



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultat de Belles Arts

Pristat. Llibre il·lustrat de concept art i disseny de personatges inspirat en la cultura valenciana.

Treball Fi de Grau

Grau en Disseny i Tecnologies Creatives

AUTOR/A: Navarro Girbés, Rut

Tutor/a: Sanz Mariscal, Alberto

CURS ACADÈMIC: 2023/2024

RESUM

Elaboració d'un llibre de fantasia il·lustrat constituït per disseny de personatges, *props* i vestuari així com *concept art*, inspirat en la cultura valenciana i espanyola. Es busca explorar la cultura nacional i allunyar-se de la tendència actual d'estètiques genèriques en l'àmbit del gènere fantàstic, produint una obra original i il·lustrativa, i també analitzar el *concept art* com a mitjà per a contar una història a través d'imatges. Per a açò, es durà a terme la creació d'una sèrie d'il·lustracions amb diferents graus d'exploració conceptual, així com la redacció d'un guió que recolçarà les imatges. D'aquesta manera, s'obté un llibre que serveix com a guia de *worldbuilding* per a una futura redacció d'una novel·la i, que al mateix temps, funciona com una obra per separat.

PARAULES CLAU

Concept art; Disseny de personatges; *Worldbuilding*; Cultura valenciana; *Storytelling*

ABSTRACT

Making of an illustrated fantasy book consisting of character, props and costume design as well as concept art, inspired in Valencian and Spanish culture. It seeks to explore the national culture and to steer away from the trend of generic aesthetics in the fantasy genre, producing an original and illustrative work along with analyzing concept art as a medium of storytelling through images. To accomplish this, the creation of a series of illustrations with varying degrees of conceptual exploration will be carried out, as well as the redaction of a script that will support the images. This way, a book that serves as a worldbuilding guide for the future writing of a novel is obtained and, at the same time, it functions as a separate piece.

KEY WORDS

Concept art; Character design; Worldbuilding; Valencian culture; Storytelling

CONTRACTE D'ORIGINALITAT

Aquest Treball de Final de Grau ha sigut reitzat en la seua totalitat per l'alumna Rut Navarro Girbés. Aquest és l'últim tràmit per a obtindre el títol del grau de Disseny i Tecnologies Creatives de la promoció 2020/2024 a la Universitat Politècnica de València.

El present document és original i no ha sigut entregat com a treball acadèmic previ, i tot el material prés d'altres fonts ha sigut citat correctament.

Signa:



Rut Navarro Girbés, a 25 de juny de 2024.

AGRAÏMENTS

Gràcies al meu pare i la meua mare per recolzar-me en les meues decisions i permetre'm estudiar art i disseny. Malgrat que de vegades no entenen totalment el treball, sempre han estat ací com una roca a la qual adherir-se. Us vull molt.

Gràcies als amics, als de sempre i als nous, per fer la vida un poc més fàcil i indubtablement molt divertida. A Gabi i a Chris, per estar sempre quan feia falta i a Mer, no sols per aguantar les meues cavil·lacions i bogeries, sinó per alimentar-les. A Isa, per recolzar-me en la redacció d'aquesta memòria i al llarg d'aquests quatre anys d'universitat.

I gràcies a mi, per últim, per aconseguir tirar endavant aquest treball i també la carrera.

ÍNDEX

1. INTRODUCCIÓ	5
1. 1. JUSTIFICACIÓ	5
1. 2. OBJECTIUS	6
<i>1. 1. 1. Objectius generals</i>	6
<i>1. 2. 1. Objectius específics</i>	6
1. 3. METODOLOGIA	6
2. MARC TEÒRIC	8
2. 1. EL CONCEPT ART	8
2. 2. LA LITERATURA FANTÀSTICA	9
2. 3. LES FADES	9
2. 4. EL FOLKLORE VALENCIÀ	10
2. 5. EL WORLDBUILDING	11
3. DESENVOLUPAMENT	12
3. 1. BRIEFFING	12
3. 2. PREPRODUCCIÓ	12
<i>3. 2. 1. Referències artístiques</i>	12
<i>3. 2. 2. Referències visuals</i>	14
<i>3. 2. 3. Establiment de regles visual</i>	16
<i>3. 2. 4. Distribució de pàgines</i>	17
<i>3. 2. 5. Redacció de textos</i>	19
3. 3. PRODUCCIÓ	22
<i>3. 3. 1. Esbossos</i>	22
<i>3. 3. 2. Il·lustracions</i>	23
3. 4. MAQUETACIÓ I IMPRESSIÓ	24
<i>3. 4. 1. Elements gràfics</i>	24
<i>3. 4. 2. Maquetació</i>	25
<i>3. 4. 3. Impressió</i>	27
3. 5. RESULTATS	27
<i>3. 5. 1. Impacte previst</i>	34
<i>3. 5. 2. Pressupost</i>	34
4. CONCLUSIONS	35

5. BIBLIOGRAFIA	36
6. ÍNDEX DE FIGURES I TAULES	37
ANNEX	39

1. INTRODUCCIÓ

El següent treball sorgeix de la idea d'escriure una novel·la. Per crear una base adequada per a aquesta història, es va decidir que l'elaboració del TFG era el moment perfecte per a començar la planificació i el *worldbuilding*¹. A més a més, per la temàtica de la mateixa història, on les paraules tenen poder, aquest llibre es va conceptualitzar amb la idea que poguera reflectir part d'aquesta narració sense la necessitat de paràgrafs extensos.

Per altra banda, es volia centrar en l'exploració estètica i de vestuari dels mons de fantasia, concretament els dels últims anys que, pot ser arrossegats per les tendències actuals a la simplicitat i una espècie de "blanding" (tendència que van sofrir sobretot marques de roba per la qual van canviar els seus logotips, perdent així els seus elements característics i diferenciadors), han resultat semblant-se molt unes a altres i no destacant.

Per aquest motiu, prenent d'exemple *Shadow & Bone*, on el món on s'ubica l'acció està inspirat en Rússia, es busca indagar en l'imaginari valencià i en la moda d'Espanya. Se centrarà principalment en els segles XVI-XVII, incloguent la resta de possibles referències visuals d'altres períodes, amb tal d'aconseguir una estètica que s'allunye de la mencionada tendència homogènia i enaltisca la cultura i folklore propis.

En tractar-se d'un llibre d'exploració inicial, les pàgines del resultat final són una mostra del projecte, que podrà anar augmentant en volum i contingut posteriorment.

1. 1. JUSTIFICACIÓ

Aquest projecte encaixa al món del *concept art*, pel fet que es tracta de la creació d'un llibre il·lustrat, format per disseny de personatges, de vestuari, de *props*² i de criatures, acompanyat de textos orientatius, que conté el material visual necessari per a dur a terme una producció gràfica pertanyent al món audiovisual.

Malgrat açò, el llibre final està també pensat per a poder funcionar com a obra única i que serveix com a base visual per a l'escriptura d'una novel·la. En tractar-se d'una espècie de Bíblia del món, és a dir, un document que estableix les normes tant visuals com culturals d'aquest, no es troba subjectada a un mitjà de comunicació, i pot utilitzar-se com a punt de partida per a executar diverses obres posteriors sense importar el format.

1 Terme que fa referència a la conceptualització d'un món, comprenent gran quantitat d'elements. S'utilitza molt en narrativa.

2 Attrezzo. El disseny de *props* és una modalitat de *concept art* la qual cosa ha fet popular el terme en anglés.

1. 2. OBJECTIUS

1. 1. 1. Objectius generals

- Generar un llibre de *concept art*, disseny de personatges, *props* i vestuari amb la intenció de compartir una història original basada en la cultura valenciana i espanyola.
- Aplicar els coneixements i ferramentes apresos a la carrera i seguir una metodologia específica adequada al desenvolupament del projecte.

1. 2. 1. Objectius específics

- Compilar una base d'informació que servisca com a fonament per a l'elaboració de les il·lustracions.
- Crear un guió narratiu que es complemente amb les imatges generades i transmeta una història de ficció.
- Elaborar il·lustracions en un rang que comprega el disseny de personatges, així com el de *props* i vestuari.
- Comprendre i dur a terme el procés de maquetació i elaboració d'un llibre, des del seu plantejament inicial fins a la impressió i enquadernació final.

1. 3. METODOLOGIA

Per a la realització del següent TFG, s'ha seguit la metodologia següent. Aquesta, es fonamenta directament en l'*Outlying Approach* (Rässa, 2018). El mètode de treball, pensat específicament per al camp del *concept art*, consta d'una sèrie de passos sostrets d'entrevistes a quatre professionals del sector:

Primerament, s'estableix una base tosca de la història i es fan preguntes sobre el món i els personatges. A continuació, s'estableixen una sèrie de normes, buscant la coherència del món. Després es duen a terme esbossos dels elements que es volen representar i es busquen referències. L'ordre d'aquests passos és el següent per tal de no condicionar els esbossos inicials. En acabant es comproven les preferències de l'equip i es reben suggeriments per a, finalment, resoldre els possibles problemes que han sorgit i afegir més *storytelling*³ a les il·lustracions.

