



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

The Spirit and The Human.
Diseño y concept art.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Dana Denia, Virginia

Tutor/a: Torre Oliver, Francisco José de la

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

RESUMEN

El siguiente Trabajo Fin de Grado consiste en la realización del diseño de personajes y *concept art* para una historia original titulada *The Spirit and The Human*, con el objetivo de recopilar el material producido y unas ilustraciones en un *artbook*.

Debido a que *The Spirit and The Human* toma inspiración en la ficción china con atuendos y ambientación tradicional, en cuanto al marco teórico del trabajo, se realiza un estudio cultural del género de ficción chino de carácter histórico más relevante, el *wuxia*. Se abarca el origen del término, cuestiones sociales, las tradiciones y el contexto de fantasía, o *xianxia*, que conforman las claves estéticas de este proyecto. Además, se aborda un breve análisis del *artbook* como obra, así como comentar sus diferentes tendencias o estilos. En referentes que inspiran la producción artística, encontramos a la artista conocida como Velinxi o la obra de Ross Tran, *Nima* (2020), por la calidad del estilo y las innovaciones que ambos introducen en su trabajo.

La producción artística consiste en comenzar la preproducción de *The Spirit and The Human*, y culmina en un libro de arte. Este libro recopila el material de desarrollo visual y *concept art* e incluye bocetos, ilustraciones y escenas narrativas con diálogos que contextualizan a los personajes e introducen la trama.

PALABRAS CLAVE

Artbook, concept art, diseño de personajes, preproducción, wuxia, xianxia

ABSTRACT

The following Final Degree Project consists of developing the characters design and concept art for my original story *The Spirit and The Human*, with the aim of collecting the produced material and illustrations in an artbook.

Since *The Spirit and The Human* takes inspiration from Chinese fiction with traditional setting and costumes, known as *hanfu*, the theoretical subject of this work it's about a cultural study of the most relevant historical Chinese fiction genre, *wuxia*. It covers the origin of the term, social issues, traditions and its high fantasy subgenre, or *xianxia*, which makes up the aesthetic of this project. In addition, is addressed a brief analysis of the artbook as a published artwork, as well as commenting on its different trends and styles. As references that inspire the artistic production, we find the artist known as Velinxi, or the work of Ross Tran, *Nima* (2020), for the quality of their style and the innovations that both of them introduce on their projects.

The artistic production consists of the first stages of pre-production for *The Spirit and The Human*, culminating in an art book. This book compiles the visual development material and concept art, and features sketches, illustrations, and narrative scenes with dialogues that contextualize the characters and introduce the plot.

KEYWORDS

Artbook, concept art, character design, pre-production, *wuxia*, *xianxia*

AGRADECIMIENTOS

A Luz y a Eva, porque no habría llegado hasta aquí sin vosotras.

A Yili, por enseñarme siempre tantas cosas y por todo el apoyo, por ayudarme con los nombres. Las chicas también son tuyas.

Agraceder también a mi profesor y tutor, Francisco José de la Torre, por toda la paciencia, las enseñanzas y consejos.

Por último, a mi madre, a mi padre y a mi hermano por cuidarme tanto y apoyarme en todas mis decisiones.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS	6
3. METODOLOGÍA	7
4. CLAVES ESTÉTICAS Y CONCEPTUALES	8
4.1. <i>WUXIA. DE LA TRADICIÓN A LA FICCIÓN</i>	8
4.1.1. <i>Introducción: Un género particular</i>	8
4.1.2. <i>Definición y origen</i>	9
4.1.3. <i>Wuxia vs Kung Fu</i>	11
4.1.4. <i>Claves culturales, nacionalismo y censura</i>	13
4.1.5. <i>Fantasia y Xianxia. De mitos y leyendas</i>	15
4.2. <i>ARTBOOK Y MERCHANDISING</i>	16
4.2.1. <i>Libros de arte: Tendencias y estilos</i>	16
4.2.2. <i>La promoción comercial</i>	17
4.3. <i>REFERENTES</i>	18
4.3.1. <i>Xiao Tong Kong</i>	18
4.3.2. <i>Ross Tran</i>	19
4.3.3. <i>Aliya y Felicia Chen</i>	20
5. THE SPIRIT AND THE HUMAN	21
5.1. <i>ORIGEN DEL PROYECTO</i>	21
5.2. <i>BRIEFING</i>	22
5.3. <i>PRODUCCIÓN</i>	24
5.3.1. <i>Concept art</i>	24
5.3.2. <i>Artbook y mockup</i>	26
5.3.3. <i>Diseño de merchandising</i>	27
6. CONCLUSIONES	28
7. REFERENCIAS	29
8. ÍNDICE DE FIGURAS	33
9. ANEXOS	35

1. INTRODUCCIÓN.

The Spirit and The Human es un proyecto muy reciente que surgió con la ilusión de crear una historia de amor entre dos chicas que entremezclara algún aspecto fantástico relacionado con el agua y la estética de la antigua China.

Teniendo en cuenta el tiempo disponible, este trabajo se limita a los primeros pasos del proyecto, que se ha planteado como un ejercicio de preproducción siguiendo la metodología propia del *concept art*.

Esta memoria revisa el desarrollo del proyecto, desde su origen, a la redacción del *briefing*, pasando por una breve explicación de mi proceso de trabajo y sus resultados, que se ven recopilados en un *artbook*, con su maquetación y presentación en *mockups*. Además, nos adentramos en el diseño de producto para generar cuatro artículos de *merchandising*. Todo este trabajo se ve fuertemente apoyado en un apartado de documentación, que hemos acotado al estudio del *wuxia* (武俠), al concepto del *artbook* como producto editorial y a las estrategias de promoción comercial.

The Spirit and The Human representa un proyecto en el que me he implicado por completo, con la intención de que vea vida más allá de la carrera, e implementarlo en un futuro como un cómic de publicación online. En consecuencia, el desarrollo de todas las partes se ha tratado con la misma atención y cuidado, tratando de representar mis habilidades artísticas actuales y los conocimientos que el grado de Bellas Artes me ha aportado durante estos últimos años.

2. OBJETIVOS.

El principal objetivo de este proyecto consiste en desarrollar el apartado visual de *The Spirit and The Human* a partir del *concept art*, así como su aplicación en unas escenas generando una narrativa visual, y concluyendo en la recopilación del material en un *artbook*.

Para ello, encontramos los siguientes objetivos específicos:

- Diseñar unos personajes y el entorno que habitan aplicando las claves estéticas del proyecto.
- Definir puntos clave de la historia para contextualizar y refinar la personalidad de los personajes de forma que su diseño tenga sentido.
- Crear una serie de dibujos con distintos niveles de acabado, desde bocetos, hasta arte más finalizado.
- Reunir una galería de imágenes a modo de inspiración, guía visual y documentación. *Moodboards*.
- Aplicar un estilo artístico personal que favorezca la producción.
- Estudiar medios de arte digital, así como teoría y práctica artística para agilizar el trabajo y mejorar mis habilidades para obtener resultados de calidad.
- Analizar el contexto cultural y las claves estéticas de la antigua China de la cual se toma inspiración (peinados y accesorios, vestimenta, arquitectura, armas, instrumentos musicales, etc).
- Atender a los contenidos de distintos *artbooks*, así como su estilo, acabado y la forma en la que se ha recopilado y organizado la información.
- Resolver la maquetación.
- Indagar una posible producción física del libro.

Shui Zhou	Estado	Notas
Mood board	Acabada	Pasar archivo al PC
Pruebas de color	Acabada	
Arte final	En revisión	(Falla implementar la espada)
Expresiones de Shui Zhou	En curso	
Ficha solo Shui Zhou	En curso	
Detalle del peinado	No iniciada	
Detalle de la ropa	En curso	Piezas por separado. Componer hoja
1 Página con outfits	Acabada	
Concept transformación	Acabada	

Props	Estado	Notas
Moodboards	Acabada	
Pruebas Espada SZ	En revisión	Hacer el rediseño
Pruebas cesta HC	Acabada	
Arte final	En revisión	

Hua Chuan	Estado	Notas
Mood board	Acabada	
Concept viva	Acabada	
Pruebas de color (Viva)	Acabada	
Arte final (Viva)	Acabada	

fig. 1. Dana, V. Fragmento de la tabla del seguimiento de la producción artística, 2022.

Marco Teórico	Estado	Notas
Resumen	Aprobada	Esperando la aprobación del cambio de título.
Palabras Clave	En revisión	Se modifican al solicitar la defensa y subir la memoria a Ebrón.
Abstract and Keywords	Aprobada	
Índice	En curso	
Introducción	No iniciada	
Objetivos	Aprobada	
Metodología	Aprobada	
Estudio del trabajo	Aprobada	
• Wuxia	Aprobada	
• Artbook	Aprobada	
Referentes	Aprobada	
Producción artística	En curso	
Conclusiones	No iniciada	
Referencias	En curso	
Índice de imágenes	En curso	
Anexos	En curso	

fig. 2. Dana, V. Tabla del seguimiento de la memoria, 2022.

3. METODOLOGÍA.

El primer paso para abordar este proyecto, fue limitar su complejidad, ya que *The Spirit and The Human* se trata de un proyecto completamente nuevo que surgió durante los meses que se disponen para elaborar el trabajo de fin de carrera. Al haber solo una persona trabajando en el proyecto, es importante que resulte asequible de realizar. La propuesta planteada es crear dos personajes y producir su desarrollo visual a partir del *concept art*. Haber cursado la asignatura “Ilustración 3D. Concept Art” me aportó las claves metodológicas para abordar un proyecto de estas características.

La historia y el arte de *The Spirit and The Human* toma inspiración en la cultura china, de forma que, para realizar un trabajo adecuado, este proyecto se ve fuertemente apoyado en el proceso de documentación. Por lo tanto, el estudio teórico reflejado en esta memoria es anterior a la producción artística, el cual ha sido clave para entender el contexto de la ficción en China y la estética visual que aplicaremos en el *concept art*. En concreto, en el marco teórico, hemos desarrollado un breve estudio cultural del género de ficción chino conocido como *wuxia*. Recopilaremos todo el material de *concept art* en un *artbook*, por lo que también se realizará un breve análisis de este producto y, por último, comentaremos algunas estrategias de promoción comercial.

