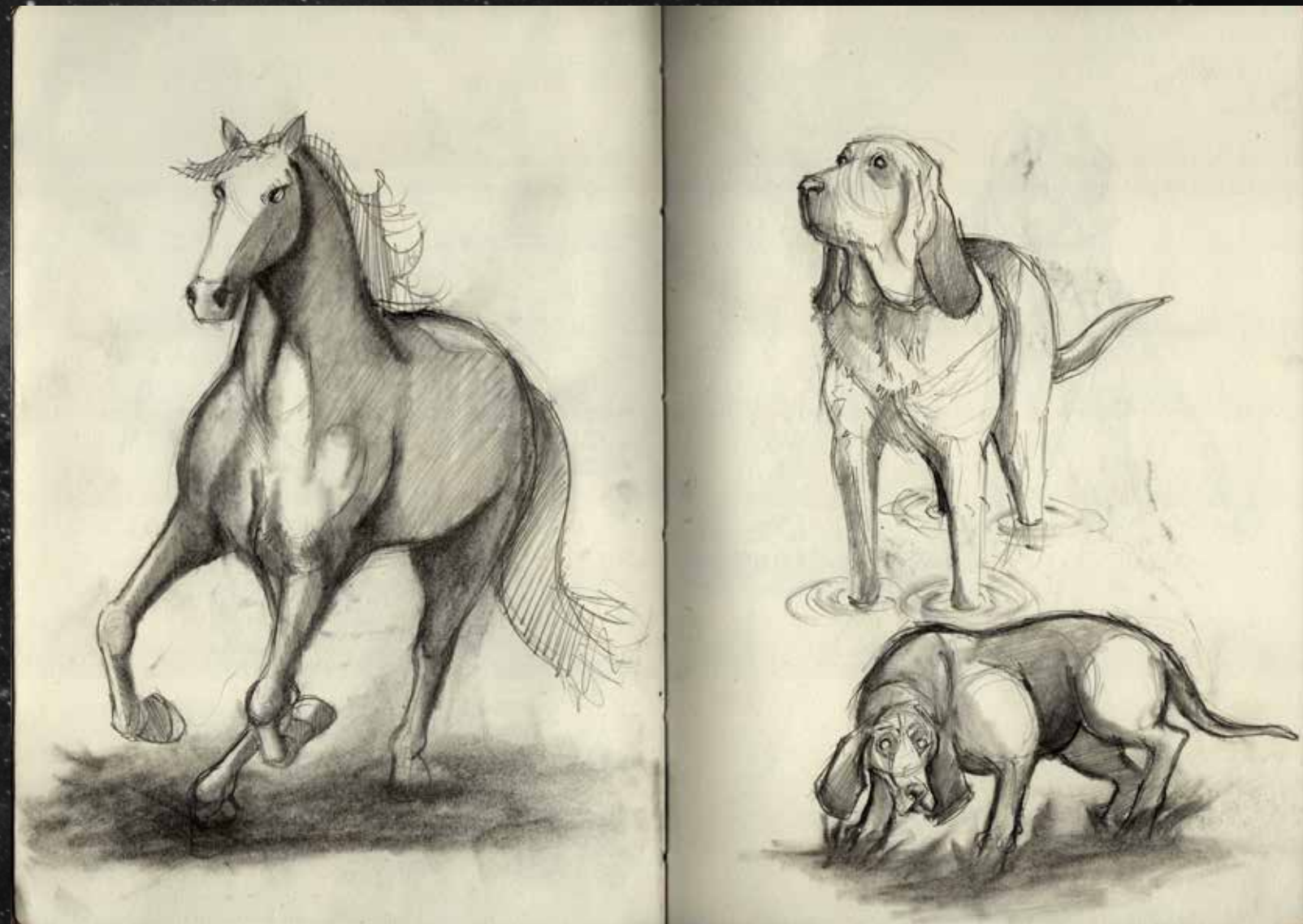
Teniendo en cuenta la realización de los Actos se trabajó el deterioro mental, la avaricia que ocasiona la guerra y la violencia en ella mientras el protagonista de la historia resuelve un misterio. Se decidió que en las ilustraciones el color cambia con la progresión de la historia y como la realidad del protagonista se va transformando.