Aquesta metodologia és la més adequada per al projecte, ja que l'objectiu principal de l'*Outlying Approach* és el *storytelling*.

Tenint com a guia aquest mètode, s'ha dut a terme l'elaboració del llibre il·lustrat canviant alguns dels passos perquè s'adequaren a les necessitats de l'autora.

En primer lloc, s'han creat una sèrie de pautes que són els fonaments del món, explicades al punt 3. 2. 3.

3 Tècnica que consisteix en contar històries amb l'intenció de despertar certa emoció al receptor (U-tad, 2023).

A partir d'aquestes pautes, es va decidir que el llibre contindria un mapa del regne, un apartat descrivint algunes espècies, una secció de personatges i una altra de vestuari, dagues i un bestiari basat en contes d'Enric Valor. Per descomptat, també s'inclourien elements vitals com una introducció a forma d'aclariment i un índex de pàgines.

Després, es va acotar quants elements hi hauria dins de cada apartat i el nivell de detall que haurien de tindre.

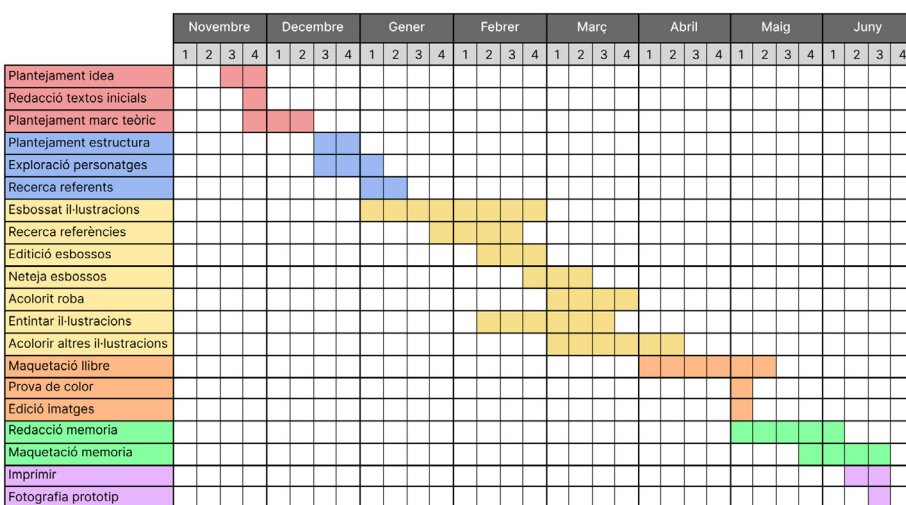
Perquè la maquetació posterior fora la més senzilla possible, es va establir la distribució d'elements en cada pàgina, donant certa uniformitat al llibre.

En el moment en què tots els aspectes més tècnics van quedar decidits, es passà a la fase d'esbós, en la qual es dibuixaren totes les figures que apareixerien al llibre. A continuació, es van retocar dites figures tenint en compte referències visuals que ajudaren a millorar-les. Per acabar amb la fase d'il·lustració, es donà color a tots els dibuixos.

Una vegada acabada la part d'il·lustració, es van maquetar les imatges i els textos per a poder imprimir.

Amb la intenció de facilitar el treball es va detallar un cronograma (fig. 1):

Fig. 1. Cronograma del procés de treball. Imatge pròpia (2024).



En el procés d'elaboració d'aquest treball s'han utilitzat els següents programes segons les necessitats de les tasques proposades: Procreate⁴, per a la planificació inicial de pàgines així com per a la realització de les il·lustracions, les decoracions de pàgina i la coberta; InDesign⁵, per a la maquetació dels textos i elements gràfics; i, Photoshop⁶ per al retoc i l'ajust de les imatges.

4 Programa de dibuix de mapa de bits llançat per Savage Interactive per a iOS i iPadOS a 2011.

5 Software d'edició i maquetació de textos publicat per Adobe Systems en 1999.

6 Programa d'edició d'imatges i retoc de fotografies llançat per Adobe Systems en 1990.

2. MARC TEÒRIC

2. 1. EL CONCEPT ART

El *concept art* és una disciplina artística que pertany a la il·lustració i es basa en la creació d'imatges descriptives que ajuden a la comprensió de diferents conceptes com el disseny de fons, de vestuari, de *props* o de personatges, etc.

El término de «concept art» o «concept artist» tiene su origen en la década de 1930 y se dio a conocer por primera vez por Disney, gracias al desarrollo de proyectos audiovisuales que tenían origen en el trabajo de dibujo ilustración tradicional y creación del concepto de personajes animados. [sic] (Centro Pixels, 2024)

Va sorgir a conseqüència dels dibuixos de diversos animadors de Disney, com a forma d'explorar el caràcter o l'aspecte dels personatges que estaven animant (Centro Pixels, 2024).

El *concept art* s'utilitza com a base per al desenvolupament d'altres qüestions que més endavant professionals artístics de distintes categories materialitzen usant diverses tècniques. Són els fonaments que defineixen la resta d'apartats d'una creació artística, no sols a escala de producció, sinó a escala conceptual, i dicten la coherència interna. D'altra banda, ajuda a transmetre visualment aspectes de la història, de la personalitat o el món que representa.

Dins del concept art, hi ha múltiples categories i seccions entre les quals es troben el disseny de personatges, d'entorns, d'edificis, de *props* (que inclou el disseny d'armes, atrezzo i accessoris) i el disseny de vehicles i màquines (Clip Studio Paint [CSP], s. f.).

Encara que té les seues arrels al món de l'animació, el *concept art* es pot utilitzar per a gran quantitat de disciplines pel seu caràcter d'exploració inicial i no d'obra final i s'ha convertit en un pas necessari al desenvolupament d'obres visuals.

El disseny de personatges forma part de la preproducció d'una obra. És la varietat del disseny que s'encarrega d'idear, conceptualitzar i il·lustrar diferents personatges que formen part d'una història. El disseny de personatges és un dels aspectes més importants d'una obra perquè asseu el to de la narració (U-tad, 2023). És important realitzar una recerca exhaustiva per a definir correctament els personatges (fig. 2) i que aquests siguin interessants visualment i transmeten parts de la seua personalitat mitjançant el disseny.

També està el disseny d'entorns i edificis, que defineixen els llocs on ocorre l'acció. És de màxima importància que el món i els personatges siguin coherents entre si per a no provocar a l'espectador discordança.

Per altra banda, es troba el disseny de vestuaris, de *props*, de vehicles



Fig. 2. Fulla d'expressions de personatge. @randybishopart (2022).

i màquines. Aquests, desenvolupen el *look and feel*⁷ del món, poblant-lo d'objectes i concedint als personatges accessoris per interactuar i relacionar-se.

2. 2. LA LITERATURA FANTÀSTICA

La fantasia moderna és un gènere literari que va nàixer pròpiament com a gènere cap a mitjans-finals del segle XVIII, de mans d'Horace Walpole i Jacques Cazzote. Està caracteritzat per l'aparició de fenòmens que ixen fora del que és comú, com l'existència de criatures fantàstiques o de la màgia.

Dins d'aquest gènere, trobem una divisió en dos subgèneres, que consisteixen en la distinció d'alta fantasia i baixa fantasia. Aquesta divisió es pot definir pel tipus de món on ocorre l'acció. Si es tracta de la nostra realitat, però amb elements extraordinaris, és baixa fantasia; si és un món que existeix a banda del nostre, que està ocult dins del nostre o al qual es pot accedir mitjançant algun portal, es parla d'alta fantasia.

La baixa fantasia és aquella en la qual al món real, incideixen elements meravellosos que, de forma normal, no tindrien cabuda. Un exemple de baixa fantasia és la novel·la *Good Omens*, escrita per Neil Gaiman i Terry Pratchett.

L'alta fantasia sol estar lligada al "monomite" o viatge de l'heroi (Cipera, 2011), que es resum en: L'heroi es llança a l'aventura des del seu món quotidià a regions de meravelles sobrenaturals (Campbell, 1990).

Quan es parla d'alta fantasia, hi ha un interès pel desenvolupament del món, per la creació d'elements que el facen destacar i el diferencien del món real. L'exemple per antonomàsia d'alta fantasia és *Lord of the Rings* de J. R. R. Tolkien.

2. 3. LES FADES

Les fades tenen cabuda dins de la literatura fantàstica. Aquestes criatures són descrites normalment com éssers menuts amb ales i vestits vaporosos. Solen ser dones d'increïble bellesa, protectores de la natura i amb caràcter bondadós, encara que també existeixen les fades males i entremaliades (Callejo, 1995).

