

TFG

INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO DE ÁLBUM ILUSTRADO SOBRE LEYENDAS DE LOS ESPORTS EN LEAGUE OF LEGENDS.

Presentado por Antonio García Martínez

Tutor: Francisco Javier Sanmartín Piquer

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

Curso 2019-2020



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN / ABSTRACT

Este trabajo consiste en el estudio de diversas posibilidades compositivas de un álbum ilustrado utilizando recursos digitales, como pueden ser la ilustración vectorial, la tipografía, el lettering, edición en mapa de bits, etc. además de la investigación y desarrollo de otras técnicas más innovadoras.

El proyecto trata de narrar con la ayuda de tanto imágenes como texto, la historia de estos diez años de deportes electrónicos en League of Legends.

This project consists in the study of several compositional possibilities of an illustrated album using digital resources, such as vector illustration, typography, lettering, bitmap editing, etc. in addition to the research and development of other innovative techniques.

With the help of images and text, the project tells the history of the past ten years of esports in League of Legends.

PALABRAS CLAVE / KEY WORDS

Álbum ilustrado, deportes electrónicos, historia, recursos digitales, League of Legends, ilustración vectorial, tipografía, lettering, competición.

Illustrated album, esports, history, digital resources, League of Legends, vector illustration, typography, lettering, competition.

CONTRATO DE ORIGINALIDAD

Este Trabajo de Fin de Grado ha sido realizado íntegramente por el alumno Antonio García Martínez. Este es el último trámite para la obtención del título de la promoción 2016/2020 del Grado de Diseño y Tecnologías Creativas de la Universidad Politécnica de Valencia.

El presente documento es original y no ha sido entregado como otro trabajo académico previo, y todo el material tomado de otras fuentes ha sido citado correctamente.

Firma:

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Antonio García Martínez', written over a large, stylized letter 'A'.

Fecha: 19/07/2020

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi tutor por su guía y ayuda durante este proyecto, a mi familia por su apoyo incondicional tanto en este trabajo como durante toda la carrera de diseño, a todos los jugadores con los que he disfrutado League of Legends, tanto compañeros como rivales, y sobre todo gracias a Riot Games por crear un juego tan maravilloso y divertido como lo es este que me ha dado miles de horas de entretenimiento.

ÍNDICE

| | |
|---|----|
| 1. INTRODUCCIÓN | 6 |
| 1.1 JUSTIFICACIÓN | 6 |
| 1.2 OBJETIVOS | 7 |
| 2. DESARROLLO | 8 |
| 2.1 CONTEXTO | 12 |
| 2.1.1 ESPORTS EN LA ACTUALIDAD | 13 |
| 2.2.1 CRONOLOGÍA DEL RELATO | 15 |
| 2.2 ¿QUÉ ES UN ÁLBUM ILUSTRADO? | 18 |
| 2.3 TÉCNICAS UTILIZADAS Y ESTILOS | 19 |
| 2.3.1 ILUSTRACIÓN VECTORIAL | 23 |
| 2.3.2 TIPOGRAFÍA Y LETTERING | 24 |
| 2.3.2.1 EL TEXTO COMO ILUSTRACIÓN | 25 |
| 2.3.4 USO DEL COLOR | 26 |
| 2.3.5 HARDWARE Y SOFTWARE UTILIZADO | 29 |
| 2.4 BOCETOS Y STORYBOARD | 31 |
| 2.5 DISEÑO DE ILUSTRACIONES | 34 |
| 2.6 RESULTADO FINAL | 45 |
| 3. CONCLUSIONES | 46 |
| 4. ÍNDICE DE IMÁGENES | 47 |
| 5. BIBLIOGRAFÍA | 49 |

1. INTRODUCCIÓN

El álbum ilustrado es uno de los medios clásicos de la cultura que comunica historias gracias a las ilustraciones y texto, y que con los años se ha visto modernizado gracias a los medios digitales.

En este trabajo se desarrolla la maquetación de un álbum ilustrado mediante el uso de medios y recursos digitales, investigando y explorando técnicas tradicionales como las más innovadoras técnicas digitales. Se trata de un trabajo que aúna tanto el diseño editorial y gráfico como la ilustración.

En un álbum ilustrado el principal protagonista es la ilustración, que se ve apoyada en el texto para narrar la historia. Sin embargo, en este trabajo tratamos de dar más protagonismo al texto dándole un carácter pictórico e incluso en la imagen, es decir, las palabras pasan a formar parte de las ilustraciones más allá de ser un simple bloque de texto, dotándolo con contundencia y diversas sensaciones que transmiten tanto las formas como los colores utilizados.

Se hace uso de diversos recursos compositivos en un formato rectangular y apaisado, maquetando a doble página, con el propósito de aprovechar el formato completo que el álbum ofrece para ilustrar los momentos y jugadas históricas de esta competición.

La narrativa cuenta el transcurso de estos diez años del competitivo de los deportes electrónicos en el conocido videojuego League of Legends, la cual se encuentra dividida en diez temporadas, y culminando en la décima que esta ocurriendo al mismo tiempo del desarrollo de este proyecto.

Lo que buscamos con este trabajo es explorar nuevas formas de contar historias mediante diversas técnicas experimentales, satisfacer a todos los jugadores y fanáticos que han vivido la competición en su momento, y difundir a más gente lo impresionante y entretenida que resulta esta nueva industria del entretenimiento.

1.1 JUSTIFICACIÓN

Este proyecto se lleva a cabo gracias a mi experiencia en esta última década de aprendizaje tanto en diseño e ilustración como en competiciones en videojuegos, y con la ayuda de toda la gente que he conocido, las encuestas y estadísticas que he visto de esports a lo largo de los años y a las tendencias de los jugadores de mostrarse interesados en adquirir productos de League of Legends, he decidido realizar un producto gráfico que llamará la atención del público mayoritario del videojuego.

El público al que va dirigido este proyecto es algo amplio dentro del sector de League of Legends, un público internacional de habla inglesa, aunque con traducción al español de las páginas informativas.

El álbum se enfoca en un objetivo primario a todos los jugadores y espectadores que han vivido en su piel, como yo, las competiciones de League of Legends y todas las emociones que ello conlleva, desde el enfado y la frustración con las derrotas hasta la euforia en las victorias. Estamos hablando de un público joven, desde los 16 años hasta los 25, aunque también nos dirigimos a un público más adulto a partir de los 25-30 años donde tienen más experiencia en mundo de los videojuegos y les gusta adquirir productos únicos de League of Legends, como pueden ser aspectos digitales para personajes y merchandising de camisetas, figuras, wallpapers, etc.

El álbum ilustrado no solo tendría el objetivo de ser un producto de lectura gráfica para el usuario, sino que también dispondríamos de pósteres sacados de las propias páginas que, tanto de forma individual en las páginas finales de capítulo como en las dobles páginas, obtenemos un producto visual muy potente para colgar en la pared o tener de fondo de escritorio, por ejemplo.

Cualquier jugador que eche un solo vistazo a las páginas del álbum sabrá al instante de qué momento, campeones, jugadores y equipos aparecen ilustrados es esta historia de la competición, al tratarse de siluetas, colores, frases de canciones o palabras únicas que recuerdan perfectamente el momento vivido en los mundiales del videojuego.

1.2 OBJETIVOS

Los objetivos y metas planteados en este proyecto se basan en la venta de un nuevo producto de la industria de los deportes electrónicos. Las metas del trabajo son:

Llegar a personas que tanto si han jugado a League of Legends como si no, han disfrutado de la retransmisión de los mundiales del videojuego y son apasionados por esta competición, en concreto nos referimos a usuarios asiduos de este contenido que lo siguen todos los años como si una peregrinación se tratase, aunque el público objetivo no es tan cerrado e incluimos a espectadores y jugadores más casuales.

Dar a conocer esta nueva industria del ocio, además del producto, a gente que no sigue los deportes electrónicos gracias al estilo visual tan llamativo y coherente que utilizamos. Se trata de un objetivo secundario y más a largo plazo ya que, con la inminente expansión de los deportes electrónicos habrá un espacio en el cual experimentar.

Desarrollar a lo largo de los meses de trabajo un estilo común y coherente a todas las páginas que, tras intentos varios y descartes de ideas, surja una mezcla de técnicas gráficas interesantes que cohesionen tanto el diseño más editorial y gráfico de las páginas iniciales y finales, como las ilustraciones y formas más libres del interior de las páginas.

2. DESARROLLO

Para abarcar el álbum ilustrado debemos pensar primero en la historia que queremos contar, que en este caso trata de los mundiales de esports que tuvieron lugar en esta última década del videojuego League of Legends. Lo que más recuerda la gente de la escena de la competición y del videojuego son los mundiales, y en concreto, como siempre, de la final mundial y su ganador. Ya con la narrativa pensada, nos disponemos a probar diversos estilos gráficos que puedan unir tipografía e ilustración, y además de contrastar los bocetos obtenidos con otras de álbumes o ilustraciones del videojuego.

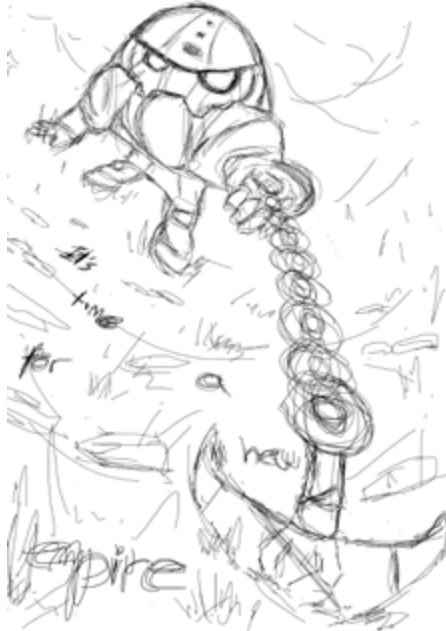
Paralelamente al diseño de técnicas, ilustraciones y pruebas, realizamos el storyboard del álbum, que contaría con un total de 40 páginas ilustradas, en el cual incluimos tanto a personajes icónicos, que de ahora en adelante llamaremos “campeones” (nombre el cual se refiere a estos personajes en el videojuego) y que representan a su jugador, como momentos y jugadas del torneo, además de figuras gráficas en las que se apoyan estos acompañado siempre de algún elemento tipográfico que ayude a explicar la narración.