En cuanto a la producción artística, se siguen los métodos de trabajo aprendidos en asignaturas como “Ilustración 3D. Concept Art” y “Producción de animación 1”. La primera fase del proyecto es realizar una lluvia de ideas, donde surgen las claves conceptuales y estéticas como la fantasía y la China tradicional. Tras el estudio del tema, pasamos a la redacción de un *briefing*, donde se sintetiza la historia y los personajes, y a partir del cual, puede comenzar el apartado de diseño. Seguidamente, organizamos tableros de inspiración que permiten visualizar a los personajes a desarrollar, sus *props* y el entorno, y comenzamos a producir todo el *concept art*.

Para finalizar, se realiza el trabajo de maquetación del *artbook*, que recopila el material. Además, se han diseñado cuatro pines esmaltados de los personajes como producto de *merchandising*.

Para controlar el seguimiento del trabajo, se organizaron una serie de tablas tanto para la memoria, como para la producción artística, donde se dividió el proyecto por apartados para ir marcando el avance del mismo.

4. CLAVES ESTÉTICAS Y CONCEPTUALES.

4.1. WUXIA. DE LA TRADICIÓN A LA FICCIÓN.

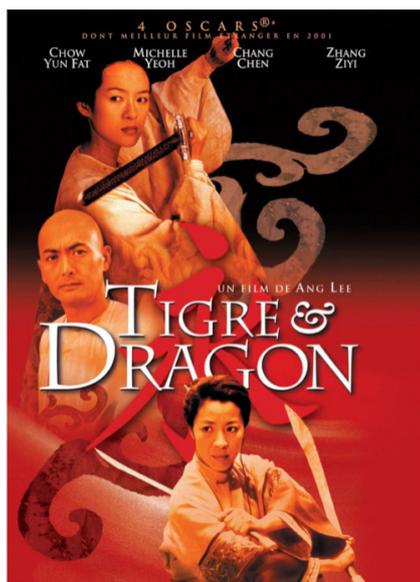


fig. 3. Póster de la película *Tigre y dragón*. Ang Lee, 2000.



fig. 4. Póster de la película *Hero*. Zhang Yimou, 2002.

Existe una gran variedad de subgéneros dentro del campo literario y audiovisual incluidos dentro del género histórico. Esta situación es destacable en países del extremo oriente, donde las ambientaciones históricas, repletas de acción y artes marciales, son tan importantes para la cultura del país que han definido sus propios géneros literarios para diferenciar sus normas y estereotipos.

En particular, en este apartado vamos a analizar las características que definen las películas de época chinas tan conocidas como son *Hero* (Zhang Yimou, 2002), *La casa de las dagas voladoras* (Zhang Yimou, 2004), o *Tigre y dragón* (Ang Lee, 2000). Todas ellas son ejemplos representativos del género del *wuxia*. Dentro del *wuxia*, encontramos un subgénero de fantasía conocido como *xianxia*. La ambientación tradicional china del *wuxia* y el *xianxia*, sus características filosóficas y estéticas, y sus seres sobrenaturales, han influenciado enormemente el desarrollo visual de *The Spirit and The Human* y su pequeña historia.

Entonces, y con el objetivo de comprender las claves de este género, se ha empleado como fuente de estudio principal el libro de Stephen Teo, *Chinese martial arts cinema: The Wuxia Tradition* (2009). Para ello, desglosaremos la complejidad del *wuxia* en varios apartados; tras una introducción, realizaremos una definición etimológica del término, lo pondremos en comparativa con el *kung fu*¹, analizaremos su contenido y, para finalizar, destacaremos las características del *xianxia* con relación a nuestro proyecto.

4.1.1. Introducción: Un género particular.

El término *wuxia* suele usarse en referencia a las películas que surgieron en Hong Kong a finales de los 1920, pero el *wuxia* podría considerarse uno de los géneros más antiguos de literatura china. El cine *wuxia* pertenecería, por tanto, al género más antiguo de ficción china que mantiene su popularidad hoy en día y, a pesar de su longevidad, el estudio de su historia es algo reciente, como si hubiese una fuerza negando su existencia (Teo, 2009).

Es un error común confundir el *wuxia* con el *kung fu* y *las artes marciales*, temáticas altamente populares en el cine, y tratar estos tres géneros como sinónimos al identificar sus similitudes. Sin embargo, esto solo demuestra un ligero entendimiento del género *wuxia*, causado, posiblemente, porque se traduce como “héroe marcial” y en su estudio suelen identificarse meramente como películas de esgrima históricas, dejando de lado conceptos clave como la filosofía del guerrero que las protagoniza.

¹ Principalmente nos referiremos a *kung fu* como género cinematográfico, y no como la disciplina de artes marciales.



fig. 5. Frame de la película *Hero*. Zhang Yimou, 2002.

Para realizar una rápida distinción, Teo señala que el *wuxia* y el *kung fu* son términos que hacen referencia a un género específico de contenido, mientras que hablar de “artes marciales” es realizar una generalización de cualquier producción con acción marcial proveniente de países asiáticos (tanto China, como Corea, Japón, Taiwán...). Por tanto, es correcto agrupar *wuxia* y *kung fu* bajo la denominación de las artes marciales. Esta cuestión la abordaremos con más profundidad en el subepígrafe 4.1.3.

En cuanto a las novelas *wuxia*, ganaron una gran popularidad en la segunda mitad del s. XX, convirtiéndose en un importante fenómeno literario en la década de los 80 (Chen, 2016). Entre los autores, es importante destacar al famoso escritor Jin Yong, cuyas obras dictaron las convenciones modernas del género.

En primer lugar, será necesario realizar un breve análisis etimológico del término para apreciar su significado y entender de qué trata.

4.1.2. Definición y origen.

Wuxia, o “caballero de artes marciales”, es un género de ficción sobre poderosos héroes marciales. Sin embargo, la palabra por sí misma es un elemento que representa un concepto o una idea: El primer carácter, *wu* (武), hace referencia a las artes marciales y a la milicia, siendo todos aquellos asuntos que requieren una gran capacidad física y un espíritu bélico. Mientras que el carácter *xiá* (俠) se refiere a un tipo de persona, tanto hombres como mujeres, pues la palabra no define género, con un gran sentido del honor y de la justicia en un mundo donde su presencia escasea. Son individuos leales y valientes; hablamos de galantería, de auténticos caballeros y héroes que deambulan, protegiendo a los débiles y realizando grandes hazañas según su propio código moral, en un mundo paralelo y anárquico conocido como *jianghu* (literalmente: ríos y lagos). El *jianghu* se trata de una sociedad que rechaza al Estado y los dictados del gobierno, que es visto como incompetente o corrupto.

The Spirit and The Human toma inspiración en varias de estas cuestiones. En primer lugar, en el propio concepto del *xia*, que establece que no existe una distinción entre hombres y mujeres, y que una persona no está relegada a ocupar un rol concreto por cuestiones de género. Así encontramos a las mujeres guerreras de Zhang Yimou en *La casa de las dagas voladoras* (2004).

En segundo lugar, tiene que ver con el concepto del *jianghu* entendido como la contraparte del estatus quo. Lo que más nos interesa de este concepto es que, en consecuencia, como apunta la *youtuber* AvenueX, posee un significado innato de libertad personal e ideológica.



fig. 6 y 7. Frames de la película *La casa de las dagas voladoras*. Zhang Yimou, 2004.

Como resultado, *The Spirit and The Human* se desarrolla bajo el concepto de idealizar la libertad. Sucede en un escenario idílico, un rinconcito aislado del resto del mundo, un paisaje natural entre ríos y lagos donde nacerá una relación romántica entre dos mujeres: Una humilde joven humana que estudia hierbas medicinales y un espíritu de agua atrapado en su lago con habilidades marciales.



fig. 8. Captura de pantalla de la serie *Word of Honor*. Ep. 1. Dirigida por Gary Sing, 2021. Basada en la novela *Faraway Wanderers* por Priest, 2010.

Nuestro proyecto no se ha visto influenciado por los apartados políticos tan populares en las tramas *wuxia*. El caballero errante que está presente en el *wuxia* es consciente de que posee el poder para influir en el destino de la nación, como, por ejemplo, asesinando al tirano, como encontramos en la película del director Zhang Yimou, *Hero* (2002). Es importante no confundir el concepto del *xia* con la idea del caballero que tenemos en occidente; este personaje no tiene por qué pertenecer a una clase social alta, y en ocasiones será justo lo contrario, creando situaciones en las que una persona de aspecto humilde y desaliñado resulta ser la más poderosa de todas.

The archetypal wuxia hero is someone carving out his own path in the world of rivers and lakes, cleaving only to their own personal code of honour. These heroes are inevitably embroiled in personal vengeance and familial intrigue, even as they yearn for freedom and seek to better their own skills within the martial arts. What we remember of these stories are the tournaments, the bamboo grove duels and the forbidden love². (Jeannette Ng, 2021)

El término *wuxia* está tan arraigado en la comunidad china actualmente que es muy común ignorar que sitúa su origen en Japón. Conocido como un neologismo surgido a finales del periodo Meiji, fue empleado por primera vez en la literatura por el escritor Shunro Oshikawa (1876-1914) en los títulos de una serie de historias de aventuras de milicia para indicar virtudes militares de heroísmo y galantería, *Bukyo no Nihon* (*Wuxia zhi Riben* en chino, o "Japón Heroico"). Al igual que ocurre con *wuxia*, es complicado traducir *Bukyo*, pero *Bu* significa samurai y *Kyo* denota una naturaleza fuerte, valiente, varonil (Teo, 2009). *Bukyo* es, en resumen, ficción marcial inspirada en el código de los samuráis, conocido como *bushido*. Es curioso que al contrario de lo que ocurre en China, que sigue manteniendo una gran popularidad, este término está prácticamente obsoleto en Japón, y apenas emplean *wuxia* o *bukyo* para referirse a su propio cine de samuráis y lucha con espadas. Teo también elabora que, aunque el origen del *wuxia* sea extranjero, individualmente las palabras *wu* y *xia* tienen profundas raíces históricas chinas (2009, p. 3). Teo reconoce que la figura del *xia* es la más complicada de definir y es la que genera más polémica entre los investigadores del género.