Segons un conte de la tradició escandinava, enllaçat al mite de la creació del món⁸, Eva estava banyant als seus centenars de fills, aconseguint la tasca amb aquells que eren educats i es portaven bé, quan Déu li va fer una visita a ella i a Adam. Sols havia netejat a la meitat dels seus fills i en veure que es tractava de Déu, va amagar a la meitat bruta i maleducada al soterrani. Després de passar una estona a la casa, Déu va demanar que feren passar als xiquets i Eva va fer entrar als que havia aconseguit llavar. Aleshores, Déu preguntà si aquells eren tots els xiquets. Ho va preguntar tres vegades i les

7 Aspecte i tacte. Terme anglés utilitzat per a definir les característiques d'alguna cosa i com aquestes haurien de relacionar-se amb el receptor de la informació.

8 En la mitologia cristiana, història que explica la creació de l'univers a mans de Déu.

tres Eva contestà que sí. Així doncs, Déu, enfadat perquè sabia que Eva li estava mentint, va beneir als xiquets nets, dels quals descendeixen la resta d'humans, i va maleir als altres, als amagats, que es convertiren en les fades, fent que l'home no fora capaç de veure'ls (Jarvis, 2006).

Les fades del conte no tenen res a veure amb les del prototip. Aquestes són brutes i es porten mal, mentre que les primeres fades, són innocents i pures. Així, les fades estan caracteritzades per aquesta dualitat i ambivalència.

Però la majoria de mites que expliquen l'existència de les fades sí que tenen en comú el seu origen quasi diví, així com la seua connexió amb la natura, l'habilitat d'utilitzar la màgia i la seua immortalitat.

Per a Holly Black (2018) les fades abasten una gran quantitat d'éssers mitològics. Black (2018), usa el terme fada i feèric ⁹com una mena de calaix de sastre on clavar totes les races màgiques i les situa a un país fictici a la costa més occidental dels Estats Units nomenat Elfhame.

A *The Cruel Prince* (fig. 3), els feèrics són éssers d'una bellesa inimaginable, capaços de fer que els humans es tornen bojós. Les fades pròpiament dites, però, són descrites amb faccions humanes i les orelles de punta. Són esveltes, i la majoria no tenen altres trets que les pugua diferenciar dels humans. No són comunes les fades amb ales.

Adicionalment, les fades d'Elfhame poden utilitzar distints tipus de màgia. Moltes vegades les víctimes d'aquests conjurs són els humans, que han après diversos trucs amb tal de defendre's.

Les fades de Holly Black són precioses, però mortals. Els seus encants estan destinats a fer sofrir als mortals d'una manera o d'altra, allunyant-se totalment del prototip original de fada benèvola i protectora.

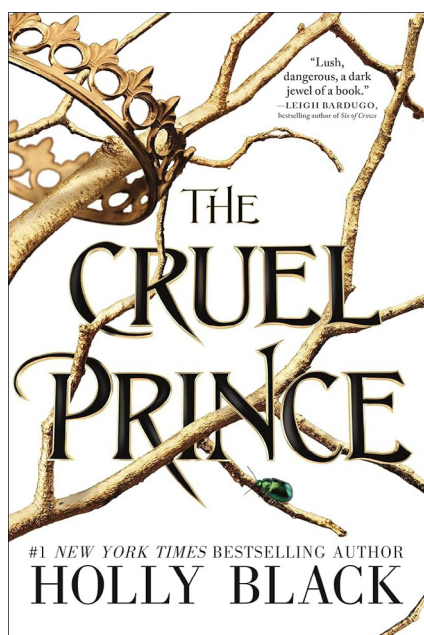


Fig. 3. Portada del llibre *The Cruel Prince*. Black (2018).

2. 4. EL FOLKLORE VALENCIÀ

El folklore és el conjunt de tradicions, creences, cançons o danses i més, pròpies d'un lloc i un grup de gent (Real Academia Española, s. f., definició 1). És el que defineix la identitat viva d'un país, per mitjà de l'àmbit cultural i que es pot expressar de moltes maneres.

Al País Valencià, el folklore i la literatura oral s'han anat perdent a causa de la despoblació de les àrees rurals, l'envelliment de la població i les dificultats d'aquesta per a transmetre una tradició cultural a la joventut (Sempere i Torres, 2017). Gran quantitat d'aquest folklore és de caràcter musical, recollit a cançoners oficials, que expliquen l'àmplia tradició musical del País Valencià.

D'altra banda, els contes i rondalles populars majoritàriament no estan recollits de la mateixa manera, encara que sí que queden compilats a escala local.

Tot i això, Enric Valor va fer una mena d'antologia al llibre *Rondalles Valencianes*, una recopilació de 36 contes de la tradició oral que va passar a ser

l'obra més famosa d'aquesta branca (Sempere i Torres, 2017).

La tradició valenciana no té a veure en un conjunt de contes, com ocorre a altres cultures, sinó amb una sèrie de música i balls que configuren el folklore valencià. A més a més, els vestits representatius, de fallera, que eren originalment vestits de llauradora, per a les dones i de saragüells per als homes, giren al voltant d'una única celebració, les falles i no es troba res més que pugua caracteritzar la cultura en quan a moda, a banda de l'ús dels mocadors i mantellines i els patrons florals.

2. 5. EL WORLDBUILDING

El *worldbuilding* és un terme que traduït literalment significa "construcció de mons" i fa referència a la creació total o parcial d'un món fantàstic (Editorial Círculo Rojo, 2022).

Usualment, els autors i autores decideixen omplir els seus mons de detalls. Per a dur a terme aquest procés hi ha dos vies principals, i una tercera que és la combinació d'ambdues (Ellefson, 2021).

La primera forma d'afrontar el *worldbuilding* és la de dalt a baix. En aquesta metodologia es treballa de grans trets fins a arribar als detalls més petits. Primer s'ideen els continents i els climes. A continuació, es defineix un dels continents, les delimitacions i elements geogràfics importants i s'elabora un mapa. El següent pas sol ser crear un panteó de deus, amb atributs que afecten les cultures i races del món (Ellefson, 2021). A poc a poc es va treballant d'aquesta forma fins a aconseguir un nivell de detall satisfactori.

L'avantatge d'aquest sistema és la cohesió final del món, ja que els elements més grans afecten els que venen després. Malgrat açò, una inconveniència és que pot resultar una tasca titànica.

D'altra banda, hi ha el de baix a dalt. En aquest sistema el que es fa és anar dels detalls més rellevants per a la història, fins a arribar a la geografia i altres qüestions (Ellefson, 2021). És a dir, és l'invers de l'anterior.

Açò, pot permetre centrar-se únicament en la zona necessària del món per a desenvolupar la història, agilitzant el procés de treball. Així i tot, aquesta metodologia de creació pot fer que apareguen grans inconsistències, ja que en la ideació d'una zona concreta no s'han tingut en compte les adjacents. A més, a mesura que l'acció s'allunya de l'àrea "principal", el món es torna menys definit.

3. DESENVOLUPAMENT

3.1. BRIEFFING

Elaboració d'un llibre de *concept art* amb el material visual suficient per a crear una idea inicial sobre un món imaginari de fantasia que després resultarà en la publicació d'una novel·la.

Per a aquesta tasca serà necessària la realització d'una sèrie d'il·lustracions entre les quals es troben: un mapa del regne, les espècies d'aquest, els personatges principals de la història, les vestimentes de la gent que habita el regne, una sèrie de dagues i les bèsties d'aquest.

El públic objectiu al qual va dirigit aquest llibre és jove, d'una franja d'edat dels vint als trenta-cinc anys, que siga apassionat del gènere fantàstic i li interesse el disseny i la il·lustració, sense importar el seu gènere. Geogràficament, se situaria dins de la Comunitat Valenciana, per la necessitat de parlar valencià, encara que es planteja la idea de traduir el llibre en un futur per a facilitar la seua distribució. Finalment, ha de comptar amb un nivell adquisitiu mitjà per a poder assolir el preu que el llibre mereix per la qualitat de l'obra i la impressió.

3.2. PREPRODUCCIÓ

3.2.1. Referències artístiques

Els referents següents són els que van ajudar la conceptualització formal, sense entrar al contingut de les il·lustracions, centrant-se en elements gràfics o conceptuals.

Fever Knights: Official Fake Strategy Guide

Aquest projecte va sorgir gràcies al llibre *Fever Knights: Official Fake Strategy Guide* (fig. 4) publicat en 2022.

Adam Ellis és un il·lustrador i escriptor dels Estats Units que es dedica a compartir les seues il·lustracions i a publicar antologies il·lustrades de contes de por, a més d'altres tipus de còmic.

Fever Knights: Official Fake Strategy Guide parteix de la següent premissa:

Structured like an old-school video game strategy guide, *Fever Knights* unravels the mystery of the uncanny events affecting Toro Island as Finn and his friends look for answers, making allies, and fighting enemies, using their skills, teamwork, and strange new powers to figure out what happened at Starfish Beach and what they can do to save their home. (Ellis, 2022)



Fig. 4. Portada del llibre *Fever Knights: Official Fake Strategy Guide*. Ellis (2022).