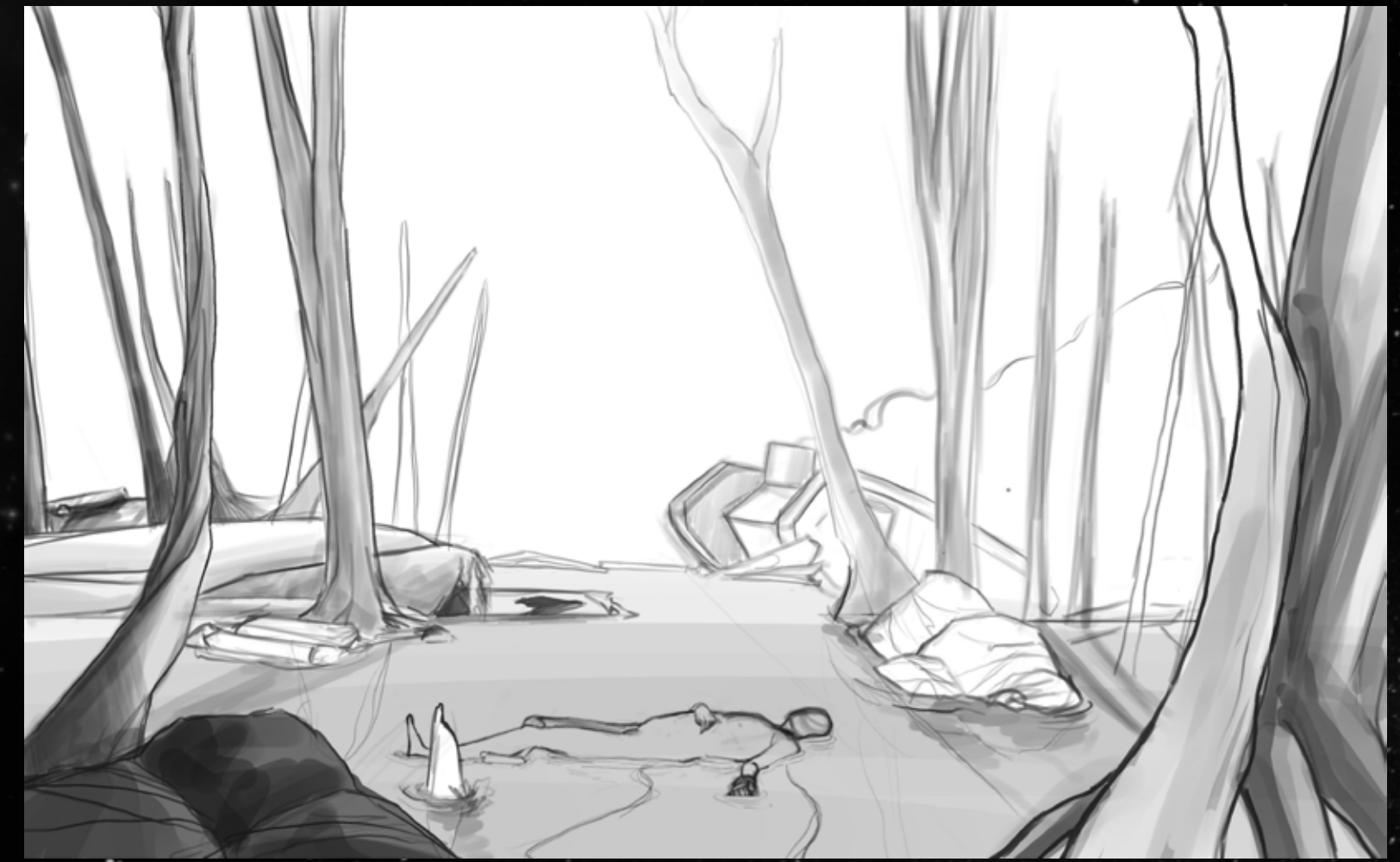
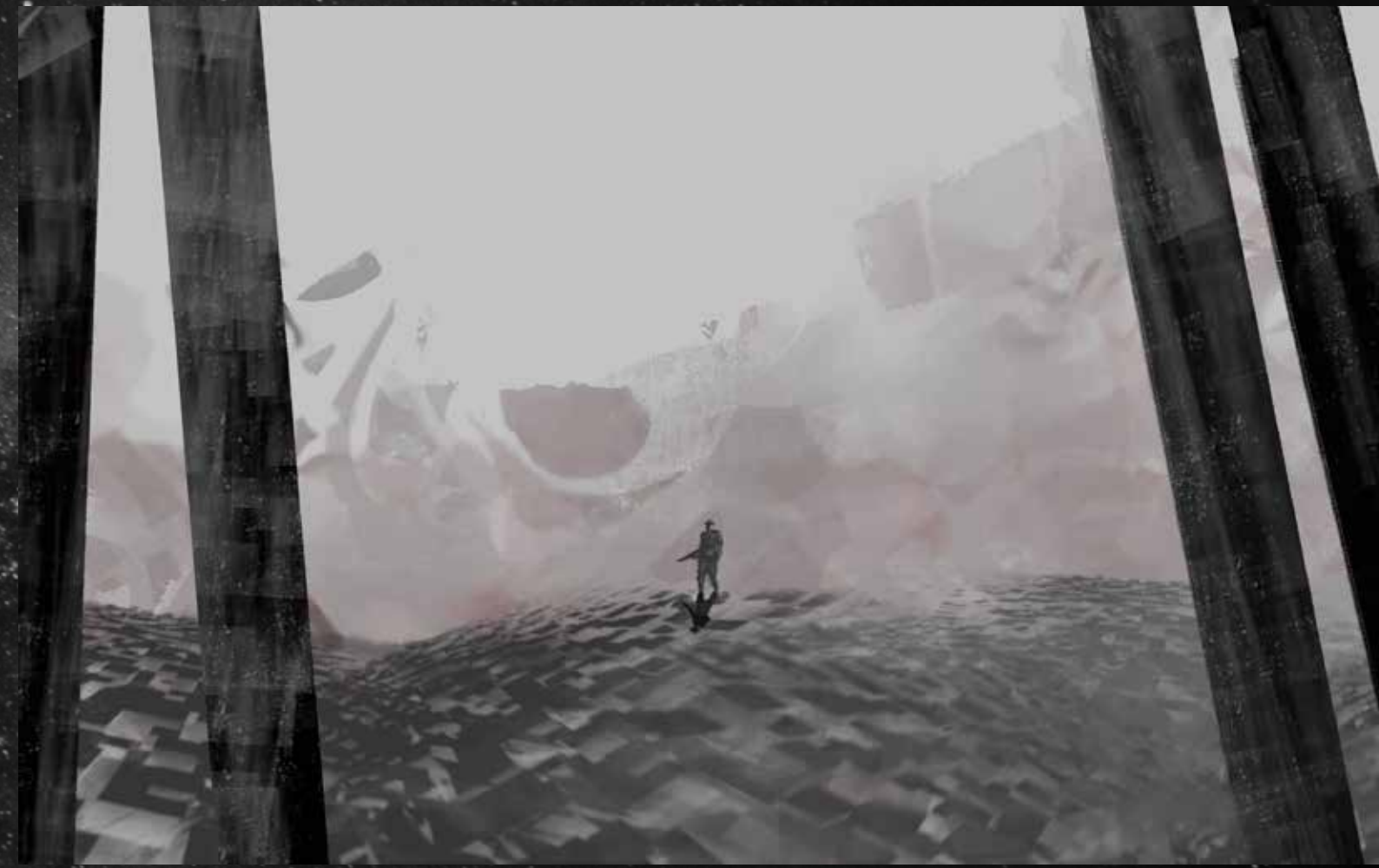
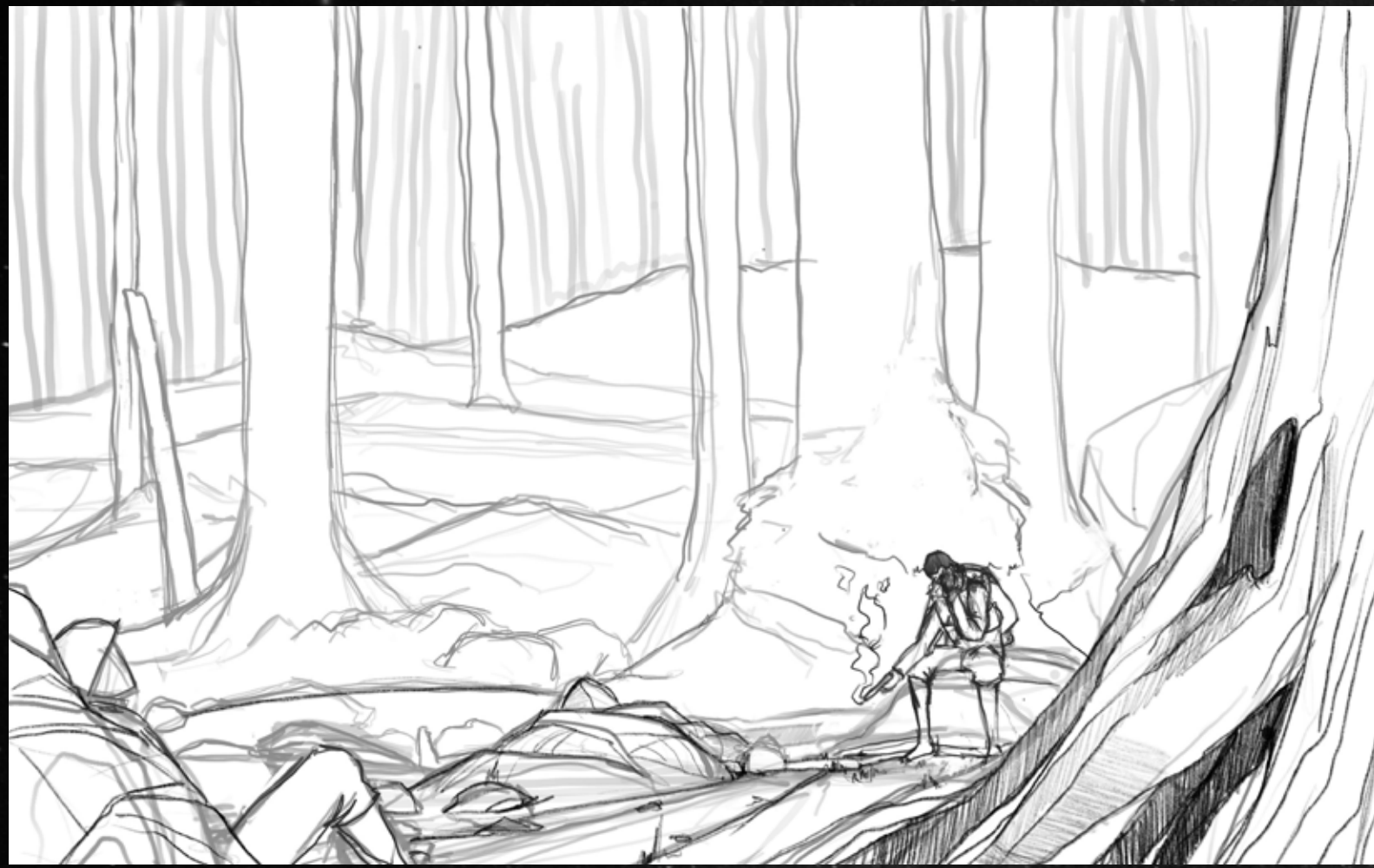
ESTUDIOS DE POSES
Y UNIFORMES



ESTUDIOS DE POSES
Y UNIFORMES



ESTUDIOS DE ANIMALES
Y MAQUINAS



BOCETOS DIGITALES



BOCETOS DIGITALES
(COLLAGE)

PROTOTIPO

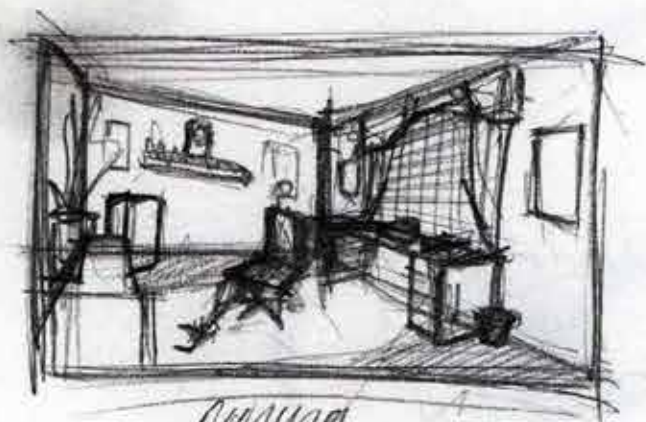
Para representar la locura, la guerra y el miedo se decidió tomar un tono onírico con toques detectivescos mostrando un mundo de sueño mientras se ve una atmósfera de misterio y suspenso.

En donde unas imágenes estarán en grises (progresión de la historia) mientras que otras a color (momentos más importantes de la historia).