Una vez tenemos claro el estilo que queremos para las ilustraciones, que son unos dibujos vectorizados en dos dimensiones como si fueran siluetas, donde con ayuda de texturas y formas se funden a la perfección con los trazos formados por la tipografía, llevamos a cabo entonces diversos test gráficos de lettering para que con formas caprichosas y la paleta de colores elegida en cada doble página, obtengamos una composición acorde a los prerrequisitos del proyecto, además de añadir un toque de historia del videojuego utilizando palabras y frases de ese mundo, que van desde letras de canciones hechas expresamente para eventos hasta líneas que dicen los propios campeones en el LOL.

El proceso en general pasa por tres fases que van desde la ideación inicial con sus respectivos bocetos y apuntes por página, vectorización de las formas primarias, y detalles finales, texturas y fundido de capas y filtros.

Fig 1. Boceto de Nautilus, capítulo 9-10.

Fig 2. Ilustración vectorial de Nautilus, capítulo 9-10.



2020
Season
2020

En estas imágenes podemos observar los tres cambios más notables que llevamos a cabo en el diseño de páginas. Pasamos de los trazos rápidos y tenues del storyboard al diseño vectorial más limpio y pulido, para finalmente dar las últimas pinceladas con detalles, texturas, color y tipografía restantes.



0202

Fig 3. Resultado final de Nautilus, capítulo 9-10.

No todo ha resultado un trabajo fluido, sino que en ciertos puntos del desarrollo, al tener un estilo tan mezclado de técnicas gráficas, han habido páginas que no encajaban con el resultado deseado, ya sean por la composición, por el texto, o simplemente porque no se sentían acompasadas con el resto de páginas que la rodeaban. Es por ello que han habido varias versiones de algunas páginas que por supuesto han sido descartadas, pero que eran diseños iniciales con propuestas interesantes. Las tenemos tanto en bocetos como en páginas finales que han resultado completamente diferentes de estos. Ha sido un proyecto experimental que ha evolucionado con el paso del tiempo, y es por ello que se ha tenido que reestructurar algunos diseños completamente.



Fig 4. Boceto del capítulo 6-7.

Fig 5. Propuestas descartada del capítulo 6-7.

Fig 6. Páginas finales capítulo 6-7.

2.1 CONTEXTO

Hoy en día contamos con una gran variedad de entretenimientos, como son la televisión, el cine, la lectura, la música, el deporte, los videojuegos, y muchos de los cuales se pueden disfrutar cómodamente de forma digital a través de móviles y ordenadores.

En estos últimos años ha tomado forma una nueva industria del entretenimiento que nació en este siglo, y es el visionado de deportes electrónicos. Se plantean preguntas relacionadas con el ocio más allá de jugar videojuegos, y es el hecho de ver a la gente jugarlos, y no de cualquier forma, sino de un modo profesional y competitivo.

¿Por qué ver esports?¹ ¿Por qué ves a gente jugando a videojuegos en vez de hacerlo tú mismo? ¿Eso es divertido? ¿O ver deportes por ejemplo? Son preguntas que se contestan cada vez con más facilidad, y es que sí, el visionado de esports toma cada vez más fuerza y se establece como una nueva forma de ocio. Cientos y cientos de miles de usuarios ven a diario ligas regionales, nacionales, y torneos de todo tipo de juegos.

Esto es así mismo apoyado por varios factores: muchos de los jugadores hacen “streaming” (directos en plataformas como Twitch) en los cuales los espectadores o seguidores pueden interactuar directamente con el “streamer” (creador de contenido que retransmite en directo), hablar entre ellos por el chat, mandarle mensajes en pantalla gracias a donaciones, etc. Otro factor es el hecho de la accesibilidad de hoy en día para jugar videojuegos con tus amigos en línea. Resulta muy fácil gracias a un ordenador y una conexión a internet disfrutar de todo el contenido que proporcionan los videojuegos; otro factor decisivo a la hora de por qué la gente ve esports es el hecho de sentirse identificado con los jugadores, es decir, gracias a la comodidades nombradas anteriormente, y al hecho de que los jugadores profesionales son gente como el usuario medio y no futbolistas de élite, resulta más fácil disfrutar de ello y sentir la vida de un jugador profesional, cosa que con un deporte tradicional de élite resultaría más complejo para la mayoría.

Pero lo fundamental, la razón más simple por la que la gente disfruta de este espectáculo es que resulta excitante de ver, muchos de los espectadores que ni siquiera juegan o entienden qué está pasando en la pantalla, se entretienen viendo competiciones de videojuegos porque son muy emocionantes, tantas jugadas intensas, narraciones emocionantes por parte de comentaristas, y el hecho de que puedas ver la cara de las jugadores hacen de los deportes electrónicos la nueva industria del entretenimiento.

1. Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017).

Fig 7. Final de League of Legends World Championship 2013.



2.1.1 Esports en la actualidad

Los esports, también llamados **deportes electrónicos**², son competiciones de videojuegos donde equipos con staff técnico, entrenadores, y jugadores compiten a nivel profesional.

Uno de los más conocidos, el centro de este proyecto es League of Legends. Del género MOBA (multiplayer online battle arena) es un juego desarrollado por Riot Games que consiste en el enfrentamiento de dos equipos de 5 contra 5 jugadores, en el que cada uno lleva a un campeón diferente, donde el mapa se encuentra dividido por tres calles, y cuyo objetivo es destruir las torres hasta llegar al nexo enemigo y destruirlo. Poniendo un ejemplo, así como en el ajedrez se parte de dos extremos donde intentas derribar al rey enemigo, en el LOL se trata de acabar una estructura en la parte contraria del mapa, tarea que se realiza a tiempo real sin turnos para mover el personaje. Ello conlleva una lucha de estrategia y pelea por objetivos que te ayudarán poco a poco a avanzar por el campo enemigo hasta su base, con el objetivo final de darle el último golpe al nexo y acabar la partida.

Tal es el grado de competitividad que este videojuego y otros tantos como el generan, que a lo largo de este inicio de siglo se ha creado una estructura de competición, equipos, coaching, análisis, entrenamientos, y retransmisión de las partidas similar a los deportes tradicionales.

2. Antón Roncero, M., & García García, F. (2014). Deportes electrónicos.

Los esports crecen y crecen de forma exponencial cada año, y es que es un hecho que cada vez más marcas y figuras conocidas se interesan en este mundo. Juegos como League of Legends, Dota2, Hearthstone, StarCraft y competiciones nacionales, internacionales y mundiales, mueven millones de visitas a diario. Por ejemplo, datos de 2014 muestran que más de 67 millones de personas juegan mensualmente y 27 diariamente, el evento de esports más visto en lo que llevamos de siglo fue el último mundial de League of Legends que tuvo lugar en Europa en noviembre de 2019, enfrentamientos como SKT vs G2 tuvieron cuatro millones de espectadores de manera simultánea, en plataformas como Twitch y YouTube, eso sin contar streaming de China, donde las cifras superan los 100 millones simultáneos en la final de FPX contra G2.

Para ser considerado deporte electrónico, un videojuego debe enfrentamiento entre 2 o más jugadores donde compitan en igualdad de condiciones, y la infraestructura montada alrededor de las competiciones es muy similar a cualquier deporte tradicional: Ligas nacionales e internacionales, torneos con premios y trofeos; equipos con una marca personal desarrollada y miles de fans que los respaldan por redes sociales y eventos; entrenadores, analistas, entrenamientos intensos y viajes por todo el mundo; partidas en directo con comentaristas o narradores, y patrocinadores millonarios como MasterCard, que entro en la escena en mundial de 2018, todo ello y mucho más representa lo grande de la industria de los deportes electrónicos y la progresión y posibilidades tanto a nivel económico para empresas interesadas, como para nuevos espectadores y jugadores futuros que se interesen por la competición.

Los deportes electrónicos crecen con cada año, y es que tanto equipos de fútbol como marcas mundialmente conocidas apuestan por ello con más frecuencia. El equipo alemán Schalke 04 se inició en los esports en 2016 en la liga europea, siguiendo en la competición hasta el día de hoy. Otros clubes como el Valencia CF tuvieron su equipo en League of Legends, y mantienen su organización en otros videojuegos como Hearthstone, Clash Royale o Fifa. Y un último ejemplo de equipos interesados en los esports es el Real Betis Balompié, que ha formó su equipo de LOL en mayo de 2020, compitiendo actualmente en la liga nacional de España, la SuperLiga Orange, bajo el nombre de Cream Real Betis.

Grandes marcas de coches como Audi con el equipo de Origen, Mercedes en SK Gaming o BMW patrocinando este año a 5 clubes de nivel mundial (Fnatic, Cloud9, G2, T1 y FPX), todos ellos se han interesado en patrocinar a estos grandes equipos en los dos últimos años, y datos actuales de visualizaciones muestran cómo año tras año la popularidad de los esports y en concreto de League of Legends, va a más, hecho que remarca a esta década como el inicio la explosión de la industria de los deportes electrónicos con la participación de nuevos inversores y su crecimiento en todo el mundo.

2.2.1 Cronología del relato

Este apartado contiene tanto las jugadas, jugadores, y partidos que pasan a la historia como lo más grande de los deportes electrónicos a nivel profesional. Los capítulos del álbum se dividen en las diez temporadas que han transcurrido a lo largo de esta **última década de League of Legends**³. Cada capítulo presenta el nombre de la temporada, que van desde la 1 hasta la 9, culminando en la última que es temporada 2020, y todos ellos terminan con la final del mundial de cada año, el evento más importante, todos menos el último capítulo, donde dejamos a la imaginación lo que pasará en el futuro.

La estructura de las páginas consiste en diez capítulos de cuatro páginas cada uno, contando con la portada mencionando el número de la temporada, contraportada, páginas de cortesía y agradecimientos, conseguimos un álbum ilustrado muy completo y profesional. Artículos de esports como el de **Keireth**⁴ resumen perfectamente lo intensas y emocionantes que han sido las competiciones pasadas, que intentamos resumir lo más fiel posible con ilustraciones en los siguientes capítulos.