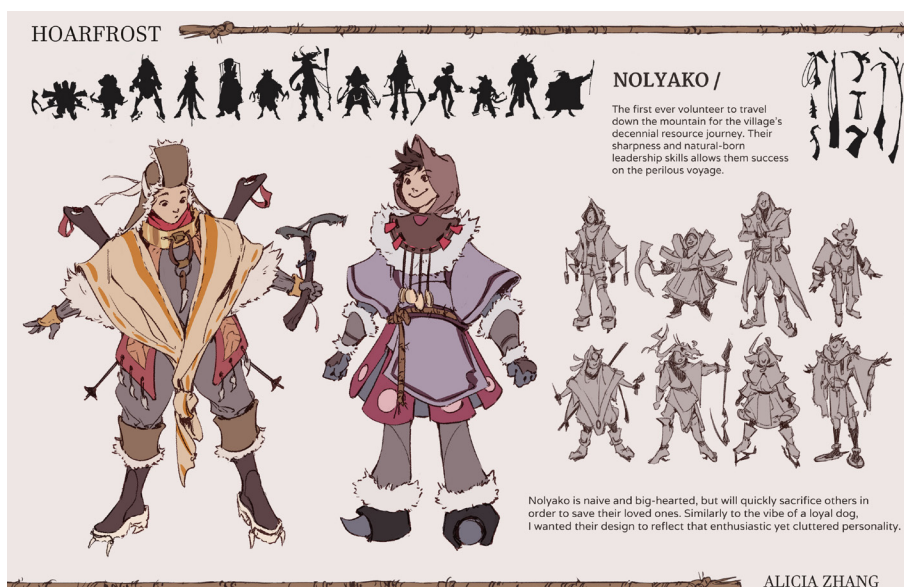
És aquesta idea de disfressar una història dins d'altra cosa, la que va impulsar la creació d'aquest TFG.

Alicia Zhang

Alicia Zhang és una artista de *visual development*¹⁰, *visdev* o desenvolupament visual, en valencià.

En 2023 va publicar en ArtStation¹¹ el portafolis (fig. 5) que li havia aconseguit l'acceptació per a l'Art Center College of Design a Califòrnia. En aquest, mostra una varietat de personatges acompanyats de textos i objectes relacionats que van ajudar la distribució d'elements i textos d'aquest TFG.

Fig. 5. Làmina del portafolis d'il·lustració. Zhang (2023).



The Legend of Zelda: Breath of the Wild - Creando a un Héroe

El llibre de *concept art* del videojoc *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (fig. 6) recull tot el procés de creació del joc, des d'esbossos inicials fins a il·lustracions finals i també apunts sobre curiositats o detalls de disseny.

Aquests aspectes i el to predominant de fantasia es van prendre de referència a més de l'estructura d'alguns elements del llibre, com l'índex, i altres qüestions més formals.

Monstergarden

Monstergarden és un canal de YouTube, el propietari del qual es dedica a pujar vídeos, sobre el procés creatiu de l'autor i *speedpaints*¹². Es caracteritza per un estil realista, exploratori i experimental, sustentat a una lògica interna

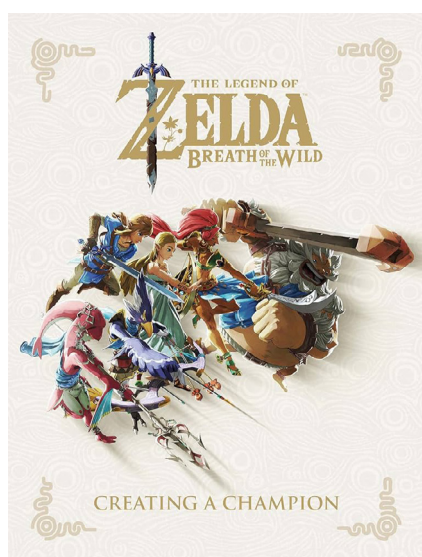


Fig. 6. Portada del llibre *The Legend of Zelda: Breath of the Wild - Creando a un Héroe*. Ambit Ltd. (2017).

10 Treball dins de l'àmbit del *concept art* que se centra en el desenvolupament inicial de personatges, ambients o històries.

11 Pàgina web dedicada a compartir obres creades per artistes de diversos sectors.

12 Tècnica artística en la qual es crea una obra en un temps il·limitat. També és un tipus de vídeo on la grabació es reproduceix a gran velocitat i usualment l'artista explica el procés que ha seguit.

del món que està elaborant. Aquest canal serveix com una mena de diari de desenvolupament per a l'autor en el seu procés de *worldbuilding*.

En 2023, Monstergarden va publicar un vídeo titulat *I redesigned Dwarves* (fig. 7), on explorava la figura fantàstica dels nans, analitzant com, de la mateixa manera que ocorre sovint amb altres espècies en la fantasia, els nans són humans, però més baixets. És a dir, no presenten les característiques suficients per a diferenciar-los vertaderament dels humans. Per aquesta i altres raons, l'artista va decidir replantejar visualment aquesta espècie.

Fig. 7. Miniatura del vídeo *I redesigned Dwarves* del canal de YouTube Monstergarden. Monstergarden (2023).



Açò és el que va donar la idea de la creació de les fades per a aquest projecte. No el fet de diferenciar-les dels humans, sinó donar un motiu convincent perquè es pareguen tant.

3. 2. 2. Referències visuals

Els referents visuals van condicionar d'una manera o d'altra la forma d'afrontar la realització de les il·lustracions, sobretot en l'acolorit de les il·lustracions més acabades com són les dels personatges o les bèsties. Malgrat açò, s'ha primat que predomine l'estil de dibuix de l'autora.

Juliette Brocal

Brocal, és una il·lustradora, *visdev* i artista de fons nascuda a França. Se centra, per a l'elaboració de les seues obres, majoritàriament en el període històric de l'edat mitjana, sent el rigor històric una característica important del seu treball.

El seu estil, a mitjà camí entre realista i *cartoon*¹³, destaca per l'ús de colors plans amb lluentors. La seua preocupació perquè les vestimentes de les seues il·lustracions siguen adequades al període històric on les situa (fig. 8), fa que tinga una bona quantitat de treballs amb diversitat de roba i accessoris.



Fig. 8. Il·lustració de mujeres apretando un corsette. Brocal (2023).

13 Estil de dibuix que s'allunya del realisme exagerant alguns trets del subjecte dibuixat.

Reyna Balderstone

Reyna Balderstone és una *concept artist* que treballa a Synty Studios a Austràlia. En 2023 va publicar una sèrie d'il·lustracions a ArtStation (fig. 9) sobre un *concept art* d'un videojoc basat en el llibre *The Dark Tide* d'Alicia Jasinska. En aquestes, apareixien esbossos d'un personatge femení, així com detalls i il·lustracions finals.



Fig. 9. Mostra del portafolis *The Golden Tide*. Balderstone (2023).

Fig. 10. Detalls del treball *The Golden Tide*. Balderstone (2023).

Alguns elements, com les decoracions (fig. 10) i els patrons, es van prendre de referència en l'elaboració d'ornamentacions per a les pàgines d'aquest treball amb tal de servir de diferenciació entre les distintes seccions del llibre.

Anastasia Kim

Coneguda a les xarxes socials com a Phobs, Kim és una artista de còmic i escriptora russa. És l'autora de la sèrie de còmics *Plague Doctor*.

Es caracteritza per un estil *cartoon* i una línia solta i afilada (fig. 11). Els seus personatges són molt expressius i presenten gran varietat alhora que es mantenen dins d'un mateix estil.

Aquestes qualitats van fer que l'autora del TFG prenguera de referència a Kim per a l'apartat de línia del dibuix.

Airi Pan

Airi Pan és una artista principal a l'estudi de videojocs Riot Games.

Encara que es pot afirmar que compta amb un estil propi i personal, per la seua posició dins d'un estudi, al llarg de la seua obra es pot veure una clara flexibilitat, tant en l'estil com en l'acolorit.

En 2021 va compartir al seu compte d'ArtStation un projecte nomenat *Ambrosia* (fig. 12), on il·lustrava diferents personatges.

El contingut de les pàgines, esbossos exploratoris i xicotets textos explicatius, han format part de les referències del TFG, però el que més s'ha pres en consideració ha sigut la forma de pintar de Pan. Aquesta es caracteritza per grans taques de color amb moltes variacions tonals i on es pot observar la textura del pinzell utilitzat.