² El arquetipo de héroe *wuxia* es alguien que abre su propio camino en el mundo de los ríos y lagos, aferrándose solo a su propio código de honor. Estos héroes están inevitablemente envueltos en venganza personal e intriga familiar, incluso cuando anhelan la libertad y buscan mejorar sus propias habilidades en las artes marciales. Lo que recordamos de estas historias son los torneos, los duelos en un bosque de bambú y el amor prohibido.

Estudiantes y escritores chinos residiendo en Japón llevaron la palabra de vuelta a su país con la esperanza de que China siguiera el ejemplo japonés de modernizar el ejército, por lo que la literatura a comienzos del s. XX quiso poner énfasis en los principios militares (*wu*) que habían hecho de Japón una potencia mundial (Teo, 2009). Entre ellos, encontramos a Liang Qichao, un escritor en exilio político en Japón que buscaba restaurar el orgullo racial y cultural de los Han (grupo étnico mayoritario en China) sobre el resto de las etnias, inspirado por el éxito en la acelerada industrialización y militarización del Japón Meiji y su victoria contra Rusia (Zhang, 2004).



fig. 9. Frame de la película *Mulan*. Tony Bancroft y Barry Cook, 1998.

En definitiva, el *wuxia* se establece bajo la necesidad de promover la cultura y generar un sentimiento de orgullo por lo propio en respuesta a la colonización de Occidente. Consecutivamente, posee una retórica de superioridad étnica de carácter sinocentrista contra el resto de los pueblos que habitan China. En ocasiones, el guerrero deberá luchar contra el invasor bárbaro, y a este invasor se le suele demonizar, representándolo con ojos amarillos, gigantesco, la piel oscura o cenicienta, etc.

El carácter político del género también se ve reflejado dentro de sus obras, donde hayamos héroes que luchan contra las injusticias, se involucran en organizaciones secretas y existe una sociedad idealizada (*jianghu*).

Sin embargo, es importante recordar que el género está muy ligado al contexto sociocultural en el que surgió. Se desarrolló prácticamente en su totalidad por artistas en el exilio, por lo que sufriría la censura en China. Resulta un poco contradictorio; que por un lado haya sido tan censurado, cuando por otro lado, posee este carácter de promoción y orgullo por la propia cultura marcial e histórica del país. La censura del género sigue existiendo en la actualidad, pero esta cuestión la abordaremos seguidamente.

4.1.3. *Wuxia vs Kung Fu*.

Nuestro objetivo, y principal interés, es el estudio del *wuxia*, pero consideramos que establecer un paralelismo comparativo con el *kung fu* será de gran utilidad para llegar a una mejor comprensión del mismo.

Antes de continuar, debemos señalar que la mejor forma de diferenciar el *wuxia* del *kung fu* es distinguiendo entre sus estilos de lucha, que provienen de la tradición de dos escuelas distintas, Wudang en el norte y Shaolin en el sur (Teo, 2009).

El culto hacia la espada se asocia con el *wuxia*; ponerle nombre a un arma es un gesto de alto respeto. También es común encontrar destreza en el uso de otras armas, como la lanza, y en el arte de la lucha cuerpo a cuerpo, disciplina que normalmente se categoriza como *kung fu*. Pero, ¿qué es exactamente el *kung fu*? En palabras de Teo, “aunque ‘kung fu’ se emplea para denominar las artes marciales, su significado literal es el nivel de habilidad



fig. 10. Frame de la película *Tigre y dragón*. Ang Lee, 2000.

fig. 11 y 12. Frames de la película *Hero*. Zhang Yimou, 2002.



y la delicadeza de la técnica que uno ha alcanzado en cualquier empeño, no solo en las artes marciales. Kung fu hace énfasis a la habilidad alcanzable gracias a la práctica y el entrenamiento, como denota la palabra kung (*gong*, que significa logro o mérito)” (2009, p. 4). La tradición del kung fu es la tradición de la escuela Shaolin, que se centra en habilidades físicas externas para defensa y ataque con las manos, las piernas u otras partes del cuerpo. Por otro lado, la tradición de la escuela Wudang apunta al manejo de la espada y enfatiza habilidades consideradas internas, como la maestría del *qigong*, que es la fuerza interior que permite desafiar a la gravedad y volar. Podemos encontrarlo en escenas donde los personajes parecen ligeros como una pluma y dan grandes pasos sobre el agua o se impulsan apoyándose en la hoja de un árbol. Una escena característica con *qigong* sería la pelea sobre el bosque de bambú en *Tigre y dragón* (Ang Lee, 2000).

En conclusión, el punto fuerte y de máximo interés del *kung fu* son las artes marciales; la dedicación y el compromiso que los personajes demuestran para ser los mejores en esta disciplina es el kung fu de la escuela Shaolin. Mientras que para hablar de *wuxia*, es imprescindible que las artes marciales vengán acompañadas de caballerosidad y de la búsqueda de la justicia. Esto no quiere decir que el héroe kung fu no posea esta mentalidad tan admirable, pero sus estilos de lucha pertenecen a escuelas distintas. Además, las películas *wuxia* son películas de época, y las películas *kung fu* suelen ser contemporáneas, siguiendo en su línea enfocada al realismo (aunque el género puede incluir historia de finales de la dinastía Qing, última dinastía imperial comprendida entre el 1644 y 1912).

Si el cine *wuxia* es una abstracción de la realidad, el cine *kung fu* sería un género realista, físico; es un reclamo hacia el realismo en contra de la naturaleza fantástica e inalcanzable del *wuxia*, y que “enfatisa el entrenamiento y la aplicación pragmática y real de las técnicas de combate” (Teo, 2009, p. 5).

La modernidad del cine *kung fu* (fácil de comprender en occidente) es un aspecto que ha influido bastante en su globalización y consecuente popularidad, que suplantó al *wuxia* como género de artes marciales y se diferenció



fig. 13. Frame de la película *Hero*. Zhang Yimou, 2002.

creando su propio hueco en el cine. Mientras que el *wuxia* se enfoca en aspectos culturales muy personales de la cultura china, y aunque es un género igualmente disfrutable para el espectador internacional, y que ha ganado numerosos premios y prestigio en Occidente gracias a obras como las de Ang Lee o Zhang Yimou, su principal objetivo de audiencia siempre será su propia comunidad.

De todos estos conceptos, lo que hemos buscado trasladar a *The Spirit and The Human* es la característica más importante del *wuxia*: Su delicadeza estética y su enfoque fantástico. Con sus personajes gentiles, altruistas, con un gran sentido del deber y la justicia (concepto del *xia*), extremadamente poderosos y que poseen habilidades sobrehumanas, el *wuxia* es un género filosófico y poético, vinculado a un sentimiento romántico y a una trama que gira en torno al drama, al poder, al sacrificio, a los actos de violencia motivados por la venganza, y a la idea de la redención. Estas características forman películas visualmente bellas y muy atractivas, con una gran narrativa visual. Los combates kung fu del *wuxia* no representan la violencia por violencia, sino que son acrobáticos y expresivos. Conforman una mezcla entre la lucha y la danza, lo cual, como apunta Roquer (2021), es un reflejo de cómo se entienden las artes marciales en Oriente, a medio camino entre una disciplina de combate y una filosofía para entender la vida.

4.1.4. Claves culturales, nacionalismo y censura.

Como hemos señalado, *wuxia* hace referencia a un género específico de artes marciales en el que encontramos al guerrero *xia* y su estilo de acción con espadas u otras armas y movimientos marciales fantasmagóricos. Por ello, el *wuxia* crea el escenario ideal para ambientar sus obras en periodos históricos. Aunque en sus comienzos no se pensaba necesariamente del *wuxia* como cine de época, actualmente ambos conceptos parecen inseparables y sería difícil encontrar cine de época sin elementos *wuxia* (AvenueX). Como

indica Teo (2009), es incluso considerado por algunos un subtipo de “película histórica” o *guzhuang baishi pian* (cuentos de historia anecdótica con atuendo tradicional) cuyas historias están directamente extraídas de la tradición popular.

En todo caso, hoy en día la inmensa mayoría de las películas *wuxia* son de ambientación histórica o mitológica, fiel a la recurrente tendencia del país de evocar la antigua China en su cine y literatura, y consiguiéndolo de forma natural y exitosa. Una de las razones es debido a que el ambiente y la estética de los períodos antiguos tiene la capacidad de acentuar los mitos y leyendas al recrear sus escenarios, y reforzar la idea de la existencia de la magia, lo sobrenatural y lo divino (Teo, 2009).

Otra razón tiene que ver con las raíces nacionalistas del género, pues como ya hemos comentado, se propulsó con la intención de fortalecer China y fomentar el orgullo de la nación por su cultura e historia durante un periodo de fragilidad e inestabilidad del país en los años 20, y de nuevo en los años 50 tras la Segunda Guerra Mundial, creando un sentimiento de unión y pertenencia entre sus habitantes. Como comenta AvenueX en su video “*So what is jianghu?...*”, el género servía a la necesidad psicológica del pueblo chino de creer que un mundo idílico, donde prevalece la justicia pese a los conflictos, existió en algún momento y puede volver a existir. Estamos hablando de aferrarse a una situación ficticia, a una historia, y al arte, como forma de evasión ante la dureza de la realidad.



fig. 14 y 15. Frames de la película *Turning Red*. Domee Shi, 2022.

Por otro lado, aunque el *wuxia* trata sobre artistas marciales, no debemos olvidar que es un género altamente político, plagado de metáforas y alegorías contra el gobierno escritas por artistas exiliados. Un hecho que implicaría su censura desde sus inicios. Sin embargo, Jeannette Ng comenta que hoy en día se alaban las obras que en su día fueron censuradas. Este hecho podría deberse a que la política actual china tiene menos que ver con el objetivo de modernizar el país, rechazando el tradicionalismo, y más con el de promover su legado. Hacen uso de la historia para reforzar el nacionalismo, en opinión de Jeannette Ng; es muy fácil que la nostalgia de los migrantes chinos se convierta en alimento nacionalista (2021). Más allá de la política, el género es importante para la diáspora china, especialmente entre los hijos de los migrantes que han nacido o se han criado en otros países y viven entre dos culturas distintas. Es una forma de reconectar con sus orígenes y verse representados (Jeannette Ng, 2021).