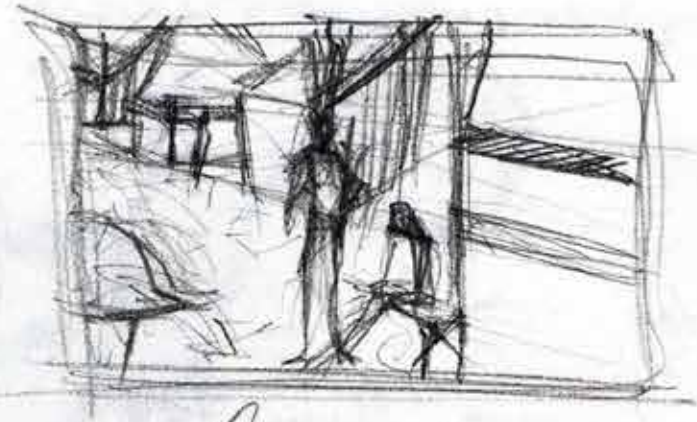
- **Acto 1:** 6 imágenes
- **Acto 2:** 6 imágenes
- **Acto 3:** 7 imágenes

Акто 1





Opwind



Panpanato
Cantos

Acto 1

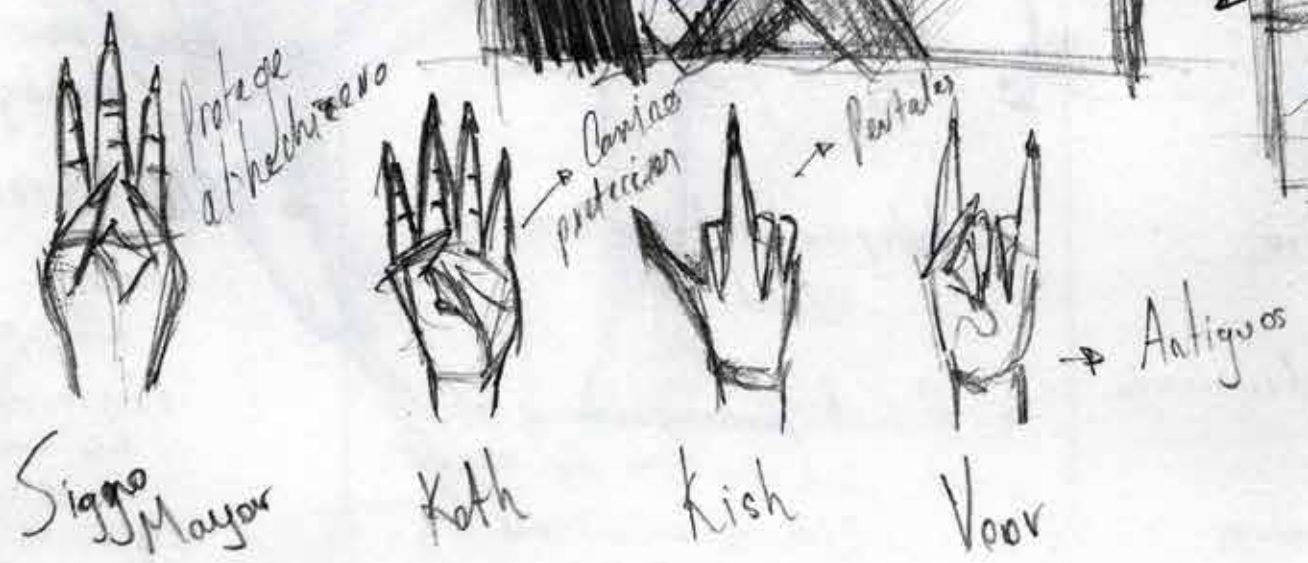
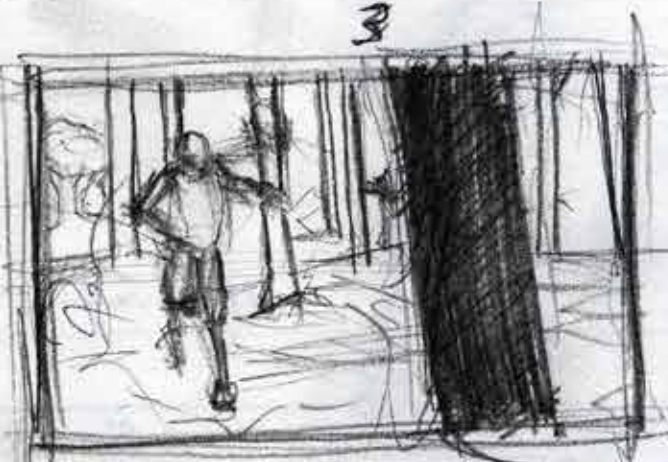
1