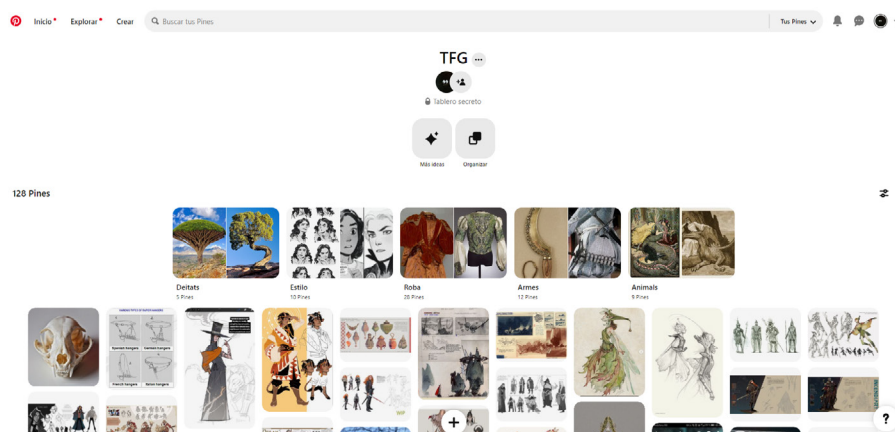
Fig. 11. Expressions facials. Kim (2017).

Fig. 12. Mostra del treball *Ambrosia*. Pan (2021).



Per a les referències s'ha fet ús de l'aplicació Pinterest¹⁴, per la facilitat que dona a l'hora d'agrupar imatges i crear taulers i subtaulers¹⁵ (fig. 13). Aquestes referències han sigut utilitzades a l'hora de dissenyar la vestimenta i altres elements, així com per a l'estructura de les pàgines.

Fig. 13. Captura de pantalla del tauler i subtaulers del TFG a Pinterest. Imatge pròpia (2024).



3. 2. 3. Establiment de regles visual

Per a poder mantindre una consistència al llarg de l'elaboració del llibre i plasmar amb claredat visual algunes qüestions, és necessari l'establiment d'una sèrie de normes que s'han intentat seguir en la creació d'aquesta obra en la mesura possible, saltant-les, si cal, en determinats moments per a accentuar alguna cosa.

Primerament, el llibre estarà dividit per seccions segons el contingut (personatges, vestimentes, etc.). Aquesta partició es mostrarà visualment d'alguna forma a les vores de les pàgines, que les identificaran com d'una secció o d'altra.

D'altra banda, en qüestions de les il·lustracions, els humans tindran la pell morena i el pèl fosc així com els ulls. A més, portaran els cabells recollits de diferents formes, però mai senceraament solt.

¹⁴ Aplicació on es comparteixen i s'agrupen imatges mitjançant taulers.

¹⁵ Terme que no està comprès dins del diccionari de la RAE, però l'ús del qual és vàlid a Pinterest i fa referència a taulers dins de taulers

Per contra, les fades tindran la pell clara, els cabells i els ulls de colors vius i les orelles de punta. Així mateix, portaran el pèl solt, decorat, però mai recollit. Aquestes diferències ajudaran a deixar clara la desigualtat entre ambdues espècies.

Adicionalment, els noms de les fades, i aquells noms que siguen d'origen feèric, buscaran la simetria. Les primeres fades tindran noms simètrics, mentre que les fades de generacions posteriors sols guardaran al nom certa simetria i no total. Per als assentaments i els noms humans, s'intentarà que tinguen un so valencià, és a dir, que semblen d'arrel valenciana encara que no ho siguen.

3. 2. 4. Distribució de pàgines

Una vegada han sigut establides les regles es planteja l'estructura interna del llibre, la distribució d'apartats i d'elements dins de cada pàgina.

Quant al format dels llibres de *concept art*, no hi ha un consens pròpiament dit, però els més habituals solen ser A4 o variacions d'aquest, tant en vertical com en horitzontal. Per aquest motiu, s'ha decidit que el format serà un A4 (210 x 297 mil·límetres), en horitzontal, ja que l'horitzontalitat ajuda a transmetre la història de forma visual mitjançant el recorregut dels ulls a través de les fulles.

Després d'elaborar un esbós de la distribució (fig. 14), es va arribar a la conclusió que el llibre constarà de 48 pàgines. Està dividit per seccions, havent-hi un total de sis. A banda, està el començament del llibre que conté informació així com la introducció a aquest.

Fig. 14. Distribució dels textos i decoracions a les pàgines del llibre passat a net. Imatge pròpia (2023).





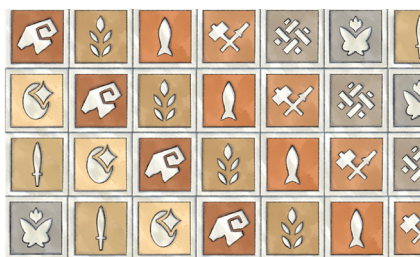


Fig. 15. Mostra d'una de les il·lustracions de pàgina que decoren cada secció. Imatge pròpia (2024).

Aquestes pàgines inicials, igual que els començaments de secció, estan constituïdes únicament per un títol i un paràgraf de text. En el cas de l'inici de capítol, per una il·lustració que ocupa mitja pàgina horitzontalment (fig. 15).

Al principi del llibre es troba de nou el títol d'aquest: *L'art de Pristat*. En les dos pàgines següents està la informació sobre l'autora i una breu introducció al món. A continuació apareixen els agraïments i un índex dels diferents apartats. El contingut de totes les seccions serà parell, de forma que al començament del següent capítol el precedisca una pàgina en blanc.

En el següent plec està la llegenda, que acompanya el mapa il·lustrat del regne. Seguidament, trobem la primera secció, la de les espècies, que es conforma de dos pàgines, una per a les fades i altra per als òpals.

Dins de la maquetació de les il·lustracions i els textos de cada apartat s'ha intentat mantindre una estructura que es descriu a l'apartat 3. 4. 2.

Després de les espècies, va el plec pertanyent als personatges. A cada personatge se li han dedicat dos fulles que narren mitjançant diferents esbossos una petita trama a la qual s'han sotmés i que acaba en la il·lustració final a la dreta de la pàgina. Aquest apartat tanca amb una comparació de l'altura dels personatges.

A continuació es troba el capítol de la roba, format per quatre plecs. A diferència de la secció anterior, els plecs de la roba contenen dos oficis o sectors cadascú. És a dir, el primer plec d'aquest apartat té roba agrícola i ramadera en compte d'ocupar dos pàgines per a roba agrícola.

El següent són les dagues que, degut a la seua grandària i descripcions, apareixen repartides a un únic plec amb dos dagues per fulla.

Finalment, es troba la secció de les bèsties, formada per quatre pàgines d'una bèstia cadascuna.

Per a concloure el llibre, la pàgina final és l'escut de Pristat, que apareix també a la contraportada d'aquest.

3. 2. 5. Redacció de textos

Per a elaborar un *concept art* adequat, s'ha de tindre clar amb anterioritat el caràcter, posició o grup al qual pertanyen els personatges, així com les característiques definitòries dels *props*.

Amb tal de facilitar la tasca, es van proposar unes descripcions breus per a cada il·lustració del llibre, que són les següents:

Pristat

És un regne costaner, rodejat de muntanyes naturals i boscs frondosos. La capital es caracteritza per un arbre gegantí.

Fades

Estan basades en elements de la natura, sobretot vegetals i insectes. Les fades descendents d'aquestes s'assemblen als humans, amb trets més punxe-

guts, però tenen el pèl i els ulls de colors sobrenaturals i les orelles acabades en punta. També tenen unes ales retràctils.

Òpals

Una espècie basada en el mineral d'òpal. Són angulosos, com si hagueren sigut esculpits, brillen, no tenen pèl i es conformen bàsicament de la pedra preciosa. Comparteixen trets entre si, com si foren el mateix ésser.

La Mare

És una deessa i la creadora del món. Té l'aparença d'una dona curvilínia amb característiques d'arbre. És juganera i caòtica.

Sailias

El rei de les fades. Té l'aspecte d'un arbre, sense la copa. En la seua expressió amaga el disgust que sent cap a altres persones. Vesteix molt ornamentat, amb una llarga capa i no porta corona.

Naiada

Una fada descendent de moltes generacions de fades. La seua família ha caigut en desgràcia i ara l'utilitza per a intentar recuperar-se. Du el pèl recollit d'alguna manera per simbolitzar el control de la família sobre ella.

Ciaran

Ciaran també és fill de generacions de fades, però de moltes menys que Naiada, mantenint la seua sang més pura segons l'estàndard de les fades. Té trets de rabosa, com el pèl, roig, i els ulls, daurats, així com l'astúcia que se'ls associa.

Mirlo

Una humana d'estatura baixeta i lleugera. Té el pèl rull i el du sempre solt, aquest li cau com una mantellina que li emmarca el cos. Li encanta ballar i és fàcil d'enfadar.

Ertos

El general dels òpals. El seu uniforme és completament roig. Té una expressió austera, quasi indesxifrable.