Capítulo 1, temporada 1. Los primeros mundiales de League of Legends fueron realmente especiales, fue la primera gran cita competitiva del videojuego que reunía a los mejores equipos del mundo. Aunque, por otro lado, no todas las regiones del mundo estaban incluidas en este primer torneo y muchos jugadores le restan valor por ello a este primer título. Pero aun así, fue el comienzo de esta historia, donde los equipos, producción y jugadores no contaban con los medios que tenemos hoy en día, es por ello merece todo el respeto tanto este primer título como el equipo que lo gana, que sigue luchando hasta el día de hoy. Este equipo es Fnatic, de Europa, que ganó la final contra "Against All Authority", más conocido como aAa.

Capítulo 2, temporada 2. El crecimiento del videojuego fue tan brutal en este segundo año que Riot Games quiso hacer de su final de temporada un gran espectáculo con ceremonia de inauguración y su propia orquesta. Los asiáticos empezaban a conocer el juego y a masterizarlo por encima de las posibilidades de los occidentales, aunque en aquella época no era tan brutal como ahora, y equipos como "Moscow5" eran considerados favoritos. Los rusos no pudieron llevarse el título, y en su lugar, fueron los chicos de "Taipei Assassins" o TPA, los campeones, en una bonita final contra los coreanos de Azubu Frost.

3. David "Phreak" Turley (2020). A Decade of Worlds & LoL Esports.
<https://watch.lolesports.com/article/a-decade-of-worlds--lol-esports/blt-77f642d7cb01838f>

4. Eduardo 'Keireth' Granado (2017). Los 7 Mundiales de LoL y su único rey.
https://esports.as.com/league-of-legends/Mundiales-LoL-unico-rey_0_1077792214.html

Capítulo 3, temporada 3. Aquí comenzaría el predominio internacional del que hasta el día de hoy es y ha sido el mejor equipo del mundo de League of Legends, “SK Telecom T1”, forjando así la leyenda de Faker, el único jugador que continúa en el club en 2020. El impresionante quinteto aplastaría sin piedad a los chinos de Royal Club, acabando el último partido de la final en tan solo 20 minutos y con una diferencia de 12.000 de oro. Apabullante nivel el que demostraron los coreanos.

Destacamos en la doble página “Uzi”, el mejor jugador de LOL que no ha conseguido levantar este trofeo, y que para muchos es uno de los mejores jugadores de la historia. Se ha retirado a inicios de este año y como Faker se mantuvo fiel a su club hasta el final, aunque en el caso del primero aún sigue compitiendo.

Capítulo 4, temporada 4. Mala temporada para los campeones del pasado Mundial, que vieron como “Samsung Galaxy White” les arrebatara la posibilidad directa de asistir.

Los coreanos dominaron de principio a fin un torneo prácticamente decidido desde el principio. “Team SoloMid” y “Cloud9” fueron los mejores equipos occidentales, y “SK Gaming” el mejor europeo.

Como jugador destacado ilustramos al tirador Imp, con su campeón Twitch y el asesinato quintuple que realizó contra TSM.

Capítulo 5, temporada 5. En este mundial, los equipos europeos de FNC y “Origen” consiguieron llegar a las semifinales del Mundial, dando la mayor alegría a Europa de la historia de League of Legends (hasta ese momento). Ambos equipos, como era previsible, fueron destrozados por tres a cero, pero el juego fue bueno, y la esperanza europea de competir contra los orientales era real. Una final de tres a uno nos dejó a SKT como campeones, consiguiendo así su segundo Mundial de la historia.

Destacamos el enfrentamiento de los equipos europeos de Origen y Fnatic contra el gigante coreano SKT, representado en la ilustración a Faker por un brócoli en forma de árbol, guiño a la afición del jugador por esta verdura.

Capítulo 6, temporada 6. El mundial, una vez más, estuvo dominado por los equipos orientales, aunque el europeo H2K consiguió colarse en las semifinales, cayendo finalmente contra Samsung. Para decepción de muchos, el enfrentamiento coreano de SKT y ROX tuvo lugar en las semifinales, dejándonos un vibrante partido que terminaría tres a dos, y que todos hubieran querido como final. Aun así, Samsung plantó cara a SKT y consiguieron sacarles dos mapas, pero finalmente el gigante coreano ganaría, haciéndose con el tercer mundial de su historia.

Capítulo 7, temporada 7. En este momento se vieron los primeros pasos del cambio, de la esperanza, los europeos Misfits y Fnatic nos dieron emoción, Gigabyte Marines, sangre, TSM y Longzhu decepción. Tuvimos un poco de todo durante el mundial, que culminó en la reedición de la final del pasado año entre SKT y Samsung White, esta vez poniendo fin al reinado de los primeros en este torneo.

El equipo europeo de Misfits cambió la historia desde aquel momento para Europa Oeste, y es por ello que los conejos se merecen una doble página para ellos.

Capítulo 8, temporada 8. El año del octavo mundial fue bastante disputado y competitivo. Por un lado, Europa mostraba un gran nivel y se presentaba una cara muy buena de Fnatic, además de las sorpresas de G2 y Vitality demostrando que la región suponía un reto para el torneo. China también traía consigo equipos potentes, y es que tanto Invictus Gaming como Royal Never Give Up aspiraban con fuerza a ganar el título. La final fue disputada por Fnatic e "Invictus Gaming". aunque el primero no tuvo oportunidad alguna contra el equipo chino, siendo arrojado con un 0-3 en la final más corta de los mundiales hasta la fecha.

Capítulo 9, temporada 9. Sin duda, la revelación de este año fue el super equipo formado por G2, con las estrellas europeas despuntando en todas y cada una de las posiciones en el videojuego. Consiguieron conquistar el torneo internacional de mitad de temporada, y los dos trofeos de primavera y verano de la liga europea. Con ello todo apuntaba a que iban a coronarse con un año redondo ganando todo lo ganable, en la final del mundial. Y aunque partían como favoritos por una gran parte de la gente, y celebrando la final en París, no pudieron vencer al equipo chino de FPX perdiendo 0-3 contra ellos en una de las finales más rápidas de la historia.

Capítulo 10, temporada 2020. Sin duda se presenta un año sin igual, ya que con la pandemia los problemas de los equipos por todo el mundo han sido incontables, y no han podido rendir al máximo tanto en entrenamientos como en partidos oficiales. Pero con todo ello, y con las regiones con más ganas que nunca de demostrar lo que valen en la Grieta del invocador, el décimo mundial se presenta como una oportunidad de oro para las tres regiones más potentes actualmente para demostrar lo que valen (China, Corea y Europa), las cuales tienen el objetivo común de ganar el mundial, pero por motivos diferentes. La región China, tras dos años consecutivos ganando el trofeo, quiere coronarse como región más fuerte del mundo en el League of Legends moderno. Europa quiere ganar el título después de formar un estilo propio despegándose de los asiáticos estos últimos años. Y Corea por su lado, con una liga más fuerte e interesante que nunca, quiere demostrar que son los reyes de la competición y volver a alzarse en la competición mundial.

2.2 ¿QUÉ ES UN ÁLBUM ILUSTRADO?

El álbum ilustrado, aunque es una obra que ha evolucionado del libro ilustrado, se ha convertido en un arte visual que adquiere unas características relacionadas con la expresividad de las imágenes narrativas, potenciadas por la literatura. La utilización de la composición de elementos a doble página ha supuesto un gran avance en estas últimas décadas para el diseño del álbum ilustrado en la literatura infantil y juvenil.

El álbum ilustrado, aunque es una evolución del libro ilustrado, difiere de este en la importancia que presentan los dibujos e ilustraciones.

En un libro ilustrado puedes seguir perfectamente el relato sin prestar atención a las ilustraciones, ya que aunque estas guardan relación con el texto, son totalmente prescindibles y no hacen falta a la hora de entender la historia. Por el contrario, un álbum ilustrado necesita de ilustraciones potentes que transmitan lo que quiera contar, que, aunque presentan imágenes apoyadas por texto, tiene una mayor importancia las ilustraciones a la hora de leer el álbum, ya que el lector debe hacer un ejercicio de interpretación para seguir la historia, con lo cual, las posibilidades gráficas para transmitir sensaciones con el uso de formas y colores es infinita.

Antes de un libro narrativo con el cual leer y obtener información, el álbum es un contenedor gráfico con el cual percibir sensaciones y estímulos a través de ilustraciones, colores y formas.

El significado de las páginas, las sensaciones y las emociones transmitidas en un álbum ilustrado pueden variar de una persona a otra, dependiendo del lector para ser descifradas a través de la relación del texto con la imagen.

Podemos encontrar diversas técnicas de encuadernación para toda clase de libros, álbumes, revistas, y con ello añadir un valor estético. Las hay desde grapas y fresada (encolada) de tapa blanda, cosida con hilo y tapa dura, hasta encuadernaciones en espiral y más tradicionales. Para este trabajo he decidido realizar la encuadernación en tapa blanda encolada de 300gr de lomo cuadrado y páginas de 110gr, y con unas medidas de DIN A5 para que el álbum sea más manejable y mantenga su aire de profesionalidad.

En álbum en particular se nutre de los métodos de relación de imagen y texto con **la taxonomía y la simbiosis**⁵, por los cuales todos los elementos tanto imágenes como texto forman un mismo concepto, mediante el cual construimos el relato visual mediante la unión de fragmentos que tienen un sentido común, lo que le falta a uno (texto, imagen, colores, texturas) lo complementa el otro, y viceversa.

5. Rosero, J. (2010). Las cinco relaciones dialógicas entre el texto y la imagen dentro del álbum ilustrado.

2.3 TÉCNICAS UTILIZADAS Y ESTILOS

Para el desarrollo del proyecto he estudiado diversas técnicas de ilustración vectorial, texturas con manejo de capas de fusión, lettering y tipografías. Todo junto hacen del estilo de la composición una similitud en la metodología a la hora de trabajar parecido al fotomontaje o collage, consiguiendo estructuras peculiares en cada página con sentido propio en cada una de ellas, uniendo diversos elementos que en un principio no tienen relación.

Los espacios en blanco son un recurso muy utilizado para dejar respirar a los distintos elementos de las páginas y poder dar una continuidad adecuada a la lectura, sobre todo en páginas de tipografía y lettering o donde aparezca un solo personaje, en este último caso se le da más importancia y es el foco principal de atención.