2



3



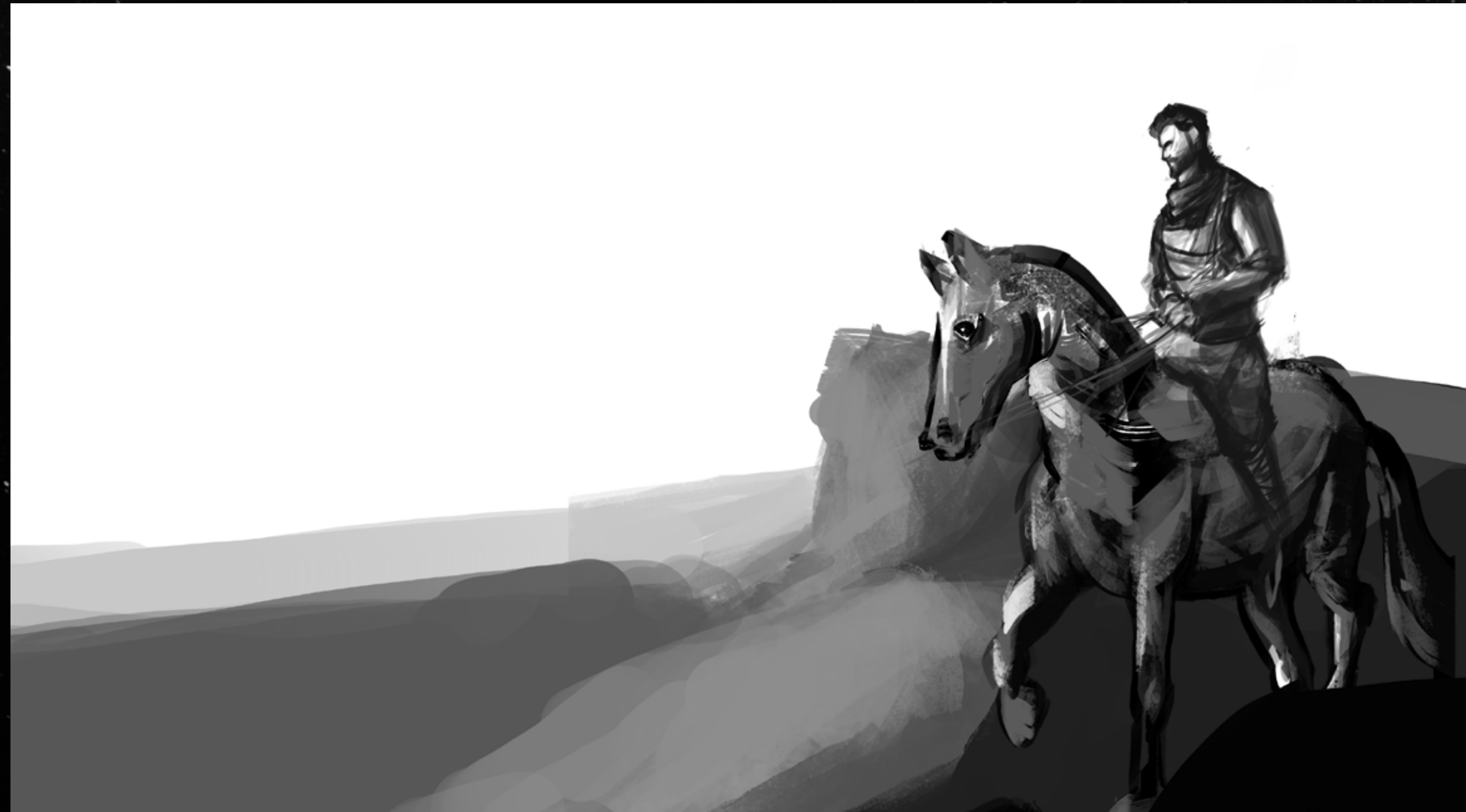
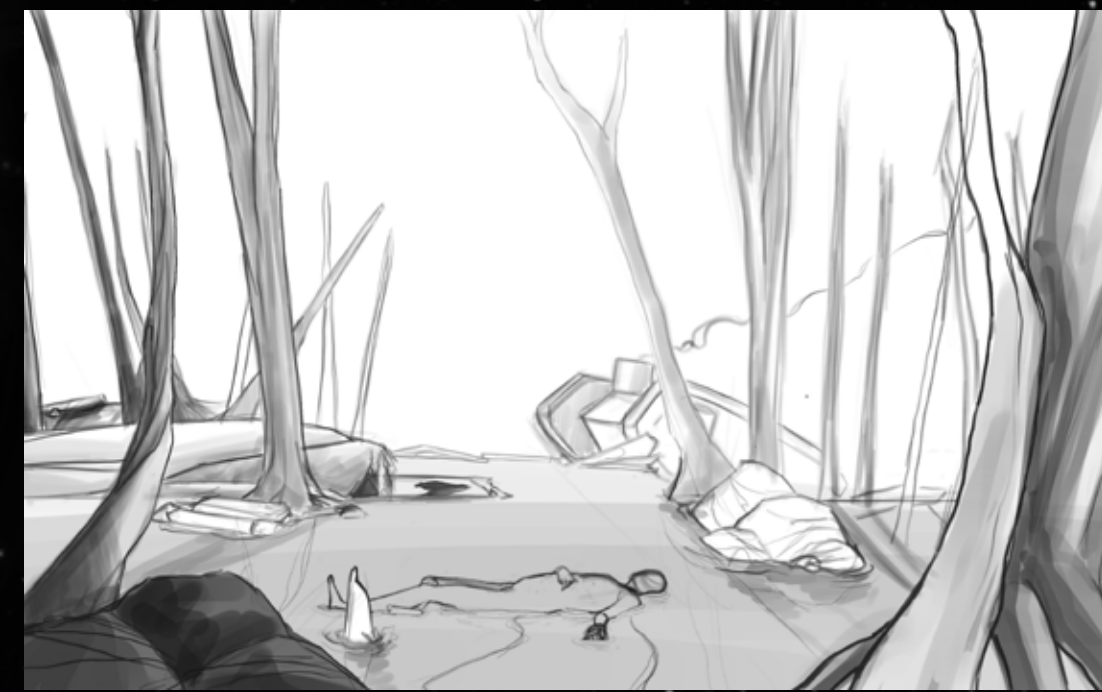
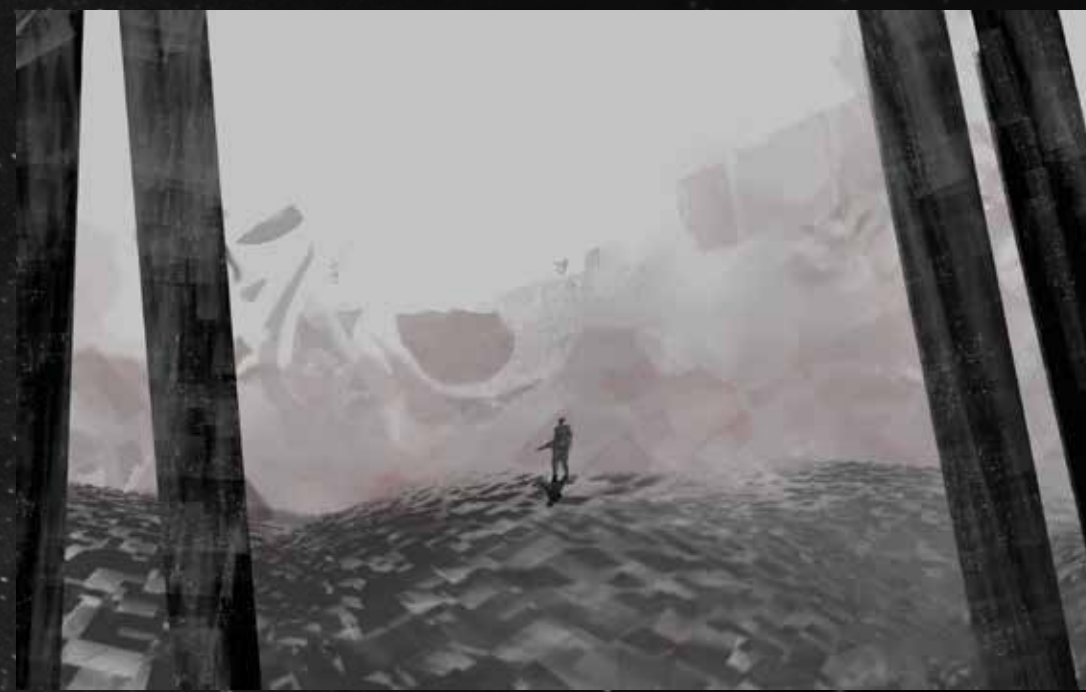
Signo Mayor