Agrícola

Roba lleugera i curta. De colors groguencs. Forma part un característic davantal lligat a la cintura per a escampar llavors i recollir la collita. El calçat sol ser l'espardenya.

Ramadera

Roba ampla de tons verds i marrons amb algun accent roig. Els pantalons

solen dur butxaques grans. Els ramaders porten bosses per a recollir herbes i bates per a ajudar-los a caminar i tindre cura del ramat. De vegades van descalço, per aquesta mateixa raó.

Peixatera

De colors blaus i blancs, amb accents grocs. Els peixaters acostumen a anar descalços, ja que es claven a la mar a recollir petxines o llançar les xarxes, que porten com a part de les vestimentes.

Tèxtil

Els colors de preferència són els morats i els crema. La roba és ampla amb butxaques interiors per a guardar fils, botons i altres objectes propis de la confecció de roba.

Metal·lúrgica

A la metal·lúrgia treballen els ferrers, que es caracteritzen per les seues robes de colors obscurs i els seus davantals de cuir. De vegades vesteixen alguna peça de color roig intens.

Noblesa

De la noblesa sols formen part les fades. Aquestes acostumen a dur vestits molt recarregats, usualment amb brodats vegetals. També són part del seu vestuari les joies. Es decoren el pèl amb cintes, tocats o fermalls, però mai el duen replegat. A més, és usual el maquillatge, sovint de colors intensos que contrasten amb la pal·lidesa de la seua pell.

Exèrcit

L'exèrcit de Pristat porta un uniforme que consta d'una casaca, un cinturó, pantalons i unes botes. És habitual dur un mocador addicional, de colors vius i de vegades amb estampats, que és donat als soldats per les seues famílies.

Òpals

L'uniforme de l'exèrcit dels òpals és de color blanc. Està basat en els vestits de torer, amb les decoracions que normalment són daurades, en fil blanc, com la resta del vestit. L'uniforme es va tacant de roig per sang aliena.

Ploma

Una daga més o menys menuda amb forma de ploma d'ocell.

Sagnadora

Una daga fina, gran i afilada amb una cavitat a l'empunyadura.

Impostora

Una daga petita amb el mànec fet d'os.

Nit Eterna

Una daga de bona dimensió, amb un fil punxós i de color obscur.

Les bèsties han sigut inspirades pels contes del llibre d'Enric Valor, *Rondalles Valencianes*, però s'han pres llibertats artístiques a l'hora de representar aquests monstres.

Queixalets

Té al rostre una màscara blanca que sembla la cara d'una persona, uns ullals molt grans i es confon amb la nit.

Quarantamaula

Combinant varies de les aparences populars, la quarantamaula té el cap d'un gat, els ulls d'un dimoni i el cos d'un gall amb les urpes ben llargues.

Butoni

Té un parell de banyes, el cos redó i pelut i urpes a mans i peus.

Drac

Un drac verd amb banyes i el cos cobert d'escates. Una crinera li recorre tot el cos de cap a cua i les ales són membranoses. Té una cicatriu d'una batalla cruenta.

Una vegada elaborades les il·lustracions, es va abordar l'escriptura dels textos de nou, entrant en detall en cada apartat.

3. 3. PRODUCCIÓ

El mètode de *worldbuilding* que s'ha utilitzat és principalment el de baix a dalt, per l'estalvi de temps que suposa i, en cas d'explorar altres regions, es pot ampliar i canviar el procés de treball al de dalt a baix.

L'elaboració de tot el material d'il·lustració s'ha dut a terme de manera digital mitjançant Procreate en un iPad 11 Pro.

3. 3. 1. Esbossos

En tractar-se d'un llibre de *concept art*, el grau d'acabat de les il·lustracions finals varia pel que fa a altre tipus de llibre il·lustrat, ja que la intenció de les il·lustracions és exploratòria, perquè després s'utilitzarà aquest material com a base d'altre treball.

Per aquests motius, alguns apartats del llibre presenten un nivell de línia d'esbós, on s'ha buscat únicament plasmar una idea inicial.

En general, s'han fet una sèrie d'esbossos fent servir el llapis 6B (fig. 16) tenint en compte les composicions de cada pàgina. A l'apartat d'espècies i de



Fig. 16. Llapis 6B. Imatge pròpia (2024).



Fig. 17. Mostra d'algunes referències. Gravats, Carrafa i Ribelles i Helip (1825). Vestit, *Personal Courtier Costume for Faire Season '09-'10* (s. f.). Sabates, Peacock (2005).



Fig. 18. Exploració de personatge amb línia i ombra. Imatge pròpia (2024).

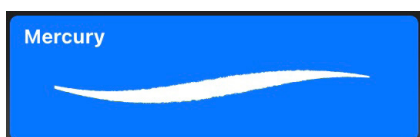


Fig. 19. Pinzell Mercury. Imatge pròpia (2024).

vestuari, aquests esbossos han sigut les il·lustracions finals perquè la intenció era solament exploratòria.

D'altra banda, les il·lustracions de personatges, dagues i bèsties sí que s'han afrontat partint d'una xicoteta exploració i han acabat amb un nivell de detall major, ja que són la culminació d'un petit treball de recerca.

A més, el mapa també s'ha esbossat d'una forma un poc experimental, per a trobar la manera d'expressar els distintes elements dins d'aquest.

Finalment, les decoracions dels margens de les pàgines també s'han deixat a línia d'esbós, però s'han fet servir com a base per a les decoracions d'inici de secció i les guardes.

3.3.2. Il·lustracions

Una vegada s'han tingut clar els esbossos s'ha passat a la fase d'entintat. En aquesta fase, les figures que anaven a tindre un acolorit amb colors plans i ombra senzilla (les espècies i la roba), s'han revisat amb imatges de referència (fig. 17) per a modificar, si calia, algun detall. Seguidament, s'ha netejat un poc la línia d'esbós per a facilitar la claredat visual i s'ha passat a pintar-les.

Per a açò, s'han creat unes paletes de color que afavoriren l'harmonia cromàtica i la coherència entre les distintes peces. Després, s'han pintat les figures utilitzant el llapis 6B i la ferramenta de selecció de Procreate que permet emplenar ràpidament l'àrea seleccionada amb color. Com a toc final, s'ha creat una capa en mode de fusió Multiplicar amb l'opacitat al 50% i s'han acolorit les zones d'ombra.

Quant a les il·lustracions de personatges, es poden dividir en dos tipus: les exploratòries i la final. Les il·lustracions exploratòries han quedat a un nivell de línia, però s'han delineat de nou fent ús dels esbossos i s'han acabat amb un color gris que emmarca i resalta les diferents expressions, així com que actua d'ombra (fig. 18).

Pel que fa a les finals, els esbossos s'han entintat amb un pinzell texturitzat que es caracteritza per la variació del traç, nomenat Mercury (fig. 19). Cal afegir que en cas de tindre pèl, aquest no s'ha entintat, sinó que s'ha acabat en la posterior fase d'acolorit.

A continuació, s'ha donat una capa de color pla a tota la imatge i mitjançant màscares de retall (fig. 20) i el pinzell Larapuna (fig. 21), s'han donat unes quantes mans de pintura simulant llums i obres, que anaven variant, ja que aquest pinzell té una textura que imita la pintura tradicional. En cas dels detalls menuts, aquests s'han pintat amb el llapis 6B.

Per al pèl, aquest s'ha creat utilitzant el pinzell Mercury a una dimensió molt gran, per la seua variabilitat, i després s'ha pintat de la mateixa manera que la resta d'elements.

Una vegada acaba la fase d'acolorit general, s'ha donat un toc final mi-

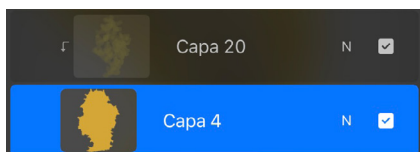


Fig. 20. Màscara de retall. Imatge pròpia (2024).



Fig. 21. Pinzell Larapuna. Imatge pròpia (2024).



Fig. 22. Rim lighting. What is a Rim Light - 3 Point Lighting Techniques Explained (2021).

Fig. 23. Mapa de referència. @kenesu (2024).