Las medidas del álbum ilustrado utilizadas para el proyecto son DinA5, 14,85 x 21 cm. Utilizamos estas medidas para conseguir un libro ilustrado que pueda ser utilizado tanto para disfrutar de las páginas e intentar entender y recordar la historia de este deporte electrónico, o bien hacer cartelería de las páginas finales de temporada, en vertical, con ello conseguimos una reutilización del producto óptima y que es llamativa para nuestro público.

Para ello, el trabajo original en digital ha sido montado en DinA3, 29,7 x 42 cm, a 300ppp. Así se mantienen las posibilidades de reescalar y utilizar el proyecto en otros productos como se ha mencionado en el párrafo anterior.

El diseño del álbum está compuesto además de las páginas de ilustraciones, por páginas de cortesía con dos tonos de verdes, y páginas de agradecimientos, información adicional y bocetos que estarán diseñadas utilizando esos 2 tonos más el blanco, además de figuras simples que acompañan a las imágenes, como lo son los rectángulos en forma de sombra (que mantienen una similitud con uno de los estilos utilizados en el álbum).

Otros recursos de los dibujos se han transformado a partir de la tipografía, como, por ejemplo, la cadena del ancla en la página 42 hecha a partir del número 0 en tipografía "Impact".

En el transcurso del proyecto, vamos desarrollando varios estilos que se complementan gracias a los elementos comunes a estos, y los estilos utilizados son:

Manejo de la tipografía con la simulación de sombras vectoriales, desplazadas además a las ilustraciones y uso del color como elemento principal.

El Lettering formando parte de la ilustración como si fuera un objeto más de esta (copa, flecha), y otras letras que simplemente acompañan a los dibujos.

Las **figuras literarias**⁶ o retóricas son formas de emplear los recursos disponibles, ya sean imágenes o palabras, para dotarlas de más expresividad y con ello conseguir sorprender y provocar nuevas sensaciones en el usuario. Estas son comunes en la literatura, donde son utilizadas con el fin de transformar el lenguaje y potenciar sus cualidades expresivas, son utilizadas sobre todo en poesía, narrativa, etc.

No obstante, las figuras retóricas no son exclusivas de la literatura, sino que también se emplean en otros medios como la publicidad y demás recursos gráficos. Hacemos uso de estas figuras para dotar al álbum ilustrado de otros detalles que le dará más profundidad narrativa a la historia.

Figuras como la hipérbole, que exagera o disminuye las características de un objeto o un aspecto en concreto, utilizadas en ocasiones donde sea necesario engrandecer una jugada o jugador.

La sinécdoque, utilizada para relacionar una cosa denominándola con una parte de esta, con lo cual podemos referirnos a personajes, jugadores o momentos con objetos en específico, ya sean armas u otros accesorios.

Con la prosopopeya o personificación dotaremos a objetos en principio inanimados de cualidades propias de un ser racional.

La metáfora, realizamos un ejercicio de semejanza para comparar dos ideas o imágenes, con lo cual figuras como la marioneta y sus implicaciones en aquella final toman una expresividad y carácter fuertes.

Utilizamos el epíteto para atribuir cualidades al sustantivo que acompaña, como por ejemplo páginas donde no necesiten de mucho texto, con dos únicas palabras formadas por sustantivo y adjetivo, le propiciamos al elemento de más información y contexto (hard road o “rudo camino”).

La sinestesia la utilizamos para dotar de sensaciones y emociones a objetos y elementos que normalmente no los poseerían, que en concreto en este proyecto se transmite por el color.

6. Durand, J. (1972). Retórica e imagen publicitaria.

Dos ejemplos de inspiración para el estilo gráfico fueron el videojuego **Persona 5**⁷ con sus elementos geométricos y tonos planos con sombras y puntos en forma de textura vectorial, y el anime **Bleach**⁸, en el cual me he inspirado para hacer portadas con números muy grandes gracias a los títulos de cada capítulo donde todos difieren en cuanto a tipografía, composición y color, lo que los hace únicos, y además del estilo gráfico de sus opening y ending (vídeos de introducción y final de capítulo), con figuras geométricas y tonos planos, repeticiones de elementos como círculos que forman texturas superpuestas a elementos en común, etc.

Otra fuente de inspiración fueron los dibujos en dos dimensiones con vista lateral que se pueden encontrar en jeroglíficos, vidrieras o cartas del tarot, en cuyas páginas colocamos a 1 o 2 personajes mirando hacia el lado opuesto y dirigiendo con ello las líneas de visión de la composición, dibujados con vectores sobre un mismo plano.

Las texturas utilizadas en las capas de fusión y filtros que cohesionan imagen y texto son obtenidas de dos formas, mediante fotografía a diversas texturas como rocas y piedras, paredes pintadas y granito, etc. y con pinceles simulando pinturas aguadas como la acuarela.

Las páginas de cortesía mantienen un motivo en el que se repite de forma simétrica una representación vectorizada de la copa del mundial, en el bitono de verdes ya mencionado.

En cuanto a composición, se utiliza en su mayoría 4 que son muy claras: triangulada, centrada, tres tercios, y diagonal picada y contrapicada. El peso de la composición varía en función de cuál sea el elemento principal de las páginas, si bien puede ser únicamente el texto o los dibujos, o bien dirigimos los pesos de la composición únicamente con el color.

7. Persona 5 (2016). Es un videojuego de rol desarrollado por Atlus para las consolas PlayStation 3 y PlayStation 4.

8. Bleach (2004). Es una serie de manga y anime escrita e ilustrada por Tite Kubo.

En el libro se hace mucho uso del equilibrio del color en la doble página, a modo de **Yin Yang**⁹, para compensar el peso de los elementos que puedan destacar por encima de los demás, y así tener un diseño mucho más uniforme. Inspirado en el **Feng Shui**¹⁰ llegado a occidente en el diseño de los años 90, cuya disciplina tiene en común con el proyecto, la búsqueda del equilibrio, armonía, seguridad y funcionalidad de los elementos utilizados, manteniendo la cohesión narrativa y visual y sin perder coherencia.

Y como último recurso, algunas páginas de clubes orientales se han inspirado en el arte tradicional figurativo japonés, donde con un solo elemento ya sean personas u animales, trazos de tinta tenues y difuminados y pinceladas muy leves, se consigue una atmósfera relajante y misteriosa al mismo tiempo que seguimos narrando la historia.

9. Alakide (2019). El equilibrio de energías del Ying Yang.

<https://fitness-nutritioncenter.com/yin-y-yang-equilibrio-de-energias/>

10. Actas de Diseño N°15 (2013). Los fundamentos del diseño gráfico a través de la filosofía del Feng Shui.

https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=456&id_articulo=9228



Fig 8. Ilustración vectorial de doble página, capítulo 5.

2.3.1 Ilustración vectorial

La ilustración vectorial es una técnica de dibujo digital con la cual creamos formas y figuras geométricas. Se basa en la unión de puntos, donde el primero indica el inicio de la línea y el segundo el fin de esta. Para curvas se utiliza la herramienta de la pluma, donde además de unir puntos podremos gestionar con precisión el nivel de extensión de estas. Y gracias a que utilizamos puntos de coordenadas, tenemos la posibilidad de reescalar que, a diferencia del mapa de bits, en este método no se pierde calidad en absoluto y se puede trabajar en cualquier tamaño, resolución y formato con el cual obtendremos un producto muy profesional.

Esta imagen en concreto es una metáfora de los jugadores que intentan alcanzar al mejor jugador del mundo, Faker, como si de raíces desprendidas de un árbol se tratasen (el árbol en este caso es un brócoli, que se le atribuye al jugador por su afición a este vegetal).

2.3.2 Tipografía y lettering

El significado de **lettering**¹¹ es el de una técnica de diseño y composición cuyo tema son las palabras o letras. Se desarrollada con una variedad enorme de materiales, que van desde pinceles, marcadores, plumas o lápices, etc. y no debe de confundirse con la caligrafía. Algunas diferencias entre el esta técnica y la caligrafía es que esta última es continua, mientras que la composición del lettering es más similar a un dibujo, de hecho algunos lo definen como el arte de dibujar letras.

En las primeras páginas de cada capítulo se ha compuesto individualmente solo con un bloque de texto, aunque compensando el texto a doble página con la anterior (recordemos que cada capítulo comienza en la página de la derecha).

Las tipografías utilizadas para ello son tipos de palo y sin serifa, altas y estrechas, para que hagan contraste con las formas y composiciones caprichosas que hacen las ilustraciones. Entre las tipografías utilizadas encuentran: Impact Bold, una tipografía alta con cuerpo, muy rellena y junta; De Valencia, con un interletrado más separado que la anterior, así como de un cuerpo mucho más fino. En el álbum además utilizamos la tipografía Montserrat para los bloques de texto que van al principio y al final del libro, fuera de las ilustraciones. Montserrat Regular a 14pts e interlineado de 24 puntos para los bloques de lectura, y Monserrat Bold solo para títulos (salvo resaltar algo en el texto) a 48pts.

Los bloques de texto se utilizan tanto de forma vertical como horizontal, apoyando a las ilustraciones con su forma y direcciones, acompañando con la paleta de colores de la página contigua.

En las páginas intermedias, hacemos más uso del lettering y sus formas caprichosas que aprovechamos más para realizar ilustraciones de forma apaisada.

11. Nesbitt, A. (1998). The history and technique of lettering. Courier Corporation.



Fig 9. Lettering de la copa mundial.

Fig 10. Lettering de una flecha.



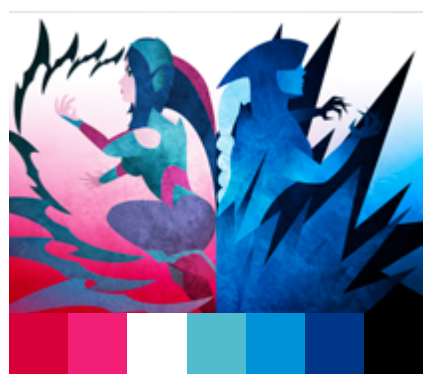
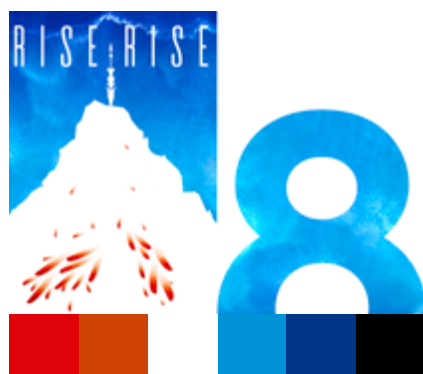
Los significados de los textos que aparecen a lo largo del trabajo ya sean frases cortas hasta palabras únicas, pertenecen a la historia de la competición y muestran en forma de letras de canciones o declaraciones hechas por figuras del League of Legends.