Actualmente, el desarrollo del arte en China sigue tratando de esquivar la censura del país por motivos distintos. Hablamos, por ejemplo, de historias



fig. 16. Parte frontal de la cubierta del volumen 4 de *Heaven Official's Blessing*, edición taiwanesa. MXTX, 2018.

con temática LGTB. Cuando las novelas *danmei*³ y *baihe*⁴ pasan a la pequeña pantalla, se omite la relación romántica de los personajes, sustituyéndola por una gran amistad, la lealtad de un discípulo por su maestro, o cambiando el género de uno de ellos, etc. Tomando como ejemplo el caso de *Word of Honor* (2021), tuvieron que modificar el guión y grabar las nuevas frases en postproducción para conseguir emitir el programa, pues el diálogo original insinuaba la relación entre los protagonistas, como analiza AvenueX. Mientras que otras, como *Immortality* (2021), siguen sin ver la luz. Por suerte, las novelas LGTB superan la censura del gobierno con mucha más facilidad que los medios audiovisuales. Destaca especialmente la autora MXTX, cuya popularidad ha alcanzado las librerías por todo el mundo.

Es la intención de *The Spirit and The Human* participar en representar al colectivo LGTB, en especial a las mujeres, ante la situación homófoba que continúan viviendo muchos países. El punto fuerte es que la trama no gira entorno a una relación homosexual, la intención es tratar una relación romántica con normalidad, donde dos personas se han enamorado independientemente de su género.

4.1.5. Fantasía y xianxia. De mitos y leyendas.

Para concluir esta breve aproximación al género, hablaremos de la premisa fantástica del *wuxia* y del subgénero conocido como *xianxia*.



fig. 17. Frame de la serie de televisión *Viaje al Oeste*. Dirigida por Yang Jie, 1986. Basada en el cuento *Journey to the West* por Wu Cheng'en, s. XVI.

Cuando hablamos de las características de fantasía del *wuxia*, nos referimos a la forma fantástica en la que sus héroes están representados, así como algunas habilidades consideradas “mágicas” propias del dominio de la energía interior o *Qi* (escuela Wudang), como sería moverse a gran velocidad y volar (*qigong*), lanzar energía con las palmas de las manos o los puños, o controlar una espada voladora (Bai, 2020). Pese a estas características, el verdadero *wuxia* no debe explayarse en cuanto a elementos mágicos y mitológicos provenientes del folklore chino; esas cualidades tomarán protagonismo en el *xianxia*. *Viaje al Oeste* (*Journey to the West*), serie de 1986 que adapta el cuento clásico con el mismo nombre y relata las aventuras del Rey Mono, suele citarse como la precursora del género *xianxia*.

Para definir el *xianxia*, seguiremos la explicación de Bai en su libro *Understanding Chinese Fantasy Genres* (2020).

Como hemos comentado, el *xianxia* (仙侠), literalmente “héroes inmortales”, es un género que pondrá énfasis en la fantasía que se desarrolla a partir del elemento del *wuxia*. Es decir, mantendrá los mismos principios del

3 “Indulgencia en la belleza”, género de ficción que trata el amor romántico entre hombres.

4 Género de ficción que trata el amor romántico entre mujeres.

xia que encontramos en el *wuxia*, mientras que el carácter *xiān* (仙) significa “inmortal”. Los *xian* son un tipo de criatura o entidad poderosa propio de la mitología china.

*The difference is obvious. In wuxia, the characters perform superhuman feats, but in xianxia their abilities go beyond the superhuman as the characters themselves become like entities in mythological stories. In addition to the mythological aspects of xianxia, the stories focus heavily on Daoist inspiration elements, as well as Buddhism, Hinduism and other Eastern belief systems*⁵. (Bai, 2020)

Los inmortales se consideran seres divinos que viven en los cielos, o en cualquier otro dominio separado de los mortales. Sin embargo, es una versión de “inmortal” distinta a la habitual, pues no quiere decir que no se pueda morir, sino que es un término que hace referencia al último grado de cultivo o poder que puede alcanzar una persona. Por lo que estas historias se conocen como historias de cultivo o “cultivación” que beben de la más pura filosofía taoísta y budista. En ellas, encontramos unos personajes que nacen como humanos corrientes, y gracias al entrenamiento en un método de cultivo concreto, conseguirán manipular la energía de su cuerpo para ascender por los distintos rangos del mundo de la cultivación hasta, eventualmente, alcanzar el último nivel y convertirse en un dios o inmortal. Los inmortales tendrán vidas muy largas, serán inmunes a la enfermedad o al envejecimiento y poseerán poderes mágicos. Además de dioses, es común encontrar fantasmas, espíritus y distintas criaturas mitológicas.

En *The Spirit and The Human* nos hemos inspirado en los mitos chinos relacionados con el agua y en las entidades acuáticas, tales como los dragones, los fantasmas y en los espíritus elementales (Werner, 1994). Sin embargo, cabe resaltar que nuestro proyecto se mantiene como una obra ficticia original y no pretende ilustrar ninguna leyenda en particular.

4.2. ARTBOOK Y MERCHANDISING.

4.2.1. Libros de arte: Tendencias y estilos.

Un *artbook* es un libro que recopila imágenes del material artístico generado en la producción de una obra de carácter visual, como es un cómic, películas o videojuegos. En esencia, se trata de los bocetos, procesos de diseño y arte conceptual que han dado vida al proyecto final, por lo que resulta un material extra muy valioso para coleccionistas y fans de la obra. Ahora bien,

⁵ La diferencia es obvia. En el *wuxia*, los personajes realizan hazañas sobrehumanas, pero en el *xianxia* sus habilidades van más allá de lo sobrehumano, pues los propios personajes se convierten en entidades de historias mitológicas. Además de los aspectos mitológicos del *xianxia*, las historias se centran enormemente en elementos de inspiración taoísta, así como del budismo, hinduismo y otras creencias orientales.

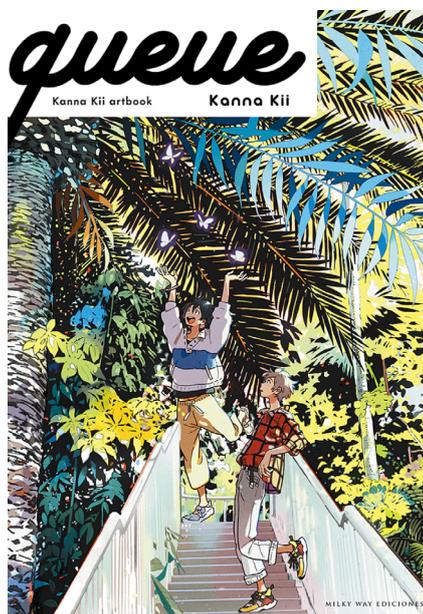


fig. 18. Parte frontal de la cubierta del artbook *Queue*. Kanna Kii, 2022.



fig. 19. Pliego interior del artbook *Daydream: The Art of Ukumo Uiti*. Ukumo Uiti, 2021.

tanto el estilo como el contenido de este dependerá del estudio o de los gustos del artista.

Destacan especialmente los *artbooks* de producciones de animación japonesa o *anime*, donde más que un curioso añadido de la película, podríamos considerar estos libros como una continuación de la propia obra. En los *artbooks* de *anime* es común encontrar ilustraciones que cubren toda la página o pliegos enteros, *frames* que no se incluyeron en el filme, o comentarios de los creadores (Luciam, 2022). Este estilo de *artbook* de estudio ha influido a los artistas orientales independientes a la hora de montar sus propios *artbooks*, de forma que se tratan de una recopilación de sus mejores obras e ilustraciones, y funcionan casi a modo de portfolio, como encontramos, por ejemplo, en *Daydream: The Art of Ukumo Uiti* (Yonghow, 2022).

El *artbook* como producto en Asia resulta un gran contraste a la tendencia occidental, donde la prioridad es mostrar el desarrollo de la idea y el proceso de la producción, e incluyen entrevistas, texto explicativo y arte con distintos niveles de acabado y técnica. La diferencia resulta muy evidente al comparar la maquetación de ambos estilos de libros, pues como hemos comentado, el estilo oriental tiende a ocupar páginas completas para una sola ilustración, de forma que se aprecia el talento de la técnica del artista e incita al espectador a detenerse pieza por pieza, mientras que en occidente, dan prioridad al *artbook* como conjunto y suelen estrujar muchas imágenes e información entre sus páginas, resultando en libros muy dinámicos y visualmente atractivos. Por supuesto, en ambos casos hayamos excepciones, especialmente en los *artbooks* que recopilan grandes cantidades de material como es en el caso de los videojuegos como, por ejemplo, en *The Legend of Zelda: Hyrule Historia* (Norma Editorial, 2014) de la mano de la compañía japonesa Nintendo.

A la hora de montar el *artbook* con el material producido para *The Spirit and The Human*, se ha tomado ambas tendencias a modo de inspiración. Por el lado de producciones occidentales, destaca la consulta a *The Art of Disney Tangled* (Kurtti, 2010). No obstante, ha sido el artista Ross Tran con su obra *Nima* (2020) la que más ha influenciado en el proyecto por las características que revisaremos en el siguiente apartado de referentes.

4.2.2. La promoción comercial.

El *merchandising* (del término *merchandise* o mercancía) son las técnicas y el estudio que tiene como objetivo rentabilizar un punto de venta y la creación de nuevos productos según las necesidades de mercado, a través de la correcta presentación de la mercancía (Bastos, 2006). Es decir, son las acciones de venta que animan a los compradores a comprar, o material promocional.

No hay normas que limiten el tipo de material a realizar, ya sea ropa, peluches, tazas, pósters o chapas, el valor del mismo será decisión de la empresa que posea los derechos del producto o de la obra. Este tipo de *merchandising* se centra en sacar un gran margen de beneficio, característico de franquicias populares que ya no necesitan tanta promoción y les interesa sacar la máxima rentabilidad a sus producciones. En el extremo contrario, existe *merchandising* puramente promocional, como podrían ser productos gratuitos de edición limitada que acompañan, por ejemplo, las primeras ediciones del producto a promocionar, con el objetivo de llamar la atención de un público más coleccionista y aumentar el volumen de ventas.