Koth

Kish

Voor

Staros









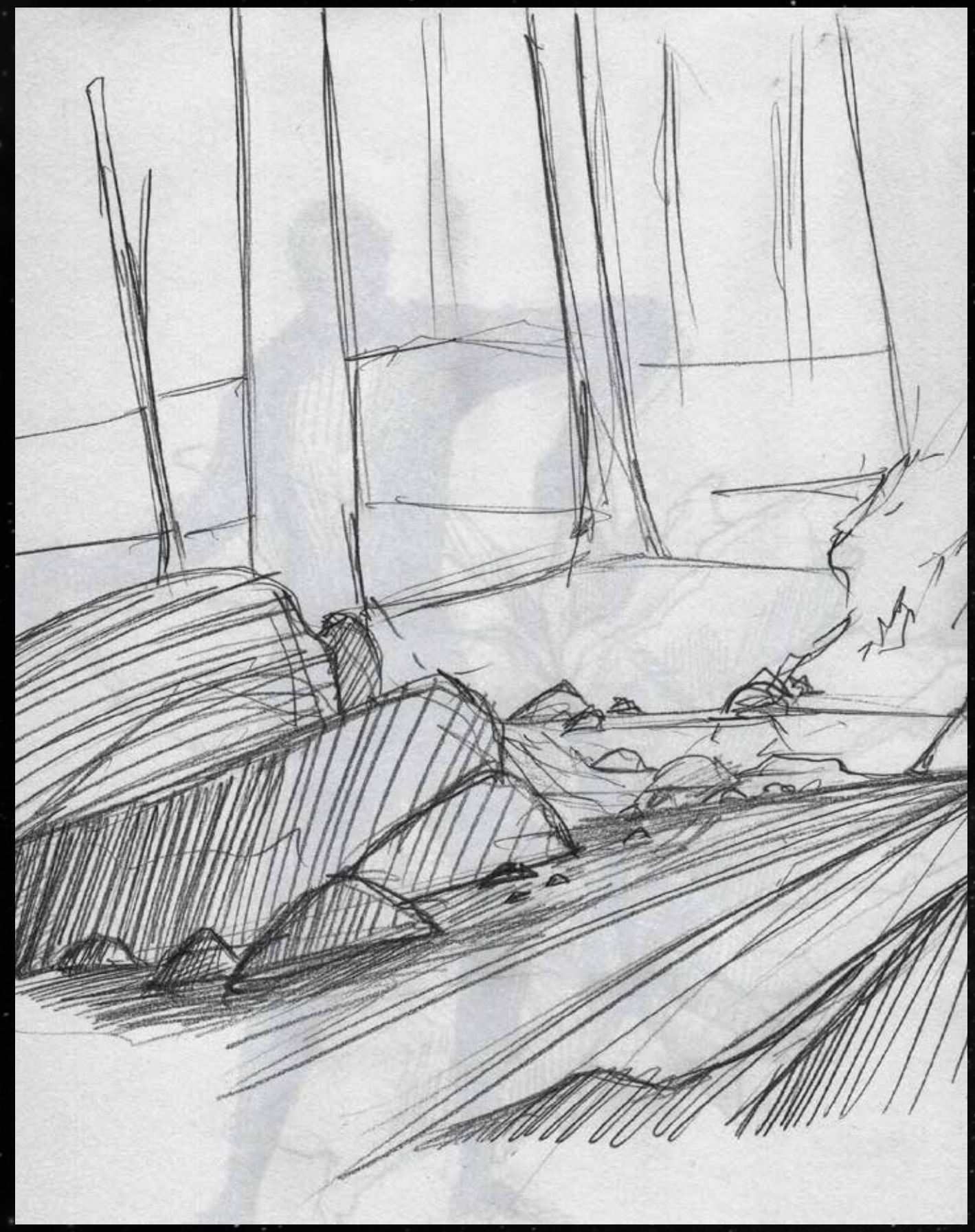
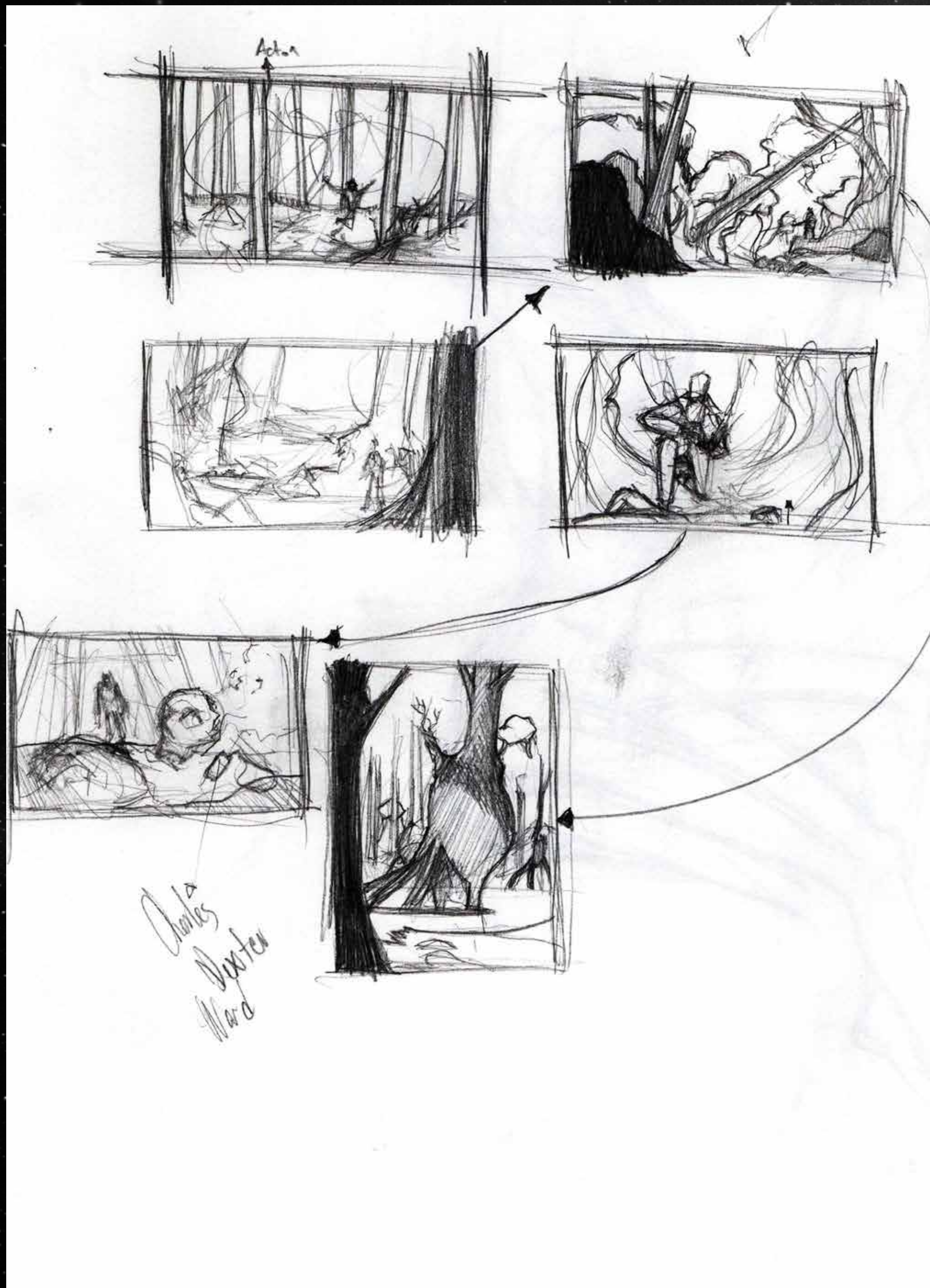