En el transcurso del proyecto hemos practicado diversas maneras de trabajar con las letras en lo respectivo al lettering. Desde estilos de pincel con trazos más abstractos sin seguir un patrón determinado hasta bloques compactos delineados por formas geométricas. Con el pincel hemos utilizado el estilo figurativo tradicional japonés con trazos de tinta, imitando a un pincel, y trazos de constitución líquida, como si fueran sangre, agua u otros fluidos derramados en superficies rugosas como tierra. Con la herramienta de la pluma se recrea el estilo nórdico formado por líneas rectas y astillas, que acompañado por tonos azules dan lugar a una sensación de frío y recuerdan al hielo de la tundra. Otro ejemplo es la imitación del nuevo logotipo de Riot Games, utilizando trazos rectos y ángulos, con líneas paralelas en el interletrado y ajustando un bloque compacto (EUW).

2.3.2.1 El texto como ilustración

Sin duda, tratar al texto como si fueran ilustraciones es uno de los desafíos de esta práctica. Ya mencionamos que en un álbum ilustrado lo más importante es el dibujo, dejando al texto en un segundo plano. Pero este proyecto intenta darle protagonismo al texto en forma de ilustración sin perder legibilidad, a través del lettering.

Ejemplos como el capítulo 6, donde utilizamos esta técnica para formar la copa del mundial con los nombres de los integrantes del equipo, y la flecha que reitera el nombre de esta en inglés con su forma.



2.3.4 Uso del color

El color es una herramienta imprescindible para llamar visualmente a la atención del lector o usuario. Existe una relación directa en los elementos del álbum y los colores utilizados, cambiar el tono de uno puede influir en el significado que se pretenda transmitir, al ser este proyecto ilustrado una pieza gráfica donde los símbolos visuales representan el punto fuerte para entenderlo y leerlo. Un referente para el manejo de sensaciones y emociones mediante el color ha sido el libro de **Eva Heller**¹², mediante el cual podemos transmitir justo lo que queremos con la psicología del color.

Las paletas de colores utilizadas en el álbum se basan en la mezcla de los colores principales de cada equipo en menor medida, junto los tonos más expresivos que transmiten emociones durante la narrativa.

Los tonos más utilizados como base para los fondos y escenarios son los verdes y azules que producen una sensación de relajación en el entorno, además de asemejar la paleta de colores a las del propio mapa del juego. El color juega un papel muy importante en la historia, este va cambiando a lo largo del álbum dependiendo de, además de las sensaciones buscadas, los tonos correspondientes a los ganadores del mundial, la emoción del momento, y por supuesto, de las revanchas y “piques” de la competición.

El manejo de la paleta de colores no solo está pensado para dobles páginas e individuales, sino que el color sigue un rastro a lo largo de todo el libro, como si de una paleta de gradientes se tratase. Cada página contiene algunos pigmentos de las anteriores y de las próximas, en mayor o menor medida dependiendo de cuanto influye la historia de un mundial en el siguiente. Poniendo un ejemplo del uso del color. las transiciones del azul y rojo de los equipos de SKT y Samsung que entre los dos suman 5 de los 9 mundiales disputados, y dos finales que jugaron los dos equipos donde ganaron una cada club en 2016 y 2017, de ahí el cambio de tonos de los clubes que acompañan a la emoción de derrota y alegría que sufren ambos, apoyados por las formas triangulares y ascendentes que representan la caída del equipo más fuerte por otro nuevo. La siguiente paleta de color corresponde a la doble página de final de la temporada 6 y principio de la 7, además de reutilizarla en las. SKT T1 Telecom, un equipo con tonos cálidos, como las plumas de un Fénix, el que para muchos es considerado el mejor equipo de la historia y que siempre renace más fuerte, y los tonos azules y blancos para el equipo de Samsung, que ganó su primer título en la cuarta temporada y le arrebató el cuarto a SKT en la final de la séptima temporada. Misfits también aparece con los colores de la rabia y el poder, fruto del deseo europeo de levantarse contra oriente y empezar a luchar por el título, que hasta 2017 había resultado impensable siquiera ganarles una sola partida a los coreanos.

Fig 11. Paleta de capítulo 6-7.
 Fig 12. Paleta de capítulo 7.
 Fig 13. Paleta de capítulo 7-8.
 Fig 14. Paleta de capítulo 8.

12. Heller, E., & Mielke, J. C. (2004). Psicología del color.



Otro ejemplo de paleta de color es la gama de negros y grises verdosos en la portada del capítulo 9, donde el negro es el color insignia del equipo de Invictus gaming, que además representa a la perfección la sensación de desesperación de Fnatic como equipo, que revive problemas internos del pasado y es vencido por 3 a 0 en la final. Es una metáfora del “draft” (fase inicial de la partida donde se eligen los personajes que van a jugar) impecable del chino contra el equipo europeo, donde le dejaron escoger al personaje ilustrado a propósito, ya que tenían una composición perfectamente pensada para utilizarla contra él, de ahí a la imagen del IG como si fuera una cruceta manejando una marioneta. Los tonos resultan de una gama de colores orgánicos que refrescan la dirección de los mundiales y le dan un lavado de cara al dominio coreano (cálidos), que hasta entonces llevaban 5 mundiales seguidos ganados, pasando al futuro chino. En el diseño editorial del álbum hemos utilizado una a gama de colores verdes que se complementan con el blanco del fondo, intercambiándolos tanto en los elementos como en la tipografía, dando una sensación de relajación y frescura al comenzar la lectura del álbum.

En esta última imagen se puede ver la transición de todas las paletas utilizando la primera página con tonos cálidos del desierto y la segunda en negativo.

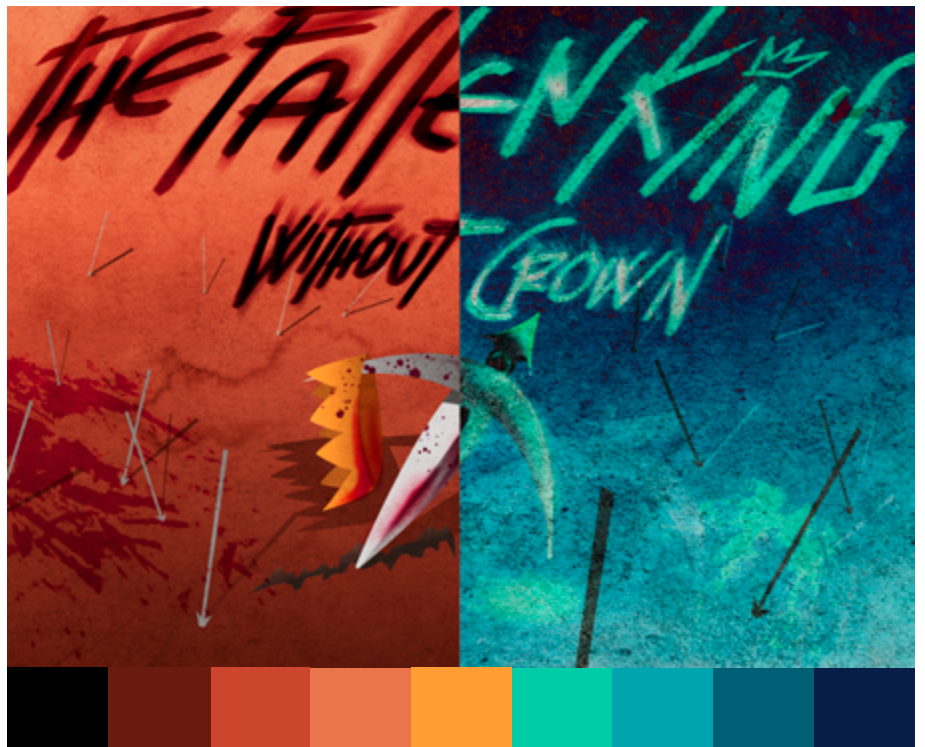


Fig 15. Paleta de capítulo 8-9.

Fig 16. Paleta de la portada.

Fig 17. Paleta de páginas de cortesía.

Fig 18. Paleta de capítulo 3.

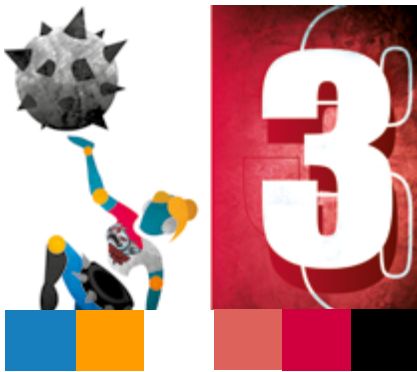


Fig 19. Paleta de capítulo 1.

Fig 20. Paleta de capítulo 2-3.

Fig 21. Paleta de capítulo 1-2.

Fig 22. Paleta de capítulo 2.



En el comienzo del álbum hacemos uso de los tonos cálidos y fríos que contienen el límite, hablamos de los amarillos y azules que se complementan, apoyados por el naranja, negro y blanco del fondo. Una paleta que transmite alegría y excitación al ser el comienzo de la historia competitiva de League of Legends.



Fig 23. Isologo de Adobe Indesign.

Fig 24. Isologo de Adobe Photos-
hop.

Fig 25. Isologo de Adobe Illustra-
tor.

2.3.5 Hardware y software utilizado

Para este proyecto he hecho uso de los tres programas principales en el diseño, hablamos de las aplicaciones de Adobe que utilizamos para la maquetación, ilustración y diseño del álbum. Estas son Adobe Photoshop, Adobe Illustrator y Adobe Indesign en sus versiones CC de 2019, donde cada uno de estos programas ha servido como herramienta para juntar todos los elementos del proyecto.