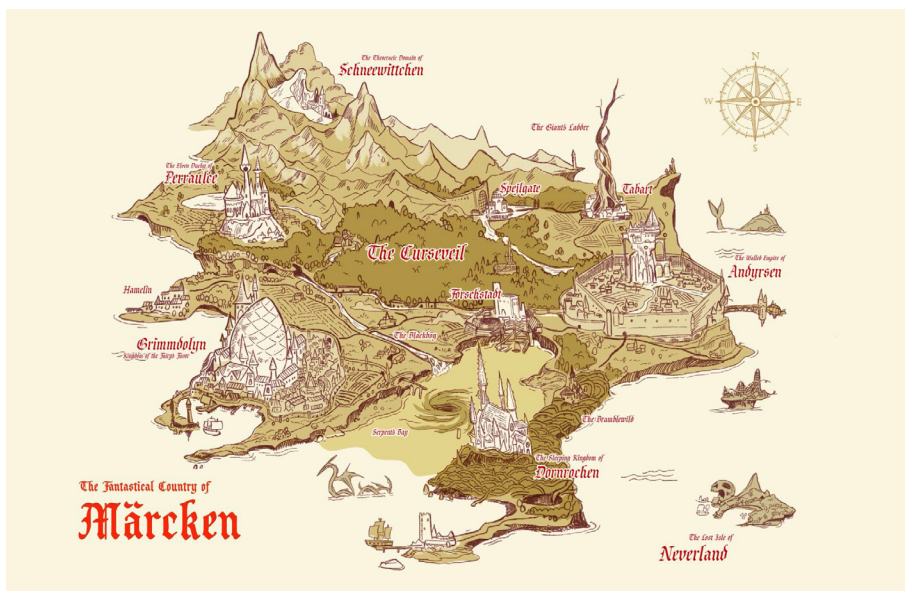
tjançant el *rim lighting*¹⁶ (fig. 22).

En el cas de la Mare, però, s’ha seguit un procés una mica diferent amb tal de concedir-li un aspecte més diví. Després d’acolorir la imatge, s’ha creat una capa per donar llum i s’ha duplicat aquesta, convertint la capa a mode de fusió Afegir al 50% i donant-li desenfocament gaussià¹⁷ al 3% per a simular que brillava.

A més, algunes pàgines de personatge tenen esbossos d’exploració d’aquests.

Per a l’acolorit de les bèsties i les dagues s’ha seguit el mateix procés.

Quant al mapa, s’ha pres de referència a @kenesu (fig. 23) després d’experimentar amb la forma de dibuixar muntanyes i boscos i decidir la ubicació de cada lloc. La forma de pintar ha sigut molt similar a la dels personatges, fent ús del pinzell Larapuna, però sense emfatitzar la pintura.



3. 4. MAQUETACIÓ I IMPRESSIÓ

3. 4. 1. Elements gràfics

S’ha buscat que les decoracions dels margens de les pàgines guarden certa similitud visual entre si. Aquestes estan inspirades en les rajoles típiques de la Comunitat Valenciana (fig. 24) i s’han utilitzat per a dividir apartats i identificar pàgines (fig. 25).

Quant a la portada i la contraportada, s’han elaborat també en Procreate amb el llapis 6B, modificat per a eliminar la textura i fent ús de la ferrament de simetria.

Per als textos s’han fet servir dos tipografies:

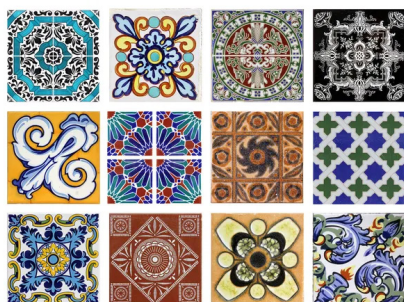


Fig. 24. Conjunt de rajoles característiques de la Comunitat Valenciana. Boggy22 (s. f.).

16 Tècnica d’acolorit que es caracteritza per donar una línia de llum a la vorera del dibuix.

17 Tipus de desenfocament basat en una funció matemàtica desenvolupada per Friedrich Gauss.



Fig. 25. Dissenys que s'han utilitzat com a decoració del marge de les pàgines. Imatge pròpia (2024).

La primera, per als títols, és la Georgia a 36 pt (fig. 26). S'ha utilitzat a la creació del prototip, però en publicar el llibre se substituiria per la Neuton de Google Fonts, que és molt pareguda i és de llicència lliure. En tractar-se d'una tipografia serif, dona al llibre un estil fantàstic i antic, mentre que es manté elegant pel seu ús en regular i el contrast entre les ascendents i la caixa.

La segona, pròpia de la resta de textos, és la Space Grotesk a 9 pt (fig. 27). Space Grotesk és una tipografia gratuïta. Ha sigut elegida principalment per la descendent de la g, que és quadrada en compte de redona. A més, la resta d'aquesta tipografia de pal sec també té un caràcter angulós que contrasta amb les corbes de la Georgia.

Per a la numeració de pàgines s'ha utilitzat la tipografia Minion Variable Concept de la família de la Minion Pro (fig. 28) d'Adobe. Aquesta tipografia és molt pareguda a la Georgia, però no té la irregularitat als numerals, motiu pel qual s'ha utilitzat. També se substituiria per la Neuton. Els nombres estan centrats a peu de pàgina.

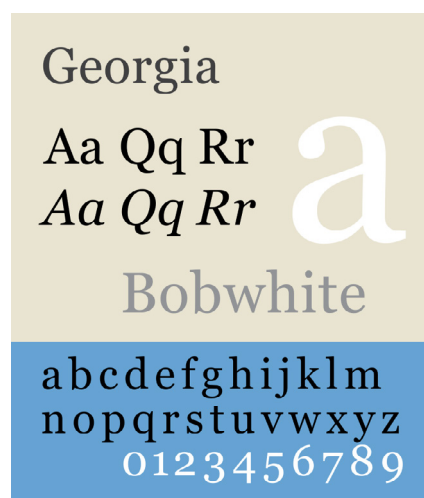


Fig. 26. Mostra de la tipografia Georgia. Wikipedia (2007).

Fig. 27. Mostra de la tipografia Space Grotesk. Imatge pròpia (2024).

Fig. 28. Mostra de la tipografia Minion Pro. Adobe. Slimbach (2000).

Space Grotesk

aAbBcCdDeEfFgGh
HiljJkKILmMnNoOp
PqQrRsStTuUvVw
WxXyYzZ

0123456789



3. 4. 2. Maquetació

La mida del llibre seria de 210 x 297 mil·límetres.

Coberta

En la confecció de la coberta, s'ha fet ús de la web de La Imprenta CG¹⁸ que permet calcular la mida del llibre segons el tipus de llibre i el nombre de pàgines. En aquest cas, la mida total de la coberta és de 210 x 602 mil·límetres (8 mm de llibre).

A la portada i contraportada hi ha un marge de 127 mil·límetres i el marge

18 Direcció de la web: <https://impretaonline.laimprentacg.com/es/calculador-el-llibre-de-un-libro>

del llom és de 3 mm. A més, tot el document té 3 centímetres de sagnat.

Tota la coberta està pintada de morat obscur. El llom conté el títol del llibre i el nom de l'autora. D'altra banda, la portada i contraportada tenen una sèrie de filigranes decoratives en color negre. En el cas de la portada, envolten el títol, que se situa centrat a la pàgina i el nom de l'autora centrat al peu. La contraportada està més buida i té al centre l'escut de Pristat.

Guardes

Per poder imprimir el llibre en tapa dura s'havien elaborat unes guardes. Aquestes es crearen utilitzant les il·lustracions de les rajoles de la divisió de capítols.

En un document A4 amb 3 mm de sagnat, s'han reorganitzat les rajoles per a fer la sensació d'un mural.

Interior

Per a la maquetació del contingut del llibre, les pàgines comptaven amb un marge de 12,7 mm i un sagnat de 3 mm.

Els títols i textos s'han situat a l'esquerra de la composició, a 9,72 mm del marge dret en el cas de la pàgina de l'esquerra i apegat a aquest en el cas de la dreta. A ambdues instàncies el text s'ha arrimat al marge superior.

Quan es tracta dels inicis de secció, el títol i text d'acompanyament se situen més centrats a la pàgina, a 29,5 mm del marge superior, però apegat al dret en tots casos. En aquestes fulles, la meitat inferior està coberta per unes il·lustracions de rajoles úniques en cada apartat (fig. 29).

Fig: 29. Il·lustració que s'ubica a la meitat inferior de les pàgines inicials de cada capítol. Imatge pròpia (2024).



Fig: 30. Marge de pàgina identificatiu. Imatge pròpia (2024).

Aquestes il·lustracions, a línia, són les que han conformat els marges de les pàgines de forma identificativa (fig. 30), perquè el lector les ubique fàcilment dins d'un apartat o altre.

Una instància que ix d'aquestes normes és el mapa. Aquest ocupa tota la fulla dreta de la pàgina 7, mentre que a la pàgina 6 trobem la llegenda. Aquesta se situa a la meitat inferior de la pàgina, arrimada als dos marges. Els textos de la pàgina 2 i 4 també són així.

Una altra pàgina inusual és la de les dagues que manté el marge esquerre, però afegeix altre a la dreta de 25 mm respecte al final de la pàgina i canvia la distribució dels elements.