Акто 2















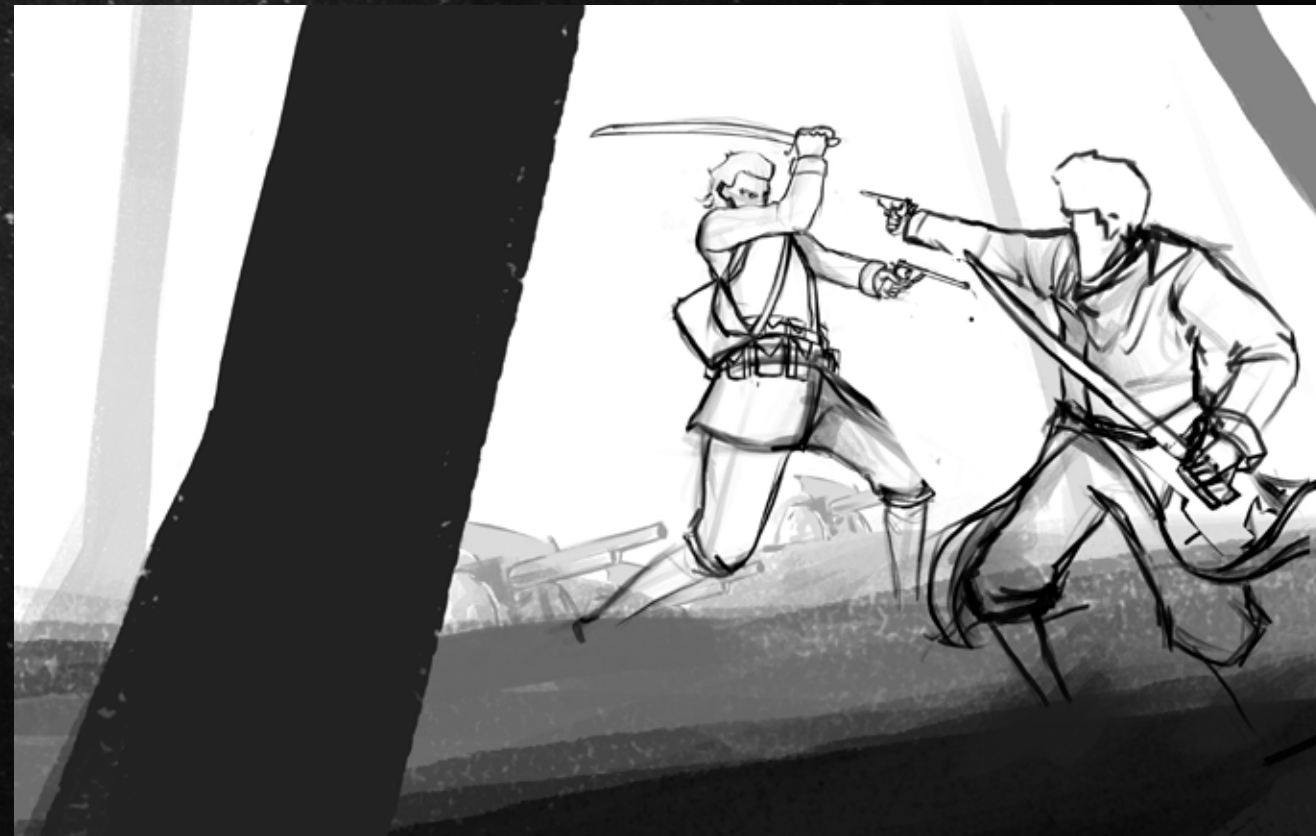
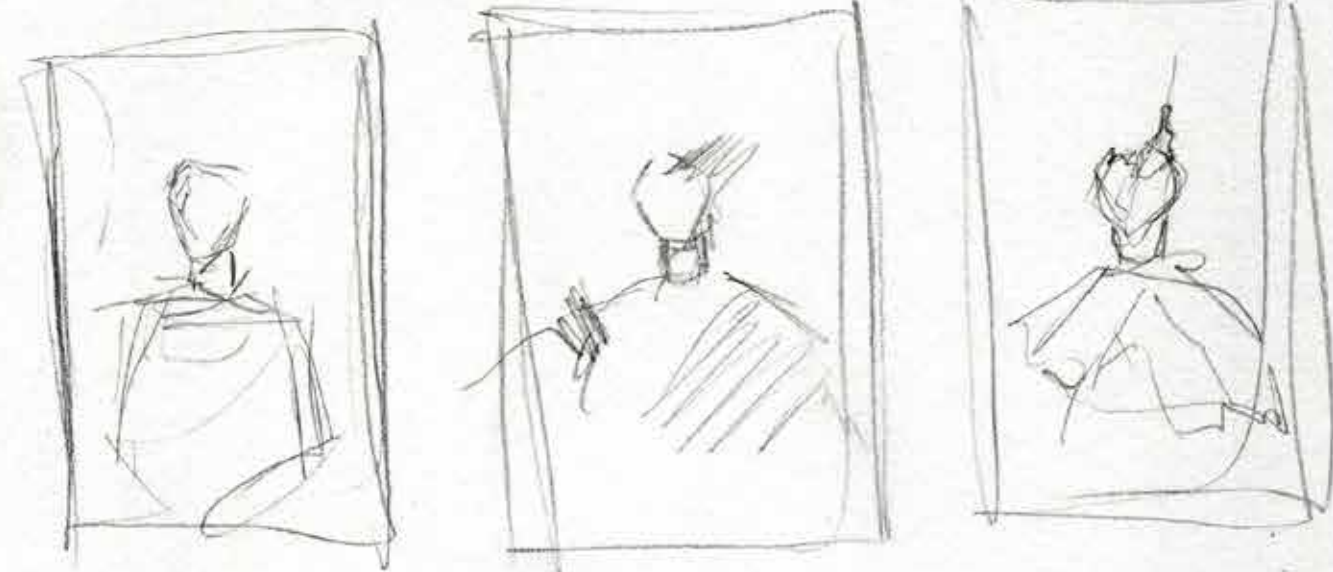
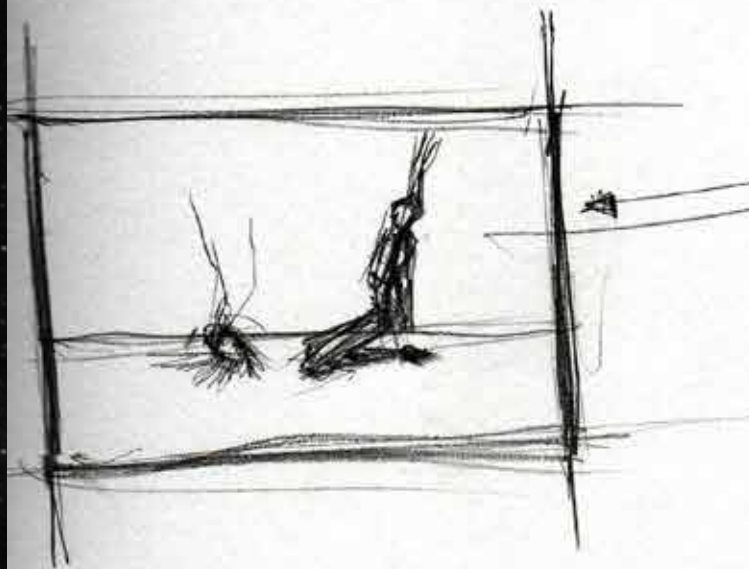
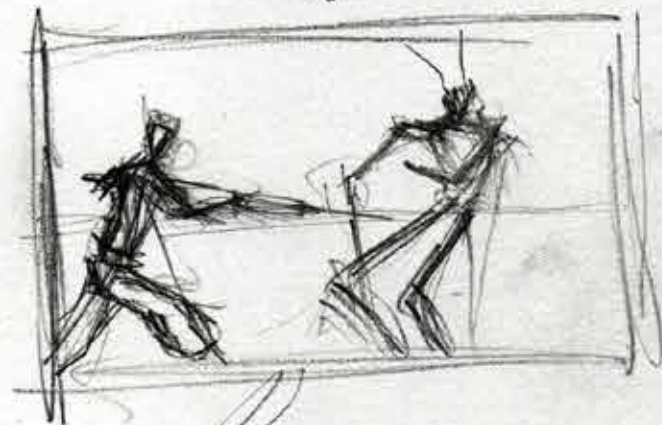
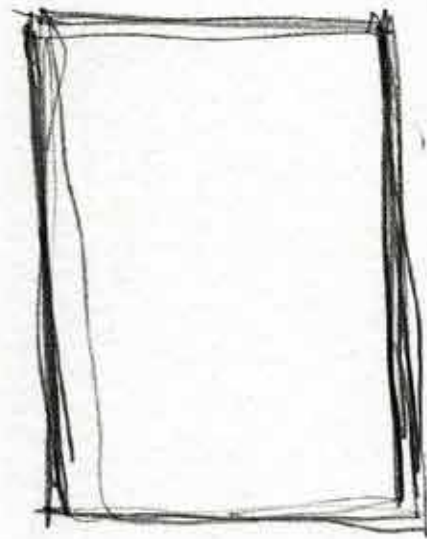
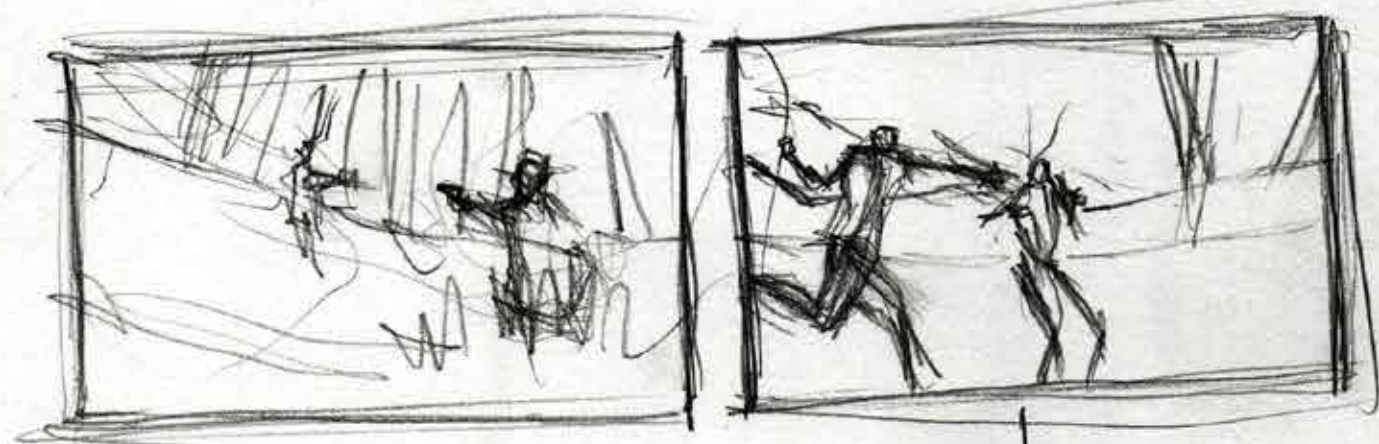


Акто 3



Vance Kavas
Jama Suraveu
Phillip Kruse
Brad Wright
Mauro Beltrame
John Park

Acto 3

















PERSONAJES

- **Marinus Willet**
- **Charles Dexter Ward**
- **Joseph Curwen**
- **Enemigos**