El proceso para llevar a cabo la tarea de hacer un Álbum Ilustrado que además sirva de base para hacer pósteres, carteles, y demás elementos gráficos de este tipo, ha sido largo y calculado, llevando cada página por los tres programas en un proceso de cuatro pasos en el que pasamos de los apuntes rápidos y el concepto de un boceto, a las páginas finales hechas al detalle.

Adobe Indesign. Es el mejor programa para diseño editorial, podemos realizar proyectos sencillos de maquetación y composición en revistas, periódicos, libros, y demás productos. Con esta aplicación disponemos de una gran variedad de opciones a la hora de exportar documentos tanto para lectura online como impresión, en formatos de PDF interactivo y para impresión de alta calidad. El formato del texto de Indesign va a ser bastante sencillo gracias a sus estilos de párrafo y carácter. Por otro lado, la incorporación de nuestros recursos será igualmente sencillo ya que Indesign acepta una gran cantidad de formatos de archivo inclusive archivos de audio y vídeo.

Adobe Photoshop. Esta es la aplicación principal de uso profesional en el campo del diseño y edición de imágenes, trabaja con mapa de bits y con ello se utiliza tanto en montajes, edición, retoque de detalles, hasta ilustraciones hechas con precisión gracias a su gran variedad de herramientas, formatos de imagen, modos de color, manejo de capas, modos de color, etc.

Para cualquier empresa es un software que permite desde crear ilustraciones hasta acompañar sus contenidos con fotografías hechas a medida, hacer banners publicitarios para Internet o para carteles reales. Prácticamente cualquier campaña publicitaria actual ha necesitado de las capacidades de este programa, por lo que su utilidad para las compañías es algo indiscutible.

Adobe Illustrator. La definición de Illustrator es la de un programa de edición vectorial donde, al contrario que Photoshop, se pueden crear distintas formas de arte digital con la posibilidad de reescalar, lo que conlleva una calidad gráfica perfecta basada en formas geométricas.

Para el álbum he utilizado principalmente los programas mencionados anteriormente, y con ello comienza el desarrollo. En primer lugar, el storyboard ha sido dibujado con una tableta Wacom en Photoshop, con una punta de lápiz redondeada y dura y con un grosor muy fino que me permitiese realizar trazos amplios y repetidos, ajustando la formas a los conceptos básicos que tenía en mente.

A continuación, cada página individual es trabajada en Illustrator, dibujando de forma con pluma tanto fondos como personajes (a la vez que se añade la tipografía). Más tarde, las ilustraciones pasan por un proceso de capas de fusión, añadido de texturas y filtros que dotan a estas del estilo final buscado en Photoshop otra vez.

Al final, todas las páginas del proyecto son maquetadas en InDesign en CMYK para con el fin de imprimir el Álbum, además de los pósteres más llamativos y trabajados que tenemos.

El proyecto ha sido trabajado en su totalidad en un portátil HP Pavilion con Windows 10, y recursos adicionales utilizados (texturas, trazos de pintura y acuarela) fueron tomadas como fotografías gracias a una Canon EOS 1300D, con un objetivo de 15-55mm y a una resolución de 1920 x 1080. La configuración utilizada para la exposición de todas ellas fue ISO 200, 4f y 1/30, balance de blancos de luz solar (5200k).

2.5 DISEÑO DE ILUSTRACIONES

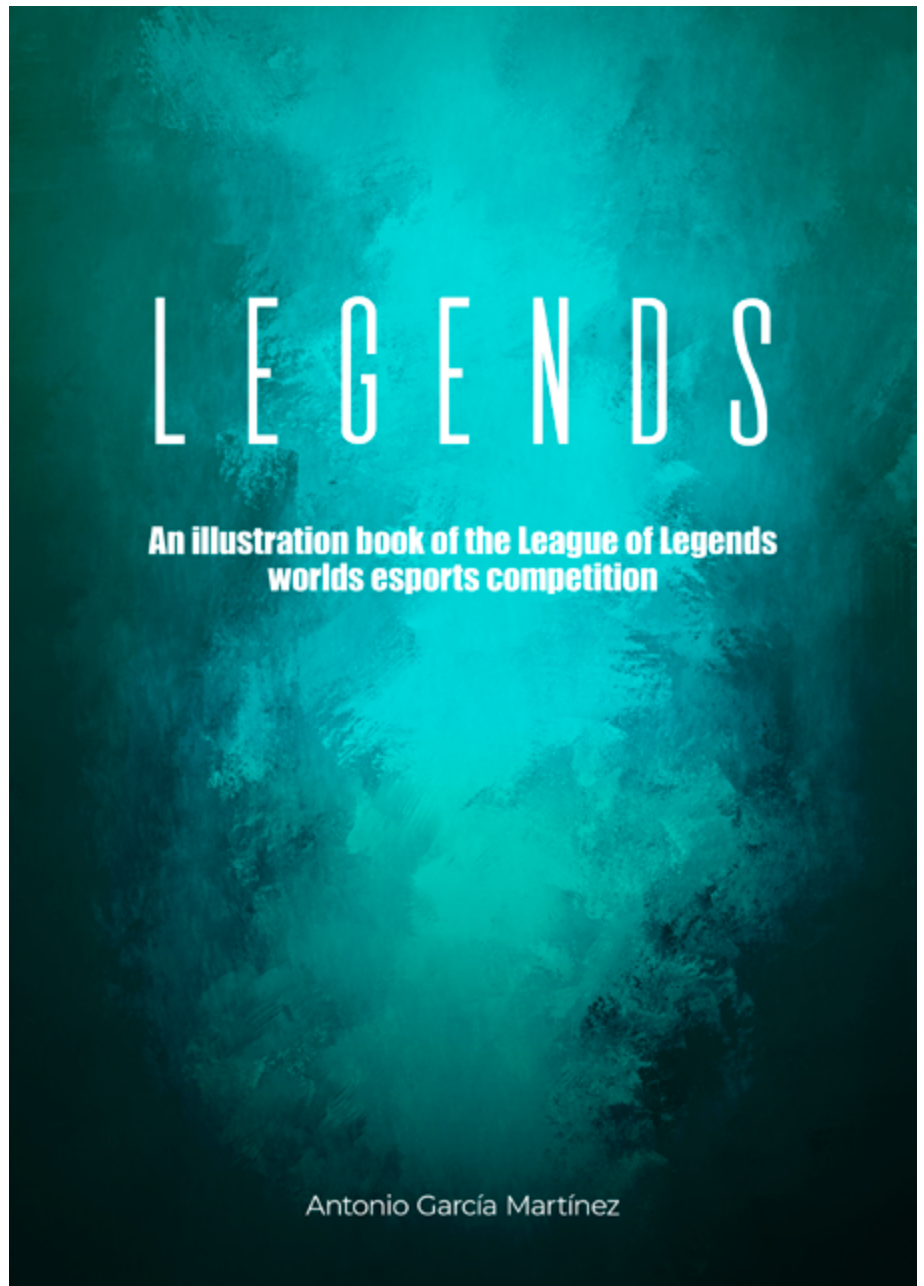


Fig 26. Portada del álbum ilustrado.



Fig 27. Diseño final de portada, capítulo 1.

Fig 28. Diseño final de doble página, capítulo 1.



Fig 29. Diseño final de capítulo 1-2.

Fig 30. Diseño final de doble página, capítulo 2.



Fig 31. Diseño final de capítulo 2-3.

Fig 32. Diseño final de doble página, capítulo 3.



Fig 33. Diseño final de capítulo 3-4.

Fig 34. Diseño final de doble página, capítulo 4.



Fig 35. Diseño final de capítulo 4-5.

Fig 36. Diseño final de doble página, capítulo 5.



Fig 37. Diseño final de capítulo 5-6.

Fig 38. Diseño final de doble página, capítulo 6.



Fig 39. Diseño final de capítulo 6-7.

Fig 40. Diseño final de doble página, capítulo 7.



Fig 41. Diseño final de capítulo 7-8.

Fig 42. Diseño final de doble página, capítulo 8.



Fig 43. Diseño final de capítulo 8-9.

Fig 44. Diseño final de doble página, capítulo 9.



0 2 0 2

Fig 45. Diseño final de doble página, capítulo 9-10.

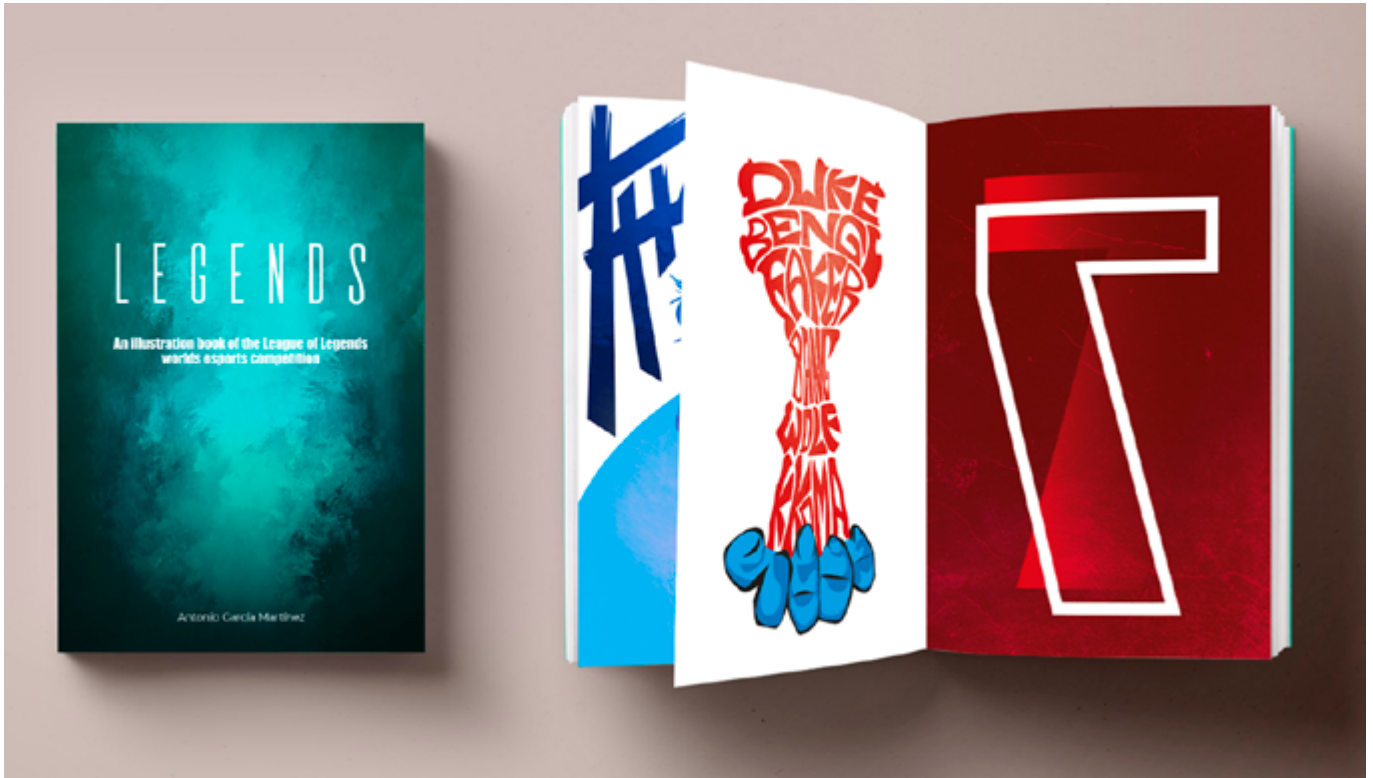


Fig 46. Mockup del álbum ilustrado, portada y libro abierto.