En un tercer caso, también encontramos el *merchandising* que acompaña a un producto con la consecuencia de que aumenta su precio final. Este aumento de precio es necesario para poder asumir los costes de la producción del *merchandising*. El punto fuerte de esta estrategia es que estos productos presentan un valor añadido que consigue que los consumidores se decanten por estas opciones de compra, en vez de escoger la opción del producto sin la mercancía extra. En este caso se situaría el *merchandising* diseñado para el proyecto *The Spirit and The Human*.

4.3. REFERENTES.

4.3.1. Xiao Tong Kong.



fig. 20. "Silly child, what are you doing in there?". Xiao Tong Kong, 2022.

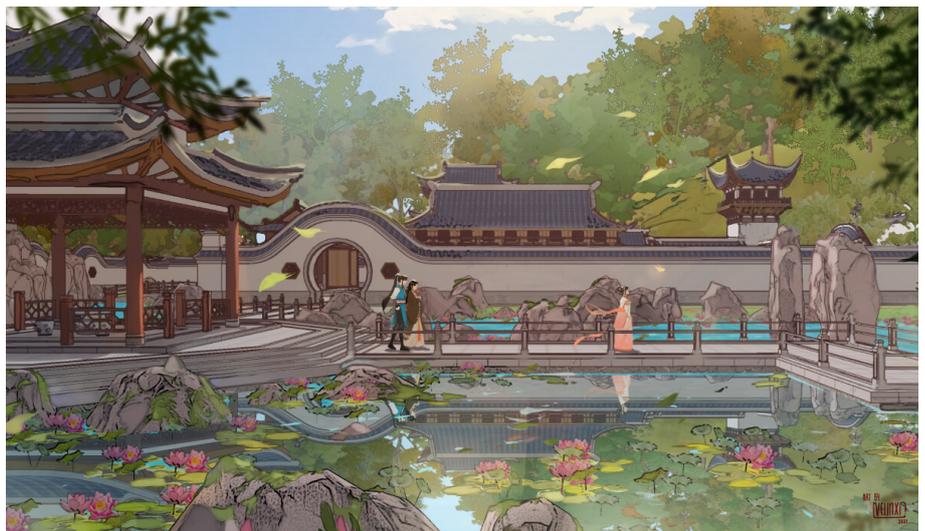


fig. 21. Swallowtail concept art. Xiao Tong Kong, 2022.

Xiao Tong Kong, también conocida como Velinxi en sus redes sociales, es una artista estadounidense que ha trabajado como ilustradora para la editorial Seven Seas Entertainment, así como con Scholastic para Blizzard y Boom! Studios. Su proyecto principal es el desarrollo de su webcomic *Countdown to Countdown*, que verá su publicación en octubre de 2022 con Hiveworks Comics, alcanzando el objetivo de producción de 15.000\$ en menos de una hora y recaudando algo más de 100.000\$ durante el mes que duró la campaña de



fig. 22. *Disciple of the demon with a thousand faces*. Xiao Tong Kong, 2021.

publicación. Esta campaña de *crowdfunding* ofrecía distintas recompensas de *merchandising*, de forma que se añadían más productos a cuanto mayor era el precio de compra seleccionado. Observar los magníficos resultados de la campaña me influyó para tomar la decisión de diseñar mis propios artículos de *merchandising* y añadirlos a la producción de este trabajo.

Hablando de su estilo digital, destaca un gran dominio del color y la luz, la implementación de sus personajes en entornos 3D, y el acabado de su trabajo de línea (o *lineart*) como un componente más de la propia pintura en sus obras de mayor complejidad. Velinxi demuestra su experiencia en el cómic creando ilustraciones con una enorme capacidad narrativa, con personajes dinámicos y originales, y un acabado impecable. Pero sin duda, lo que más me interesa de esta artista es el tratamiento de las telas, especialmente en sus diseños de prendas tradicionales chinas o *hanfu*. De ella he aprendido que no solo es clave entender cómo funciona el tejido, qué peso tiene y cómo se mueve, sino también aplicar esa teoría a un estilo personal que aporte carácter a la ilustración, ya que este tipo de prendas cubren mucho a los personajes y es importante poder aprovechar la tela como un punto de interés de la imagen.

4.3.2. Ross Tran.



fig. 23. *WONDER*. Ross Tran, 2021.

Ross Tran, mejor conocido como RossDraws, es un artista digital estadounidense muy popular por redes sociales, especialmente en YouTube donde alcanza los 1,44M de seguidores. El estilo de Ross se caracteriza por el uso de la mancha que emplea para todo, desde la creación de personajes, hasta su trabajo de *concept art*, donde intercala con la técnica del *photobashing*⁶ para agregar diferentes texturas a las ilustraciones.

Tran está trabajando en su proyecto de *worldbuilding*, que en 2020 dio como resultado el libro de arte *Nima*. Se trata de un libro muy completo que funciona como un pilar muy sólido para su futuro proyecto y que recopila toda la ideación del mundo, su desarrollo visual y la creación de personajes y entornos. Este *artbook* ha sido una referencia clave para mi proyecto. Por un lado encontramos los apartados de los personajes, mientras que por otro lado, hay ilustraciones que ocupan toda la página sin dejar márgenes en un estilo de maquetación más japonés. Ross no pierde de vista el objetivo del *concept art*, comunicar la idea de forma clara aportando una gran cantidad de dibujos, lo que precisa de un ritmo de trabajo rápido. Por lo tanto, no es necesario que haya un gran nivel de acabado, y en el caso de necesitarlo, o de querer añadir detalle a las ilustraciones, es importante aprovechar

⁶ El *photobashing* es una técnica que consiste en combinar fotografías con técnicas de pintura digital para crear ilustraciones con un acabado realista con el objetivo de agilizar el trabajo (Arteneo, 2019).



fig. 24, 25 y 26. Pliegos interiores de *Nima*. Ross Tran, 2020.



fig. 27. *SKYBREAK*. Ross Tran, 2021.



fig. 28. *Fanart* de la película *The Legend of Hei*. Aliya Chen, 2020.

las técnicas y herramientas que ofrecen los programas, como son el *photobashing* o los pinceles customizados. Ver los magníficos resultados que ha conseguido Ross en su libro siguiendo esta metodología de trabajo, encontrando un balance entre la cantidad y la calidad, me ha servido mucho para sacar mi proyecto adelante y no obsesionarme con que cada ilustración o dibujo quede acabado o perfecto, sino en centrarme en comunicar la idea.

Además de aportar dibujos con distintos niveles de acabado, otra característica de este *artbook* que me influyó y me pareció muy original, es la incorporación de páginas de cómic, diálogos e ilustraciones con una narrativa secuencial. Tran no solo te introduce un mundo y unos personajes, sino que los pone en contexto y los dibuja interactuando entre ellos, de forma que ha implementado trozos de la trama en el propio *artbook*, y así el espectador conoce de primera mano la personalidad de los personajes diseñados. En mi opinión, añadir este contenido le aporta carácter, dinamismo y más valor al libro. No es común encontrar viñetas de cómic en un *artbook*, pero como hemos comentado anteriormente, no se trata de un producto con normas estrictas, sino que se adapta a los gustos y necesidades del artista.

4.3.3. Aliya y Felicia Chen.

Según la biografía en sus páginas web, las hermanas Chen son artistas de desarrollo visual establecidas en California, Estados Unidos. Actualmente, Aliya trabaja para Riot Games, pero ha trabajado con estudios como Netflix, Nickelodeon, Studio Mir y Pixar. Mientras que Felicia trabaja en DreamWorks Animation.

Agrupamos a ambas artistas en el mismo apartado porque tienen un estilo muy parecido y podemos destacar las mismas características, que son el grado de realidad de sus ilustraciones y una composición fantástica, también haciendo uso del *photobashing* y del dominio del 3D. El resultado son escenas de *concept art* con mucho nivel que enseguida te entran por los ojos. Estas escenas conforman la mayor parte de sus portfolios, pero son imágenes individuales que no se agrupan bajo ningún proyecto de desarrollo visual, que sería lo que más me interesa de su trabajo.

En sus proyectos de desarrollo visual, ambas artistas presentan el diseño de los diferentes elementos (o *props*) de un entorno agrupados sobre un

- Hecho punto de energía...
 + A mi no me mueve. !!!
 - Tsh
 + y... para que se acerque los nucleos?
 - Intento volver a casa...
 @ Su descenso al reino mortal dem...
 mos, surge le siente como segundo, y
 con en ese tiempo, ella muere y permanece
 en el mundo como un fantasma asustado del
 lago, que se marchita sin el espíritu del dragón
 en sus aguas. Cuando el dragón es capaz de formar
 un cuerpo, comienza a viajar por el mundo, y el
 fantasma la sigue, sin decirle quién es en
 realidad y abandonando el lago.
 @ Al dejarse del lago, el espíritu va perdiendo fuerza, por
 se convierten sin saberlo en un alma acartonada y su forma se
 va desvaneciendo. Al final el dragón renuncia a la
 energía que "pate" para volver a casa y la utiliza
 para salvarla. Ese "sacrificio" y la unión de
 ambas energías, la salva con la virtud del espíritu, le
 devolvió los recuerdos. Ambas regresan al lago, el
 dragón se junta con las aguas, volviendo a casa y
 llevándose consigo al espíritu, donde estarán siempre
 juntos en el plano inmaterial.
 @) Ace en el que se da cuenta, o alguien le avisa, que la
 mujer por la que abandonó su hogar es ella, pero lo malinterpreta
 y carga en un centro el little spirit, que advierte que indirecta
 la culpa que de ella viene por a completely different
 reason.
 @) what if la mortal era una sacerdotisa del dragón.
 @) El espíritu se va desvaneciendo por...
 @) cuando ella se...
 @) cuando ella se...
 @) cuando ella se...

fig. 33. Dana, V. Primer borrador de la historia *The Spirit and The Human*, 2022.

de la naturaleza, como encontramos en la serie de Nickelodeon, *Avatar, la leyenda de Aang* (2005), pues en esta historia, los personajes controlan los elementos mediante gestos de artes marciales. El interés por la cultura China y la atracción por su estética antigua me llevó a querer estudiar los conceptos relacionados con las películas de época que siempre me habían cautivado. Así fue como descubrí que pertenecen a un género muy concreto, el *wuxia*, solo que no había sabido ponerle nombre antes.