Willet



Ward



Corven



MARINUS WILLET



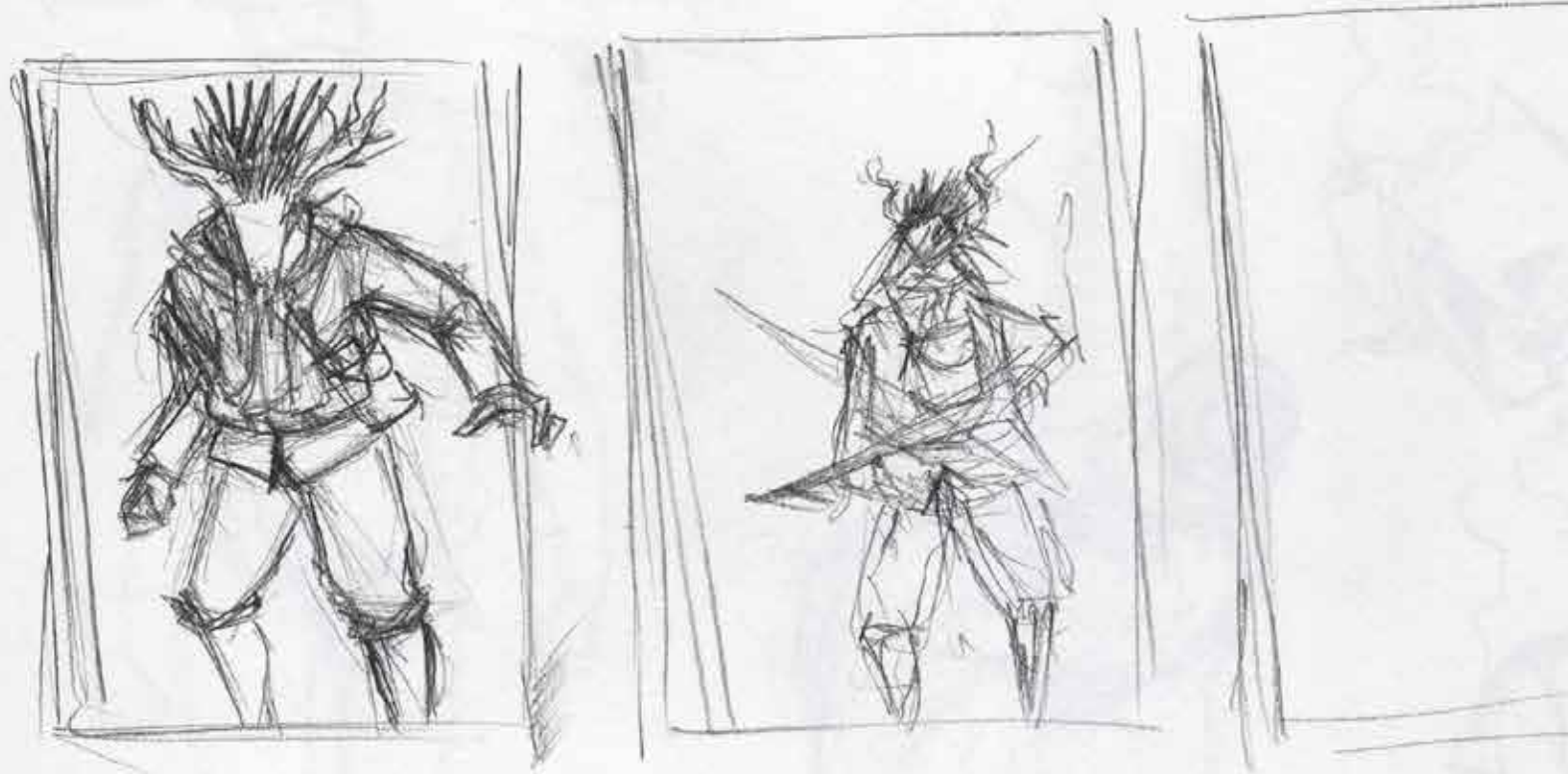
CHARLES DEXTER WARD



JOSEPH CURWEN

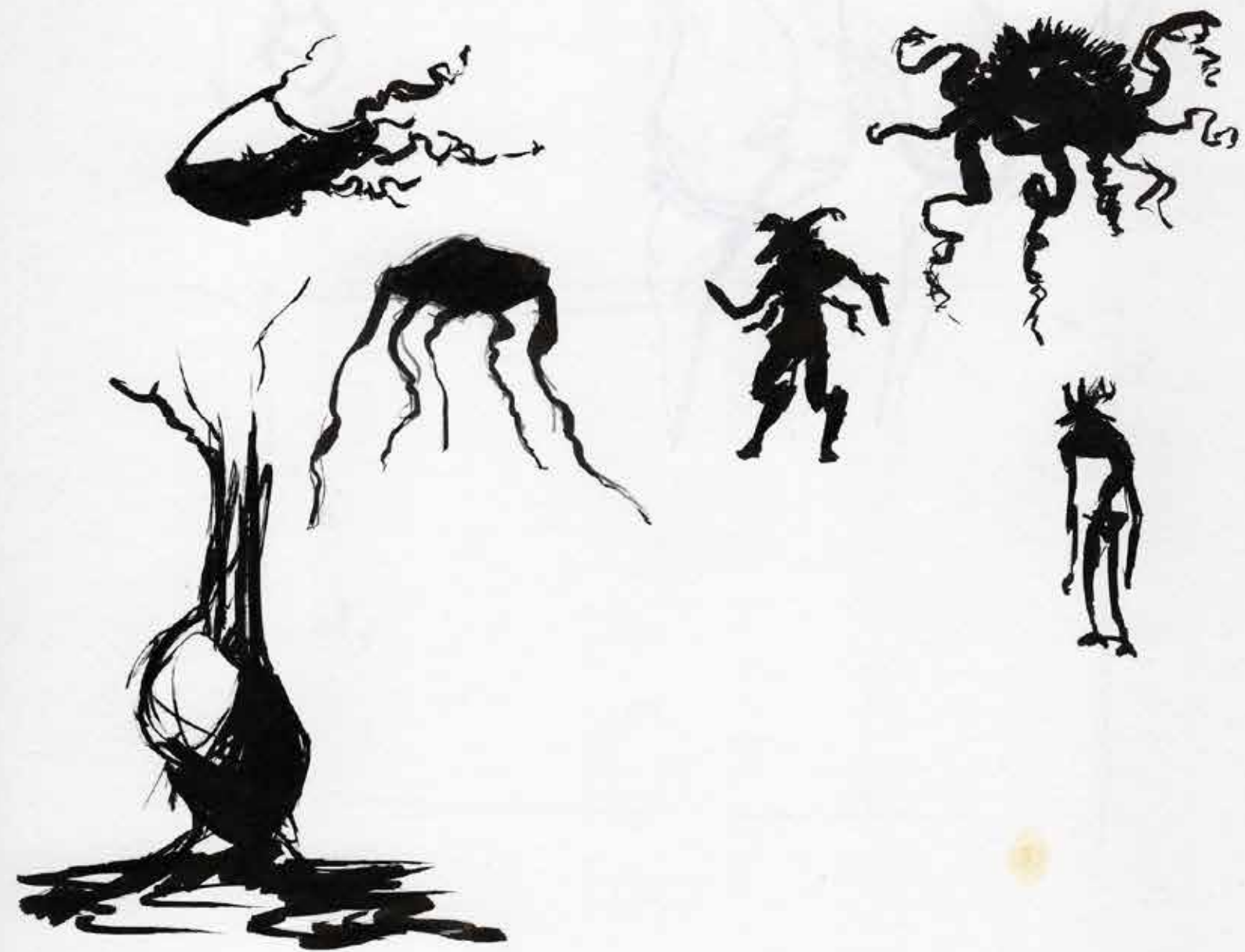






Anatomy of a creature

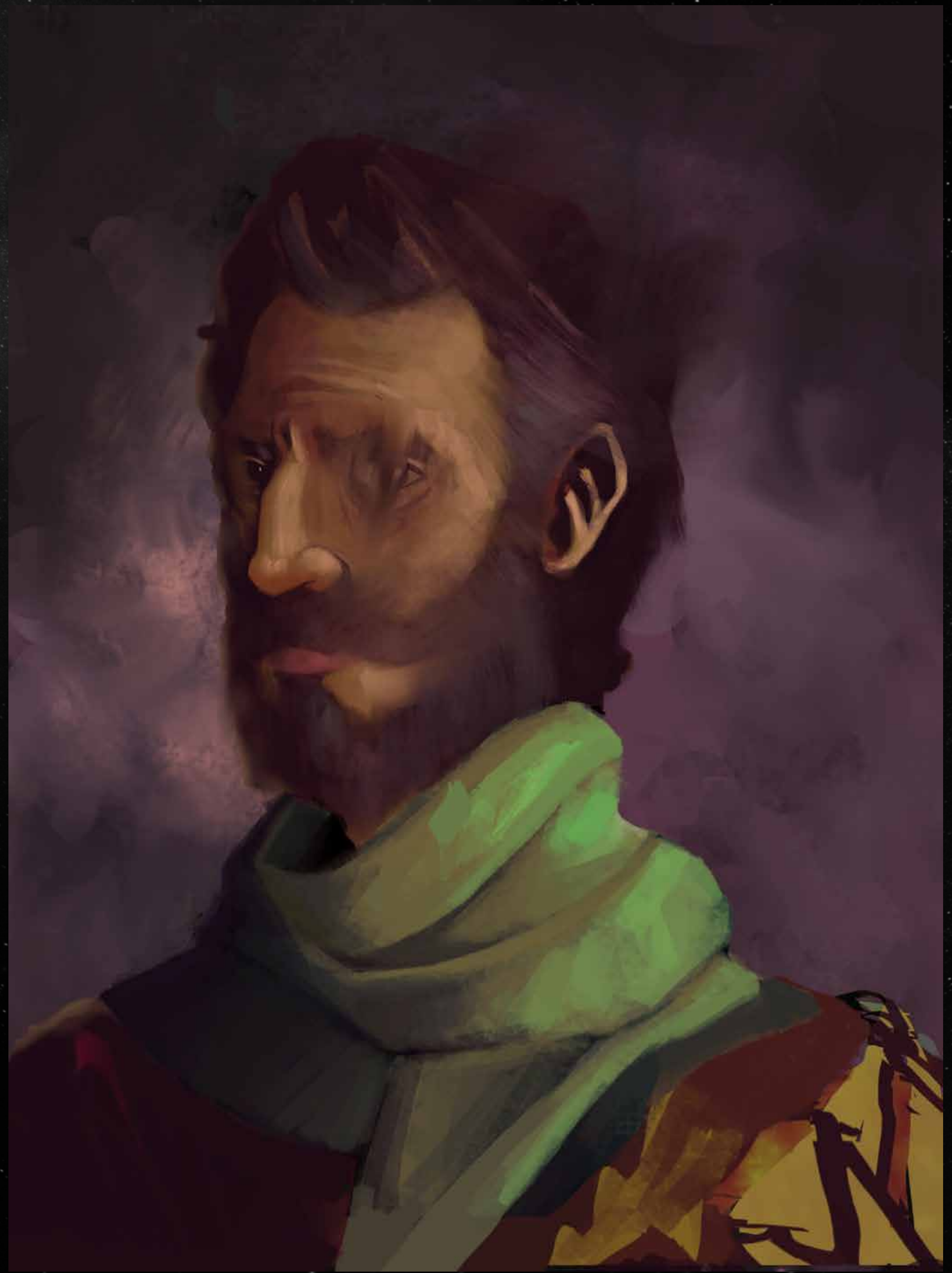
↳ Material la simple
• Thumbnails



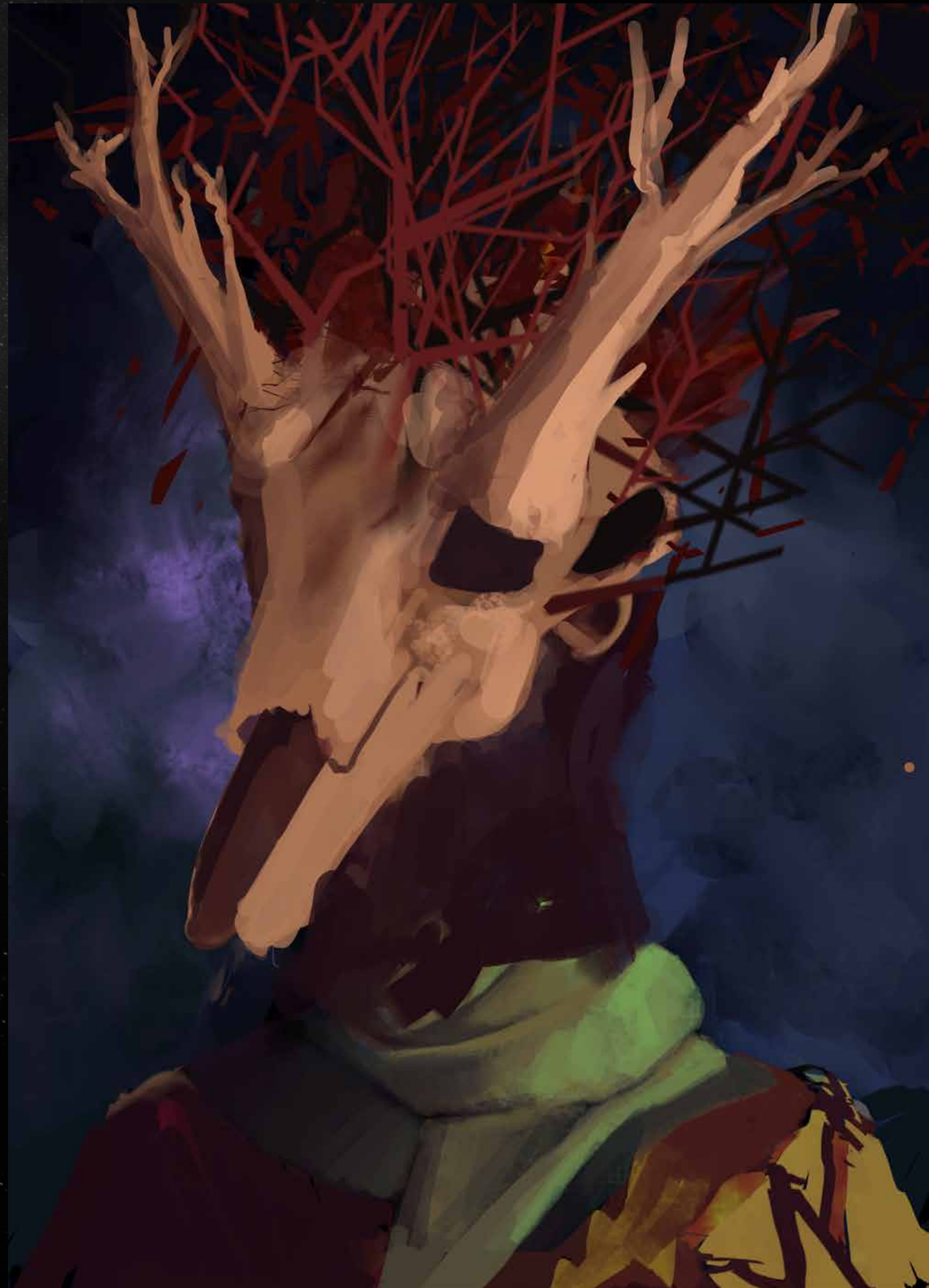


RETRATOS

La evolución del protagonista Marinus Willet a Wendigo.
Evolución que tendrá progreso en la historia mientras
Willet encuentra los secretos de la alquimia
y la nicromancia.







VALIDACIÓN

Como en este proyecto no aparecen roles directivos como el Director, Productores entre otros. Se optó por buscar dos expertos en los temas en los que se basa el proyecto un experto en Concept Art y otro en la literatura lovecraftiana.

Expertos

- Lovecraft - Charly Anderson Uribe
- Concept - Angie Ávila

	Mal	Corregible	Bien	Excelente	Comentarios
Composición					Lo que llevas está bien y se entiende pero llega un momento en que se siente repetitiva, sobretodo en el Tercer acto donde se tiende a ir a la derecha el personaje principal.
Color					Me parece acertada la decisión que tomaste acerca de los grises y el color, contar la historia mediante grises y usar el color en escenas importantes de cambio en el personaje me parece bien manejado.
Narrativa					Se entiende, veo lo que pasa, solo añadiría mas cuadros en el acto uno y 3 donde siento que falta un poco más de información para que se entienda mucho mejor.
Personajes					Como primer acercamiento creo que funciona, para dar una guía de quien se ve en cada imagen, pero a la hora de mostrarlos a fondo falta más exploración, donde se vea la personalidad de cada uno y que su silueta no se vea tan parecida
Fondos					Creo que esta bien por el hecho de que es más un viaje personal de protagonista por eso la soledad que se puede ver, y teniendo en cuenta que será en la última etapa de la batalla también es lógico, pero creo que si hace falta añadir detalles que muestran que esta en un campo de batalla contextualizar mejor algunas imagenes.