2.6 RESULTADO FINAL

El resultado final ha sido un álbum de 50 páginas totalmente ilustrado y con un acabado excelente, impreso con tapa blanda de 300gr y papel mate para las páginas interiores de 110gr, lo que supone un presupuesto de unos 12€ para la fabricación de cada impresión.

Para la realización del trabajo, los tres programas ya mencionados anteriormente de Adobe (Photoshop, Illustrator e InDesign) y la licencia de cada uno de ellos cuesta al mes 24,19€, pero hemos utilizado el pack completo de Creative Cloud por 60,49€, lo que hacen de 5 meses de trabajo desde los primeros bocetos 302,45€.

En total, el trabajo ha supuesto, contando que he realizado varias copias y pruebas de impresión, un coste total de 360,45€.

3. CONCLUSIONES.

Ha sido un proyecto práctico experimental en el que se han probado diversas técnicas con resultados muy positivos. La premisa inicial del briefing de utilizar los bloques de texto y números con tipografías y lettering incrustadas en la ilustración, además de mezclar vectores y texturas con capas de fusión ha resultado en un trabajo final excelente.

Se han cumplido los objetivos propuestos pensados al comienzo del trabajo que se propusieron a nivel gráfico y narrativo, consiguiendo con ello narrar la historia de la competición en la última década.

Y con tal resultado se dispondrá a futuro la posibilidad de registrar la propiedad intelectual del libro y vender el producto final editado. Con ello, se verán realmente los objetivos propuestos de la venta al público explicada al principio de esta memoria, y el impacto de este libro en las interacciones de la gente con los deportes electrónicos.

En lo personal, este era un trabajo que llevaba tiempo queriendo realizar ya que soy muy fan de los deportes electrónicos y me gusta competir, además de que tengo un gran interés por el diseño editorial y la maquetación de libros, así como por la ilustración y el diseño gráfico. Pienso que he conseguido aunar con este trabajo todas estas raíces de mi ser y ponerlo en conjunto para sacar a relucir un proyecto limpio y profesional.

4. ÍNDICE DE IMÁGENES

| | |
|---|----|
| Fig 1. Boceto de Nautilus, capítulo 9-10. | 9 |
| Fig 2. Ilustración vectorial de Nautilus, capítulo 9-10. | 9 |
| Fig 3. Resultado final de Nautilus, capítulo 9-10. | 10 |
| Fig 4. Boceto del capítulo 6-7. | 11 |
| Fig 5. Propuestas descartada del capítulo 6-7. | 11 |
| Fig 6. Páginas finales capítulo 6-7. | 11 |
| Fig 7. Final de League of Legends World Championship 2013. | 13 |
| Fig 8. Ilustración vectorial de doble página, capítulo 5. | 23 |
| Fig 9. Lettering de la copa mundial. | 25 |
| Fig 10. Lettering de una flecha. | 25 |
| Fig 11. Paleta de color, capítulo 6-7. | 26 |
| Fig 12. Paleta de color, capítulo 7. | 26 |
| Fig 13. Paleta de color, capítulo 7-8. | 26 |
| Fig 14. Paleta de color, capítulo 8. | 26 |
| Fig 15. Paleta de color, capítulo 8-9. | 27 |
| Fig 16. Paleta de color, portada. | 27 |
| Fig 17. Paleta de color, páginas de cortesía. | 27 |
| Fig 18. Paleta de color, capítulo 3. | 27 |
| Fig 19. Paleta de color, capítulo 1. | 28 |
| Fig 20. Paleta de color, capítulo 2-3. | 28 |
| Fig 21. Paleta de color, capítulo 1-2. | 28 |
| Fig 22. Paleta de color, capítulo 2. | 28 |
| Fig 23. Isologo de Adobe Indesign. | 29 |
| Fig 24. Isologo de Adobe Photoshop. | 29 |
| Fig 25. Isologo de Adobe Illustrator. | 29 |
| Fig 26. Portada del álbum ilustrado. | 31 |
| Fig 27. Diseño final de portada, capítulo 1. | 32 |
| Fig 28. Diseño final de doble página, capítulo 1. | 32 |
| Fig 29. Diseño final de capítulo 1-2. | 33 |
| Fig 30. Diseño final de doble página, capítulo 2. | 33 |
| Fig 31. Diseño final de capítulo 2-3. | 34 |
| Fig 32. Diseño final de doble página, capítulo 3. | 34 |
| Fig 33. Diseño final de capítulo 3-4. | 35 |
| Fig 34. Diseño final de doble página, capítulo 4. | 35 |
| Fig 35. Diseño final de capítulo 4-5. | 36 |
| Fig 36. Diseño final de doble página, capítulo 5. | 36 |
| Fig 37. Diseño final de capítulo 5-6. | 37 |
| Fig 38. Diseño final de doble página, capítulo 6. | 37 |
| Fig 39. Diseño final de capítulo 6-7. | 38 |
| Fig 40. Diseño final de doble página, capítulo 7. | 38 |
| Fig 41. Diseño final de capítulo 7-8. | 39 |

| | |
|---|----|
| Fig 42. Diseño final de doble página, capítulo 8. | 39 |
| Fig 43. Diseño final de capítulo 8-9. | 40 |
| Fig 44. Diseño final de doble página, capítulo 9. | 40 |
| Fig 45. Diseño final de doble página, capítulo 9-10. | 41 |
| Fig 46. Mockup del álbum ilustrado, portada y libro abierto. | 42 |
| Fig 47. Storyboard capítulos 1-4. | 47 |
| Fig 48. Storyboard capítulos 4-7. | 48 |
| Fig 49. Storyboard capítulos 7-10. | 49 |

5. BIBLIOGRAFÍA.

1. Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it?. Internet research. [consulta: 14/05/2020]

2. Antón Roncero, M., & García García, F. (2014). Deportes electrónicos: una aproximación a las posibilidades comunicativas de un mercado emergente. *Questiones publicitarias*, (19), 0098-115.

3. David “Phreak” Turley (2020). A Decade of Worlds & LoL Esports <https://watch.lolesports.com/article/a-decade-of-worlds--lol-esports/blt77f642d7cb01838f> [consulta: 24/06/2020]

4. Eduardo ‘Keireth’ Granado (2017). Los 7 Mundiales de LoL y su único rey. https://esports.as.com/league-of-legends/Mundiales-LoL-unico-rey_0_1077792214.html [consulta: 22/04/2020]

5. Rosero, J. (2010). Las cinco relaciones dialógicas entre el texto y la imagen dentro del álbum ilustrado. Bogotá [10/01/2018] < http://www.anniemate.com/ilustradorescolombianos/documentos/doc/LAS_CINCO_RELACIONES_DIALOGICAS-JOSE%20ROSERO.pdf.

6. Durand, J. (1972). Retórica e imagen publicitaria. AA VV. Análisis de las imágenes. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.

7. Megami Tensei (2016). Persona 5.

8. Tite “Kubotite” Kubo (2004). Bleach [anime]. Pierrot.

9. Alakide (2019). El equilibrio de energías del Ying Yang. <https://fitness-nutritioncenter.com/yin-y-yang-equilibrio-de-energias/> [consulta: 21/04/2020]

10. Actas de Diseño Nº15 (2013). Los fundamentos del diseño gráfico a través de la filosofía del Feng Shui. https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=456&id_articulo=9228

11. Nesbitt, A. (1998). The history and technique of lettering. Courier Corporation.

12. Heller, E., & Mielke, J. C. (2004). Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón.

6. ANEXO

Storyboard con apuntes y bocetos con trazos rápidos de las páginas internas del álbum, solo ilustraciones y números de capítulo.