De esta forma, fui seleccionando los conceptos encontrados en la lluvia de ideas que más se adecuaban a mis propios gustos, con dos objetivos: Comprometerme a realizar un proyecto de reproducción que me motivara a seguir desarrollando a largo plazo, y de una complejidad que pudiese abarcar en unos pocos meses. Así fue cómo surgiría *The Spirit and The Human*.

5.2. BRIEFING.

A continuación, relacioné las ideas seleccionadas para comenzar a ensamblar la historia de dos personajes. La historia no precisaba que estuviese acabada, pues en este paso no estamos desarrollando una trama perfectamente hilada, pero es muy importante conocer quiénes son los personajes para crear diseños coherentes. También es importante conocer los puntos clave de la historia y qué quiero transmitir con ella.

La idea surgió partiendo de términos como fantasía, romance, LGTBI, naturaleza, agua y confianza: Un espíritu sin forma material que vive en un lago solitario, se enamora de una joven que pasaba por allí. Con esta premisa, se comenzó a redactar un borrador con la historia que comparten, así como distintas ideas y posibilidades.

A partir de este material, se realizó el *briefing* de nuestras dos protagonistas, junto con unos bocetos de la primera impresión que me transmitía su personalidad. Como tenía claro que la historia iba a ambientarse en la antigua China con ropa tradicional (*hanfu*), inspirada en historias *xianxia* y mitología china, quería que tuvieran nombres chinos. Para dar con ellos, le pedí ayuda a mi amiga Yili Chen, y en una tarde con un café me estuvo explicando el significado de distintos caracteres y la estética que poseen distintos nombres hasta que dimos con los elegidos.

fig. 34. Dana, V. Retratos de Shui Zhou y Hua Chuan, 2022.





fig. 35. Dana, V. Concept art de la transformación de Shui Zhou, 2022.



fig. 36. Dana, V. Arte final de Hua Chuan trabajado con línea, 2022.

水州 — Shui Zhou (agua, estado/territorio): Shui Zhou es un espíritu inmortal de agua. En concreto, es una energía que habita en un pequeño lago apartado del pueblo y olvidado por sus habitantes, y su existencia en el mundo no es física. Tras varios encuentros con una humana capaz de detectar su presencia, Shui Zhou comienza a interactuar con ella, moviendo masas de agua y simulando siluetas líquidas. El tiempo pasa y, con él, crecen sus sentimientos por la humana y el deseo de comunicarse más allá de unos gestos, así que decide aprender a materializarse en el mundo físico conjurando un cuerpo humano, aunque esto suponga tener que abandonar su lago.



fig. 37. Dana, V. "Hola, Shui Zhou". Mini cómic, 2022.

华川 — Hua Chuan (magnífico/talento, arroyo): Hua Chuan es una joven sin familia y con el dinero justo. De niña, su padre le enseñó dos cosas: a tocar el *erhu*, y las características de las plantas medicinales que vende para ganarse la vida. Por lo demás, es un tanto inculta, pero su humor es alegre y su mirada curiosa. Así pues, buscando unas plantas, se topa con una choza abandonada a la orilla de un lago donde abundan los materiales que necesita y decide instalarse allí. Hua Chuan conoce a su vecino del lago y, en su opinión, su vínculo sin palabras es inmediato. El bicho mágico de agua es un poco tímido, ¡pero Hua Chuan conseguirá que sean amigos seguro!

El tema de la historia es la relación entre un espíritu y una humana y cómo se enamoran y consiguen pasar tiempo juntas a pesar del obstáculo que supone la propia existencia de ambas, que es muy distinta.

De este modo, el conflicto no tendrá que ver con que el romance se produzca entre dos mujeres, pues el objetivo de esta historia es tratar una relación romántica homosexual con normalidad. Por otro lado, Shui Zhou, al ser un espíritu, no entra en la categoría de género hombre o mujer. El cuerpo que se crea lo hace femenino por repetición porque se enamora de Hua Chuan. El personaje de Shui Zhou busca representar el amor incondicional, mientras que el personaje de Hua Chuan busca representar a las mujeres del colectivo LGTB. Su curiosidad hacia el espíritu evoluciona a la atracción cuando Shui Zhou se manifiesta como una mujer.



fig. 38. Dana, V. Boceto con dos tonos de Shui Zhou y Hua Chuan. Concept art del control del agua, 2022.

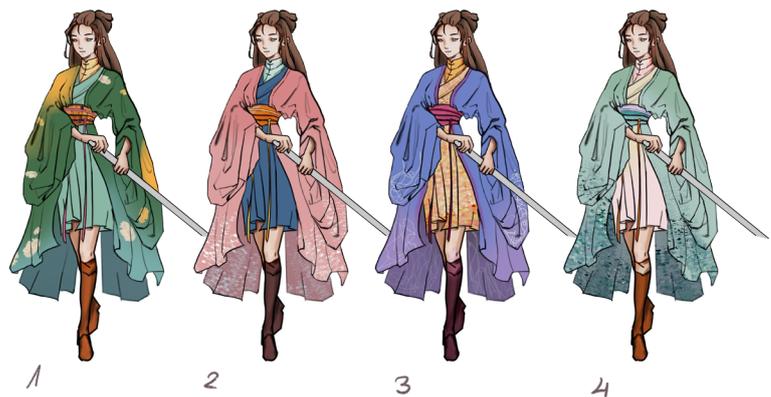


fig. 39. Dana, V. Moodboard de Hua Chuan, 2022.



fig. 40. Dana, V. Siluetas del diseño de la espada, 2021.

fig. 41. Dana, V. Pruebas de color de Shui Zhou, 2022.



5.3.1. Concept art.

Una vez definidos los personajes a desarrollar, comenzamos el desarrollo de *concept art* para iniciar el apartado visual. La asignatura de “Ilustración 3D. Concept Art” me enseñó a dividir este proceso en varias etapas, creando un método sólido y efectivo para plantear el proceso.

El primer paso consiste en una exploración mediante paneles de inspiración o *moodboards*. Para realizarlos, se hizo uso de la aplicación Pinterest, donde se seleccionaron fotografías y se ordenaron en diferentes tableros para los personajes, entornos, los props... Tras una selección de imágenes, monté los tableros en Procreate. Estos paneles me resultan muy útiles para visualizar la esencia que transmiten los personajes y el espacio. Los contenidos de un *moodboard* son muy subjetivos, pues están pensados para recopilar la información que cada artista necesite para iniciar un diseño.

A continuación, iniciamos los dibujos por aproximaciones, que son bocetos y siluetas de pequeño tamaño. Mi intención era la de realizar personajes con un aspecto muy humano, por lo que me he centrado sobre todo en el diseño del vestuario. Tras un proceso de documentación, decidí que Hua Chuan, la joven humana, vistiera un *hanfu* de forma realista para generar un contraste con el aspecto más fantástico que tiene Shui Zhou, que vestiría

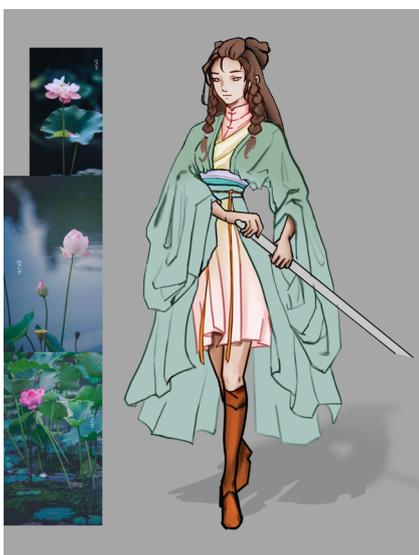


fig. 42. Dana, V. Proceso del diseño de Shui Zhou trabajado con línea, 2022.



fig. 43, 44, 45 y 46. Dana, V. Corrientes de agua de la montaña. Proceso de trabajo con grisalla, 2021.

prendas algo incorrectas históricamente. Una característica importante del diseño de Shui Zhou, es que su túnica exterior representa las aguas del lago, y en conjunto, todo su vestuario se inspira en las flores de loto que abundan en el territorio.

Los entornos y los *props* se han tratado con diferentes metodologías, algunos mediante bocetos de línea, y otros mediante de un estudio de mancha en blanco y negro o grisalla. Se generaron diversas propuestas para seleccionar una y llevarla al arte final. Por otro lado, hacer uso de la silueta ha sido clave para dar con el volumen de los *props*, en este caso, de la espada de Shui Zhou y de la cesta de plantas de Hua Chuan.



fig. 47. Dana, V. Pruebas de color 2 del erhu trabajado con línea, 2021.

Una vez acabados todos los bocetos y pruebas con distintas opciones, realizamos un dibujo final que representa las decisiones tomadas en el apartado de diseño. Mi proceso de trabajo consiste en limpiar la línea, si estoy trabajando con línea, o avanzar el estudio de mancha en blanco y negro, si estoy trabajando con grisallas. Con el resultado, paso a generar tantas pruebas de color como necesite, formulando distintas paletas que representen la personalidad de los personajes. En este punto, me gusta compartir el proceso con varias personas para obtener distintas opiniones y poder elegir la opción que mejor represente al personaje o la atmósfera del entorno. Una vez que he elegido la paleta, solo queda terminar la ilustración. Si he trabajado con una grisalla, el coloreado en digital se realiza gracias a los modos de capa. Yo suelo utilizar “luz suave”, “luz fuerte”, “superposición” y “tono”, dependiendo de lo que necesite en cada momento. Si he trabajado con línea, relleno la silueta y “bloqueo alfa” para ir coloreando. También aplico color a la línea para que se integre mejor en la ilustración, ya que le suelo incluir tonos de sombras, especialmente de los pliegues de la ropa. Durante este proceso, también hago uso de herramientas digitales que aligeran el trabajo, como son los pinceles con formas predeterminadas. Los he utilizado para generar algunas plantas y texturas.



fig. 48. Dana, V. Arte final de la cesta de bambú trabajado con grisalla, 2022.



fig. 49. Dana, V. *La jiejie mágica prueba mi cocina*, 2022.