ANGIE ÁVILA

Una concept artist de Bogotá, Colombia, entre sus habilidades se encuentran 3D Coat, Keyshot y Photoshop. Actualmente trabaja en Efecto Studios y de vez en cuando trabaja como freelance, ha participado en:

Decoherence
The Endless Mission

En esta etapa se realizó una tabla en donde la experta en concept art compartió sus comentarios en una llamada virtual, dicha información quedó en la tabla para mayor entendimiento.

CONCLUSIONES

Se entendió el procedimiento que se tiene en un proyecto de concept art profesionalmente, dando pie a un nivel de trabajo rápido y con buenos acabados para mostrar la idea principal de cada acto en la narrativa adaptada, presentando fondos en los cuales se muestra la narrativa (la cual fue estructurada de manera que se sintiera orgánica en el contexto de la Batalla de Verdún) y personajes, entre los que se encuentran el protagonista, los personajes secundarios y la primera exploración de los enemigos que aparecerán en esta etapa del videojuego.

Este resultado no solo sirve como las bases de lo que será un proyecto mucho más grande en el futuro, el cual adaptará tres textos literarios del mismo autor en donde se explorara la dimensión alterna de los Dreamlands, sino, como una preparación para el mundo profesional del Concept Art y la dirección de arte en este tipo de proyectos, en donde se trabajará con un equipo mucho más grande y en donde se deberá seguir un cronograma establecido y mostrar un mensaje que se quiera comunicar a un público determinado, pasando por distintas etapas de elaboración que empieza desde el pensamiento de la idea, pasando por los bocetos sobre esta, hasta la visualización final usando las metodologías de diseño que mejoren el desarrollo y la conceptualización de este.

MÁS INFORMACIÓN

VISITE LA WEB:

<https://projectelysiumvideogame.wordpress.com/>