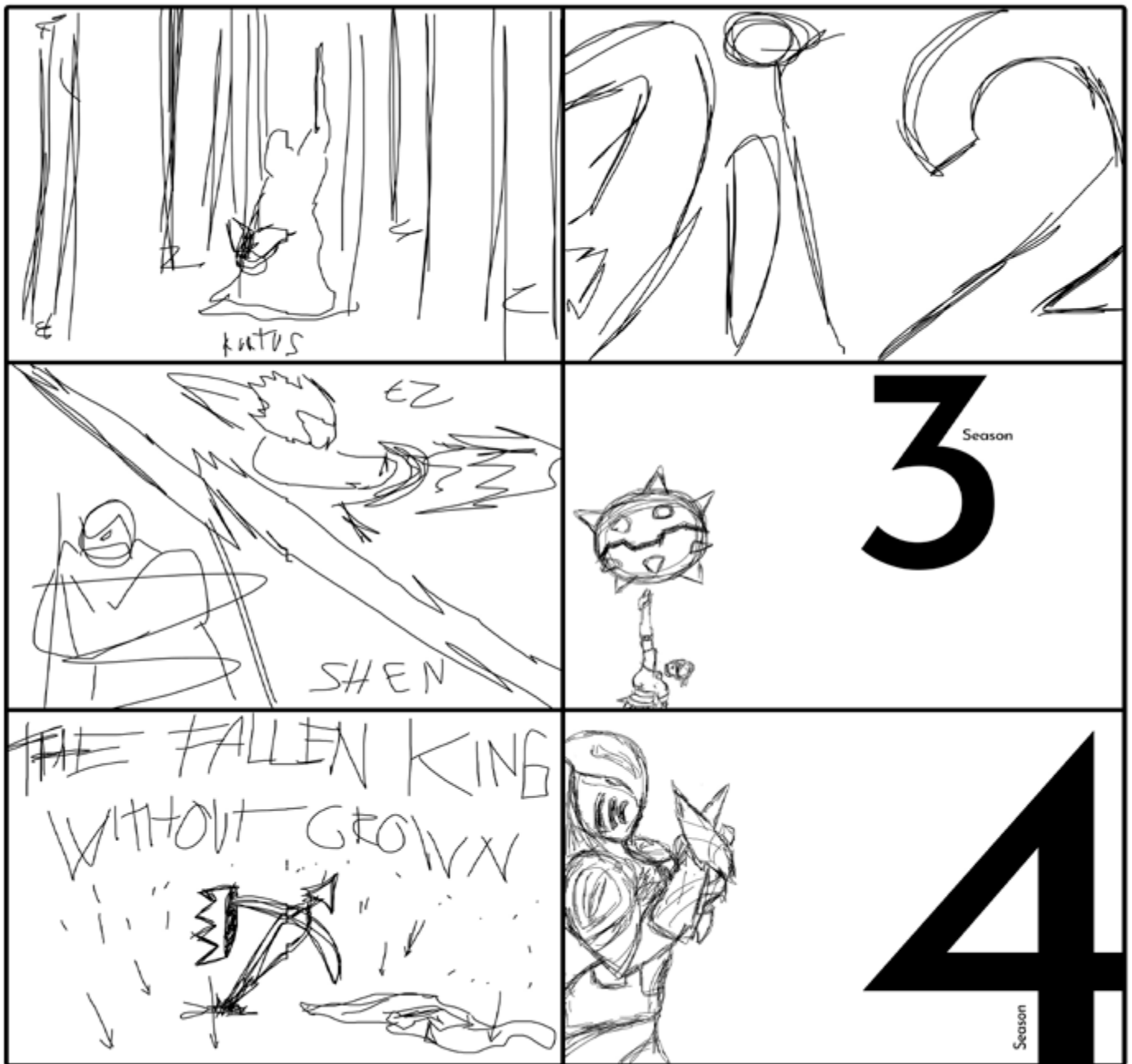


Fig 47. Storyboard capítulos 1-4.

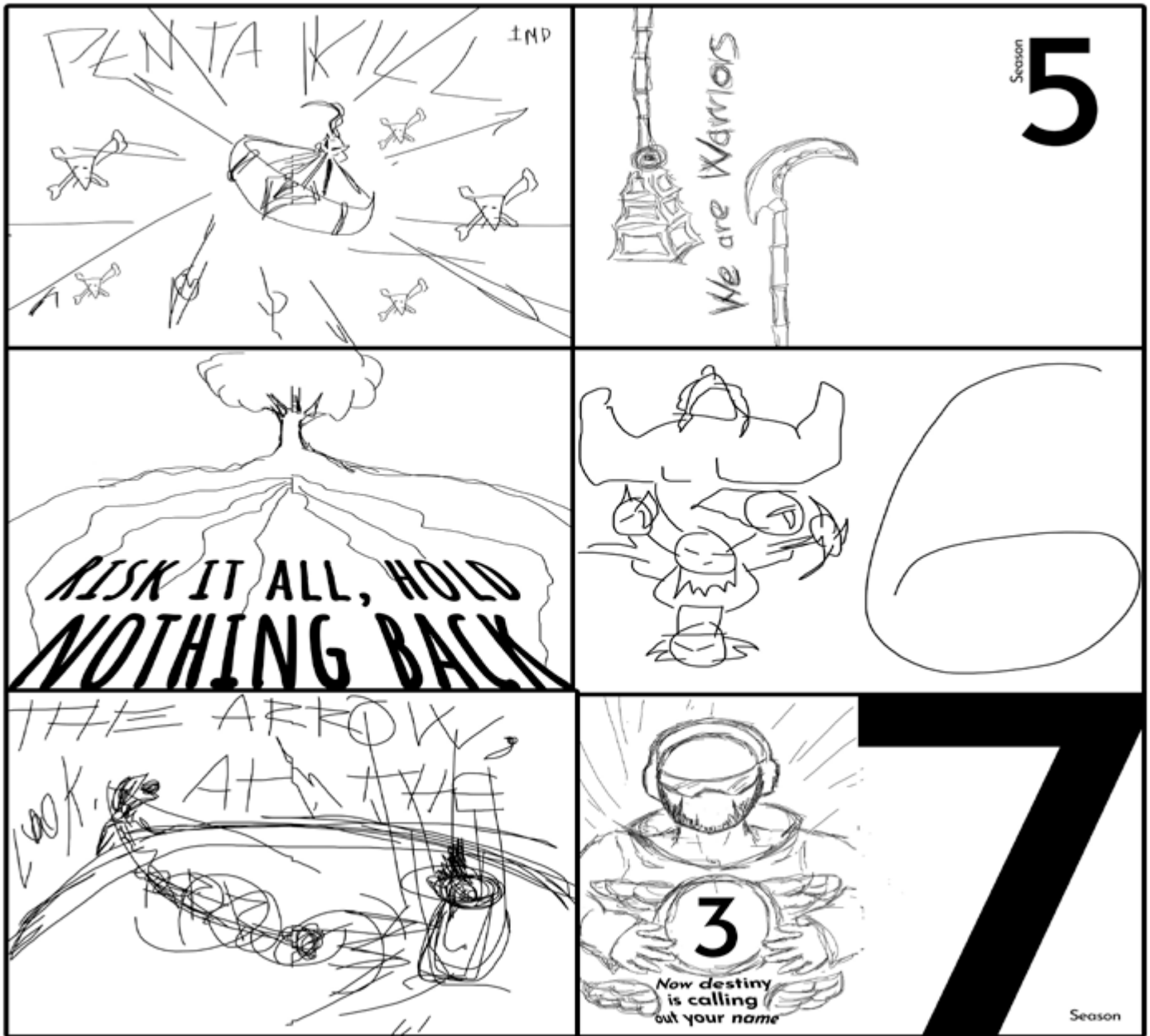


Fig 48. Storyboard capítulos 4-7.

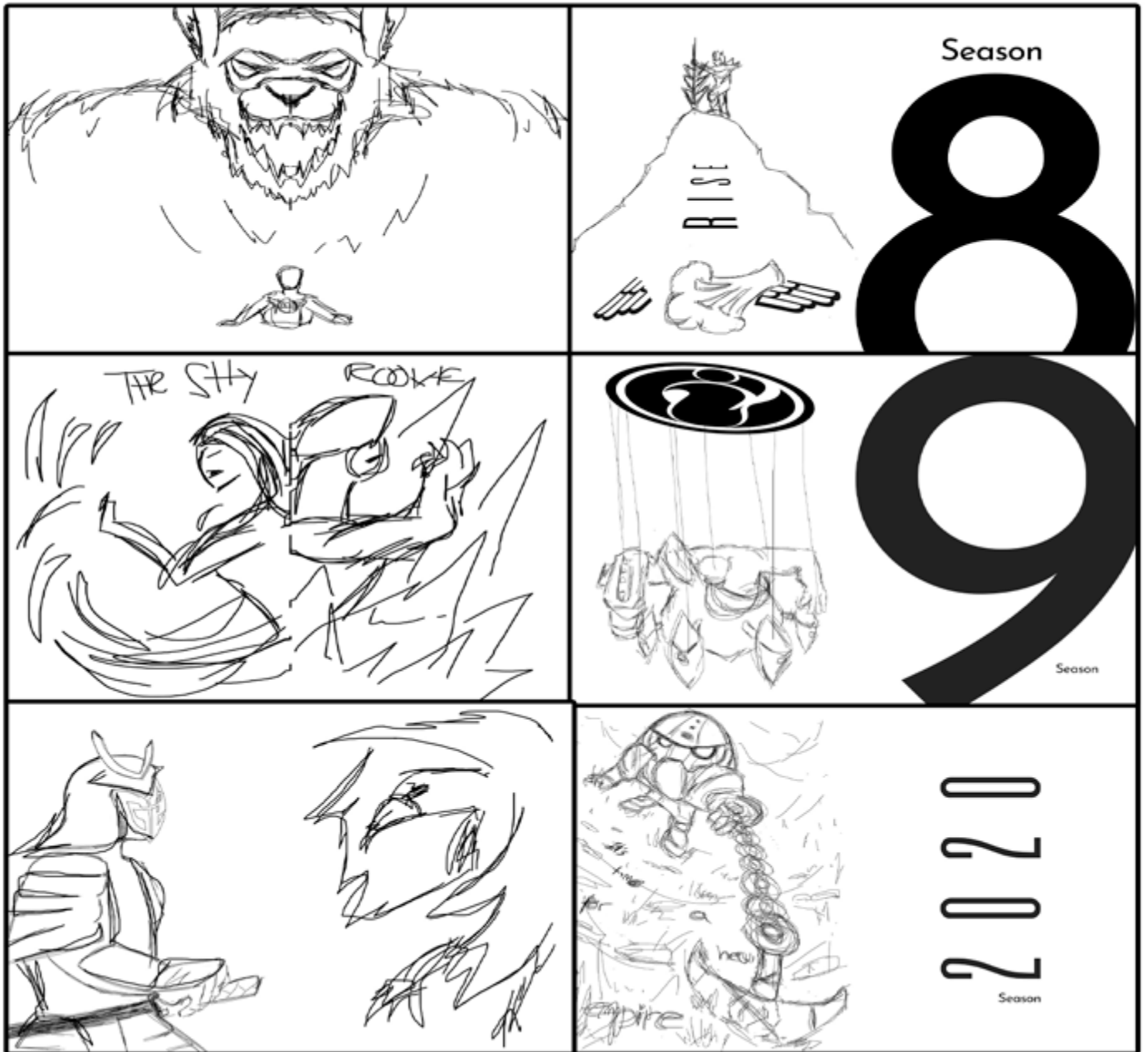


Fig 49. Storyboard capítulos 7-10.