Una vez obtenido el arte final, se decidió seguir desarrollando *concept art* para solucionar cuestiones específicas: qué otras prendas de ropa podrían vestir según su contexto y personalidad, la cesta de bambú de Hua Chuan llena de flores, diferentes peinados, etc. Por último, me puse a crear contenido de los personajes con distintos niveles de acabado, como son las escenas que se incluirían en el *artbook*.

5.3.3. *Artbook y mockup.*

Como ya hemos comentado, la propuesta del proyecto incluye la recopilación del contenido de *concept art* producido en un *artbook*, inspirado en *Nima*, el libro de arte de Ross Tran, y por parte de Disney, en *El arte de Enredados* (Kurtti, 2010). Para completar el *artbook* de *The Spirit and The Human*, se han creado pequeños elementos destinados exclusivamente a decorar las páginas del libro. También se ha modificado la tipografía "chalkduster" para el título de la cubierta, mientras que la tipografía para el título en chino de la contraportada, 仙灵与凡人, se obtuvo de internet.

El libro tiene un tamaño aproximado B5 (176 x 250 mm) y se dispone en posición horizontal. Para resolver la maquetación, realicé un pequeño *storyboard* para organizar la disposición de los contenidos a lo largo del libro de antemano, y por último, la maquetación se resuelve en el programa InDesign.

Debido a que este proyecto se encuentra en desarrollo, el *artbook* presentado en este TFG no se trata de un libro terminado, sino que se encuentra en proceso. Sin embargo, representa una base sólida para el futuro producto que será el libro de arte de *The Spirit and The Human*.

El *mockup* es un fotomontaje que permite visualizar cómo quedaría el producto final de manera digital, de forma que conseguimos ahorrar los gastos de impresión. Para representar el *artbook*, se ha empleado esta herramienta tan útil a través de Photoshop con modelos descargados de internet.



fig. 50 y 51. Dana, V. *Mockups*, 2022.



fig. 52. Dana, V. Enamel pin. Diseño final de Hua Chuan con metal rosado y paleta de 8 tintas, 2022.

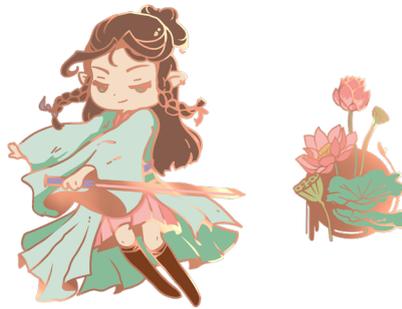


fig. 53. Dana, V. Enamel pin. Diseño final del set rosado de Shui Zhou, 2022.

fig. 54. Dana, V. Enamel pin. Diseño final del set dorado de Hua Chuan, 2022.



fig. 55. Dana, V. Bocetos para los cuatro pines, 2022.



fig. 56. Dana, V. Posición de la espada. Pruebas del pin de Shui Zhou, 2022.



fig. 57. Dana, V. Packaging, 2022.

5.3.4. Diseño de merchandising.

La decisión de diseñar artículos de *merchandising* fue tomada más tarde. En un principio, solo se iban a imprimir postales con el arte final de los personajes, pero a medida que el trabajo avanzaba, la idea de generar pequeños productos de mis personajes resultaba cada vez más atractiva, ya que podrían formar parte de un futuro *crowdfunding* para publicar el *artbook* o como artículos de venta individuales que, además, servirían para promocionar la historia y el proyecto. Me planteé diseñar chapas o llaveros, pero finalmente, me decanté por los pines esmaltados de base metalizada, conocidos como *enamel pin*.

Las características de los pines consisten en que la línea de dibujo es la parte metálica y la base del propio pin, formando un relieve con los huecos donde irán los colores (Morrell, 2022). Por tanto, la línea de dibujo debe ser limpia y clara, y el coloreado debe realizarse con colores planos.

Los pines diseñados han sido cuatro: Dos pines de mayor tamaño (unos 6 centímetros) de los personajes, y dos pines más pequeños que representan algo característico del personaje. El pin pequeño y el grande se venderían juntos, formando un set de dos pines. El set de Hua Chuan tiene una cesta de bambú repleta de sus plantas medicinales y flores, mientras que el pin pequeño del set de Shui Zhou es un conjunto de plantas de loto, característico de su diseño.

En cuanto al estilo artístico, me decanté por dibujos *chibi*⁷ debido al reducido tamaño que tienen los pines. Se prestó atención al número de tintas, estableciendo un total de ocho por personaje, con la excepción de la cesta de Hua Chuan que incluye tintas de ambos sets. Además, he aprovechado la base metálica del pin para que no consista únicamente en la línea y forme parte del propio dibujo. Esto puede apreciarse en los pliegues interiores de la ropa. El objetivo es que los pines resulten más brillantes y atractivos gracias a una mayor superficie metálica, que se ha planteado en dos colores: en metal dorado y rosado. Para finalizar, se diseñó el *packaging*, que consiste en un cartón donde se colocarían los pines.

6. CONCLUSIONES.

El desarrollo de este proyecto me ha aportado tanta ilusión como quebraderos de cabeza. Desde el primer momento, tuve muy claro que el TFG, como último trabajo de una carrera que he disfrutado muchísimo, no podía quedarse atrás, y me propuse el objetivo personal de disfrutar del proceso pese a la presión que me suponía en un principio. De este modo, he elegido un tema que no solo se encamina al ámbito profesional que me interesa, sino que lo he afrontado con muchas ganas, y en un proceso constante de aprendizaje. Puedo afirmar que mi objetivo se ha cumplido.

En cuanto al marco teórico, el estudio del tema me ha resultado clave para entender en profundidad el contexto y las características del *wuxia* y del *xianxia* de las que tanto se ha enriquecido mi proyecto. A partir de este estudio, me he dado cuenta de que el conocimiento que disponía del tema, como su consumidora, era muy limitado, y comenzar un proyecto inspirado en él por simple gusto habría sido muy superficial. En definitiva, estoy muy satisfecha con el trabajo de documentación realizado.

Debo decir que proponerse empezar un proyecto de *concept art* prácticamente desde cero, con unos meses de tiempo de desarrollo, ha sido una tarea ambiciosa. Aún así, conozco el método de trabajo a seguir y, al tener claras mis limitaciones personales y el tiempo disponible, he conseguido trabajar realizando una jerarquía de tareas, dándole prioridad a los apartados con mayor importancia para que el proyecto tenga una base sólida. Por ejemplo, no he realizado un guión detallado de la historia, pero he asentado los cimientos que me han permitido realizar el desarrollo visual, cumpliendo con el objetivo principal del proyecto.

Algo que me hubiese gustado cambiar es la elección de emplear dos técnicas distintas de pintura, trabajar desde la línea y trabajar desde la grisalla, debido a que el resultado que dejan es completamente distinto. Esto no ha supuesto un problema real para el trabajo, ya que no teníamos el objetivo de unificar toda la producción en un único estilo (esto debería realizarse para implementar el *concept art* de cara a la producción, pero no ha sido el caso). Tomo nota para el futuro, decantándome por la opción de trabajar con la línea, porque mis resultados son más coloridos y brillantes.

Tengo claro mi compromiso con *The Spirit and The Human* de cara al futuro. Este proyecto va a seguir en desarrollo, expandiéndose y profundizando para obtener un producto de calidad del que estar orgullosa.

7. REFERENCIAS.

BIBLIOGRAFÍA

BAI, J. (2020). *Understanding Chinese Fantasy Genres: A Primer for Wuxia, Xianxia, and Xuanhuan*. Estados Unidos: Amazon KDP Print.

BASTOS, A. I. (2006). *Merchandising y animación del punto de venta. Manual básico de merchandising*. Vigo: Ideaspropias Editorial.

CHEN, P. (2016). *The Development of Chinese Martial Arts Fiction: A History of Wuxia Literature*. Cambridge: Cambridge University Press.

HU, J. (2003). *Projecting a Nation: Chinese National Cinema Before 1949*. Hong Kong: Hong Kong University Press.

TEO, S. (2009). *Chinese martial arts cinema: The Wuxia Tradition*. Edimburgo: Edinburgh University Press.

WERNER, E. T. C. (1994). *Myths and Legends of China*. Mineola, Nueva York: Dover Publications.

ZHANG, Y. (2004). *Chinese National Cinema*. Londres: Routledge.

ARTÍCULOS WEB

Jeannette Ng. (2021). The History and Politics of Wuxia. En: *Tor.com*. Disponible en: <https://www.tor.com/2021/06/29/the-history-and-politics-of-wuxia/> [consulta: 9 de mayo de 2022].

JFRteam. (2016). Artbooks de videojuegos. En: *Meristation*. Disponible en: https://as.com/meristation/2016/09/28/reportajes/1475042400_158072.html [consulta: 22 de junio de 2022].

Luciam. (2022). The 11 best anime artbooks in 2022. En: *Artlex*. Disponible en: <https://www.artlex.com/buying-guides/best-anime-art-books/> [consulta: 21 de junio de 2022].

MORRELL, P. (2022). How are enamel pins made? (Knowing the truth will help your pin design). En: *WizardPins*. Disponible en: <https://wizardpins.com/blogs/blog/how-are-enamel-pins-made-knowing-the-truth-will-help-your-pin-design> [consulta: 2 de julio de 2022].

ROQUER, R. (2021). El wuxia y el xianxia: La épica del gigante asiático. En: *cintilatio*. Disponible en: <https://cintilatio.com/el-wuxia-y-el-xianxia/> [consulta: 4 de junio de 2022].

YEROMIYAN, T. (2021). An Introduction to Traditional Chinese Clothing. En *studycli*. Disponible en: <https://studycli.org/chinese-culture/traditional-chinese-clothing/> [consulta: 12 de enero de 2022].

YOGA. (2020). Top 5 Styles of Traditional Chinese Dress & Clothing. En: *Newhanfu*. Disponible en: <https://www.newhanfu.com/1591.html> [consulta: 9 de abril de 2022].

Yonghow. (2020). Anime Background Art Books Round Up. En: *Halcyon Realms*. Disponible en: <http://halcyonrealms.com/japan/anime-background-art-books-round-up/> [consulta: 22 de junio de 2022].

Yonghow. (2022). Daydream : The Art of Ukumo Uiti Illustration Book Review. En: *Halcyon Realms*. Disponible en: <http://halcyonrealms.com/books/daydream-the-art-of-ukumo-uiti-illustration-book-review/> [consulta: 22 de junio de 2022].

PÁGINAS WEB

An introduction to the Wuxia Genre. <https://www.heroic-cinema.com/eric/xia.html> [consulta: 10 de mayo de 2022].

Insight into the World of Chinese Fantasy Novels. En: *Immortal mountain*. <https://immortalmountain.wordpress.com> [consulta: 27 de mayo de 2022].

Glossary of Terms in Wuxia, Xianxia & Xuanhuan Novels. En: *Wuxiaworld*. <https://www.wuxiaworld.com/page/general-glossary-of-terms> [consulta: 27 de mayo de 2022].

Chapter VII. Myths of the Waters <https://www.sacred-texts.com/cfu/mlc/mlc09.htm> [consulta: 5 de junio de 2022].

Tamaños de papel. En: *CreativosOnline*. <https://www.creativosonline.org/tamanos-de-papel.html> [consulta: 13 de junio de 2022].

Photobashing para Concept Art, ¿sabes lo que es? En: *Arteneo*. <https://www.arteneo.com/blog/photobashing-concept-art-ilustracion-online/> [consulta: 22 de junio de 2022].

VIDEOS

AvenueX. "Lip Reading for SUGAR! Word of Honor's REAL Lines! by Episode 15". En: *Youtube* <https://www.youtube.com/watch?v=mXK5voXh6fk> [consulta: 5 de agosto de 2021].

AvenueX. "So What is Jiang Hu?". En: *Youtube* <https://youtu.be/FUjL70M-g3os> [consulta: 27 de enero de 2022].

AvenueX. "What's Wrong with Xian Xia Dramas Today - Thoughts on A Genre". En: *Youtube* <https://youtu.be/OfRL8rZeT6E> [consulta: 6 de noviembre 2021].

Einzelganger. "TAOISM | Be Like Water". En: *Youtube* <https://www.youtube.com/watch?v=yUjPFCosmNA> [consulta: 29 de junio de 2022].

Five Thousand Years. "How to Wear Hanfu | Quju Shenyi (曲裾深衣) from the Han Dynasty". En: *Youtube* <https://www.youtube.com/watch?v=s1BD-vRuEgSM> [consulta: 12 de enero de 2022].

Five Thousand Years. "How to Wear Hanfu | Ma Mian Skirt (馬面裙) from the Ming Dynasty". En: *Youtube* <https://www.youtube.com/watch?v=BL-QrO2XYcaY> [consulta: 12 de enero de 2022].

Jason Gregory. "The Art of Effortless Living (Taoist Documentary)". En: *Youtube* <https://www.youtube.com/watch?v=luDY8m72tgk&t=1572s> [consulta: 29 de junio de 2022].

PELÍCULAS Y SERIES DE ACCIÓN REAL

HE, S.P. (2021). *Immortality* [Serie de televisión].

LEE, A. (2000). *Tigre y dragón* [Película].

SING, G. (2021). *Word of Honor* [Serie de televisión].

YIMOU, Z. (2002). *Hero* [Película].

YIMOU, Z. (2002). *La casa de las dagas voladoras* [Película].

ZHENG, W.W y CHEN J.L. (2019). *The Untamed* [Serie de televisión].

PELÍCULAS Y SERIES DE ANIMACIÓN

CHUN, Z. (2016). *Big Fish & Begonia* [Película].

KE, X. (2018). *Founder of Diabolism* [Serie de animación].

LI, H (2020). *Heaven Official's Blessing* [Serie de animación].

MTJJ. (2019). *La leyenda de Hei* [Película].

LIBROS

KURTTI, J. (2010). *The Art of Disney Tangled*. San Francisco: Chronicle Books.

MEATBUN DOESN'T EAT MEAT. (2018). *The Husky and His White Cat Shizun*. [Webnovel].

MXTX // MO XIANG TONG XIU. (2021). *The Scum Villain's Self-Saving System*. California: Seven Seas Entertainment.

MXTX // MO XIANG TONG XIU. (2021). *Grandmaster of Demonic Cultivation*. California: Seven Seas Entertainment.

MXTX // MO XIANG TONG XIU. (2021). *Heaven Official's Blessing*. California: Seven Seas Entertainment.

TANG JIUQING. (2018). *Invitation to Wine*. [Webnovel].

8. ÍNDICE DE FIGURAS.

fig. 1. Dana, V. Fragmento de la tabla del seguimiento de la producción artística. 2022.	7
fig. 2. Dana, V. Tabla del seguimiento de la memoria. 2022.	7
fig. 3. Póster de la película <i>Tigre y dragón</i> . Ang Lee, 2000.	8
fig. 4. Póster de la película <i>Hero</i> . Zhang Yimou, 2002.	8
fig. 5. <i>Frame</i> de la película <i>Hero</i> . Zhang Yimou, 2002.	9
fig. 6 y 7. <i>Frames</i> de la película <i>La casa de las dagas voladoras</i> . Zhang Yimou, 2004.	9
fig. 8. Captura de pantalla de la serie <i>Word of Honor</i> . Ep. 1. Dirigida por Gary Sing, 2021. Basada en la novela <i>Faraway Wanderers</i> por Priest, 2010.	10
fig. 9. <i>Frame</i> de la película <i>Mulan</i> . Tony Bancroft y Barry Cook, 1998.	11
fig. 10. <i>Frame</i> de la película <i>Tigre y dragón</i> . Ang Lee, 2000.	12
fig. 11 y 12. <i>Frames</i> de la película <i>Hero</i> . Zhang Yimou, 2002.	12
fig. 13. <i>Frame</i> de la película <i>Hero</i> . Zhang Yimou, 2002.	13
fig. 14 y 15. <i>Frames</i> de la película <i>Turning Red</i> . Domee Shi, 2022.	14
fig. 16. Parte frontal de la cubierta del volumen 4 de <i>Heaven Official's Blessing</i> , edición taiwanesa. MXTX, 2018.	15
fig. 17. <i>Frame</i> de la serie de televisión <i>Viaje al Oeste</i> . Dirigida por Yang Jie, 1986. Basada en el cuento <i>Journey to the West</i> por Wu Cheng'en, s. XVI.	15
fig. 18. Parte frontal de la cubierta del <i>artbook Queue</i> . Kanna Kii, 2022.	17
fig. 19. Pliego interior del <i>artbook Daydream: The Art of Ukumo Uiti</i> . Ukumo Uiti, 2021.	17
fig. 20. "Silly child, what are you doing in there?". Xiao Tong Kong, 2022.	18
fig. 21. <i>Swallowtail concept art</i> . Xiao Tong Kong, 2022.	18
fig. 22. <i>Disciple of the demon with a thousand faces</i> . Xiao Tong Kong, 2021.	19
fig. 23. <i>WONDER</i> . Ross Tran, 2021.	19
fig. 24, 25 y 26. Pliegos interiores de <i>Nima</i> . Ross Tran, 2020.	20
fig. 27. <i>SKYBREAK</i> . Ross Tran, 2021.	20
fig. 28. <i>Fanart</i> de la película <i>The legend of Hei</i> . Aliya Chen, 2020.	20
fig. 29 y 30. <i>Concept art</i> para la serie <i>Spirit Untamed</i> . Felicia Chen, 2021.	21
fig. 31. <i>Boat house interior. Concept art de indigo home</i> . Aliya Chen, 2019.	21
fig. 32. Dana, V. Resultado del ejercicio de lluvia de ideas, 2021.	21
fig. 33. Dana, V. Primer borrador de la historia <i>The Spirit and The</i>	22

<i>Human</i> , 2022.	
fig. 34. Dana, V. Retratos de Shui Zhou y Hua Chuan, 2022.	22
fig. 35. Dana, V. <i>Concept art</i> de la transformación de Shui Zhou, 2022.	23
fig. 36. Dana, V. Arte final de Hua Chuan, 2022.	23
fig. 37. Dana, V. "Hola, Shui Zhou". Mini cómic, 2022.	23
fig. 38. Dana, V. Boceto con dos tonos de Shui Zhou y Hua Chuan. <i>Concept art</i> del control del agua, 2022.	24
fig. 39. Dana, V. <i>Moodboard</i> de Hua Chuan, 2022.	24
fig. 40. Dana, V. Siluetas del diseño de la espada, 2021.	24
fig. 41. Dana, V. Pruebas de color de Shui Zhou, 2022.	24
fig. 42. Dana, V. Proceso del diseño de Shui Zhou trabajado con línea, 2022.	24
fig. 43, 44, 45 y 46. Dana, V. Corrientes de agua de la montaña. Proceso de trabajo con grisalla, 2021.	25
fig. 47. Dana, V. Pruebas de color 2 del <i>erhu</i> trabajado con línea, 2021.	25
fig. 48. Dana, V. Arte final de la cesta de bambú trabajado con grisalla, 2022.	25
fig. 49. Dana, V. <i>La jiejie mágica prueba mi cocina</i> , 2022.	26
fig. 50 y 51. Dana, V. <i>Mockups</i> , 2022.	26
fig. 52. Dana, V. Enamel pin. Diseño final de Hua Chuan con metal rosado y paleta de 8 tintas, 2022.	27
fig. 53. Dana, V. Enamel pin. Diseño final del set rosado de Shui Zhou, 2022.	27
fig. 54. Dana, V. Enamel pin. Diseño final del set dorado de Hua Chuan, 2022.	27
fig. 55. Dana, V. Bocetos para los cuatro pines, 2022.	27
fig. 56. Dana, V. Posición de la espada. Pruebas del pin de Shui Zhou, 2022.	27
fig. 57. Dana, V. <i>Packaging</i> , 2022.	27

9. ANEXOS.

Este trabajo va acompañado de un documento de anexos en formato PDF denominado “**Dana_Denia_Virginia_Anexo**”.

En él se recogen todas las imágenes producidas para este trabajo, así como la maquetación del *artbook*.

Está disponible adjunto en la plataforma EBRÓN.