Finalment, l'índex està totalment centrat a la composició igual que l'escut

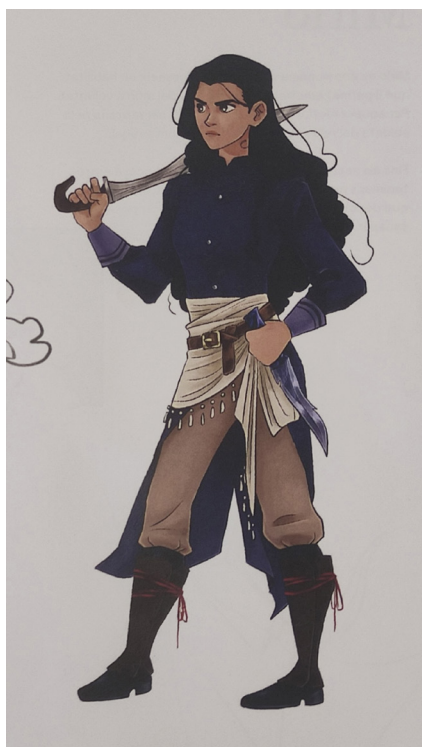


Fig. 31. Prova d'impressió. Imatge pròpia (2024).

de l'última pàgina.

Una vegada tot és correcte, s'han traçat tots els textos per a evitar problemes a l'hora d'imprimir.

3. 4. 3. Impressió

Es va fer una prova d'impressió prèvia a la final al lloc on estava previst imprimir, en aquest cas en la reprografia Linea 2. Després de comprovar les grandàries de lletra i el color de les imatges, se'n van retocar totes les il·lustracions utilitzant Photoshop. Per a açò, es va tindre en compte la prova, on els colors havien eixit massa obscurs (fig. 31).

Així doncs, a Photoshop es va aplicar una capa de corbes en mode de fusió Lluminositat per aclarir la imatge i, utilitzant la drecera de teclat CTRL+Y, que mostra una aproximació de com es veuria la imatge en CMYK¹⁹, es va modificar la corba perquè es vera més clara. A més, també s'utilitzà una capa de saturació en mode de fusió Color amb la saturació a +10, per a donar intensitat als colors.

Una vegada fets aquests canvis, es van dur els documents a imprimir. Aquests foren impresos en A4 amb un paper estucat mate de 120 grams, el mateix que per a les guardes. Per a la portada, s'utilitzà un paper similar però envernissat, que protegira el llibre.

3. 5. RESULTATS



Fig. 32. Portada impresa del llibre. Imatge pròpia (2024).



Fig. 33. Guarda del prototip. Imatge pròpia (2024).

Fig. 34. Mostra de pàgines interiors. Imatge pròpia (2024).



Fig. 35. Coberta. Imatge pròpia (2024).



Fig. 36. Guardes. Imatge pròpia (2024).

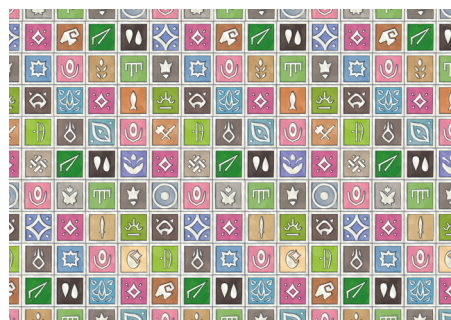


Fig. 37. Títol. Pàgina 1. Imatge pròpia (2024).



Fig. 38. Informació i introducció. Pàgines 2 i 3. Imatge pròpia (2024).



Fig. 39. Agraïments i índex. Pàgines 4 i 5. Imatge pròpia (2024).

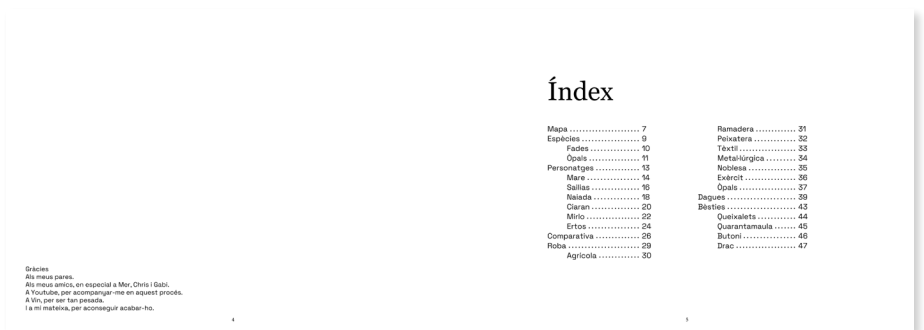


Fig. 40. Llegenda i mapa. Pàgines 6 i 7. Imatge pròpia (2024).



Fig. 41. Inici secció d'espècies. Pàgines 8 i 9. Imatge pròpia (2024).

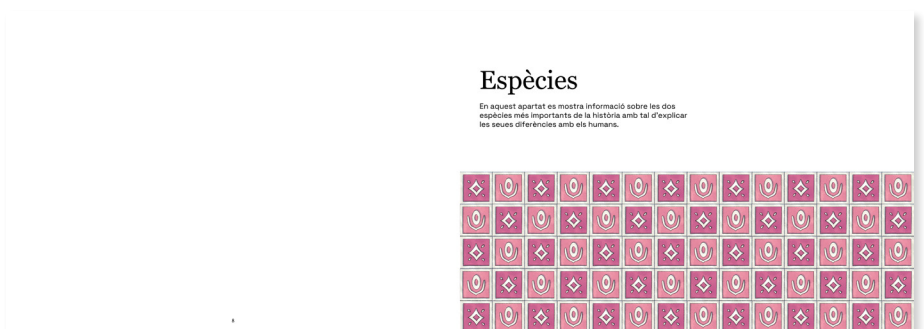


Fig. 42. Fades i òpals. Pàgines 10 i 11. Imatge pròpia (2024).

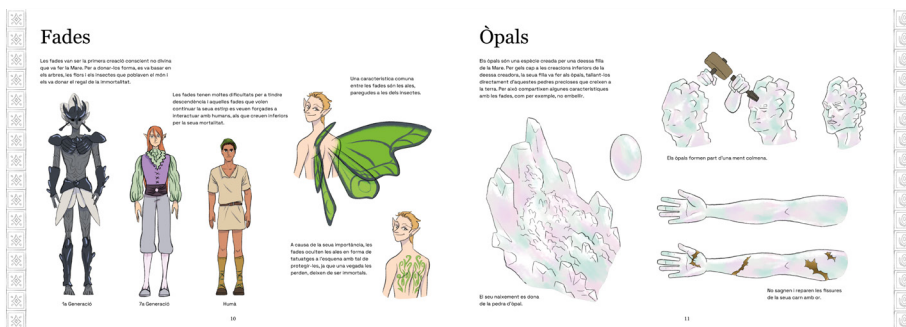


Fig. 43. Inici secció de personatges. Pàgines 12 i 13. Imatge pròpia (2024).



Fig. 44. Mare. Pàgines 14 i 15. Imatge pròpia (2024).

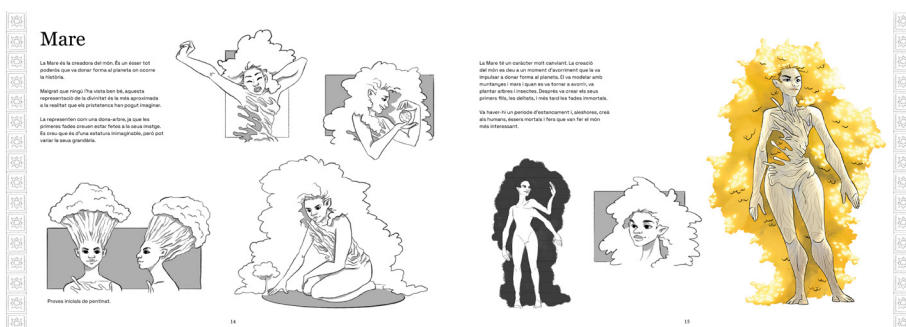


Fig. 45. Saillias. Pàgines 16 i 17. Imatge pròpia (2024).

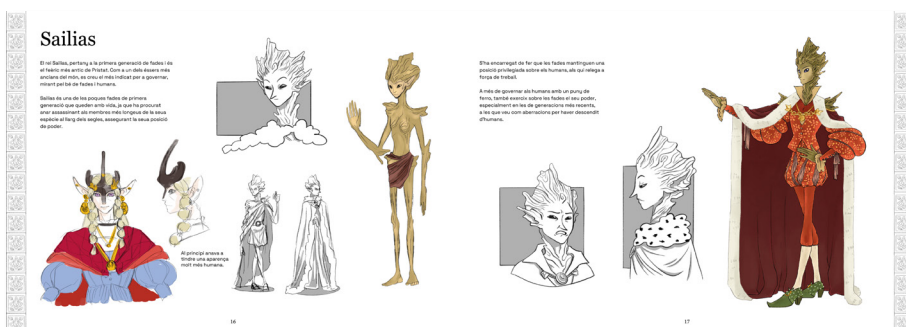


Fig. 46. Naiada. Pàgines 18 i 19. Imatge pròpia (2024).

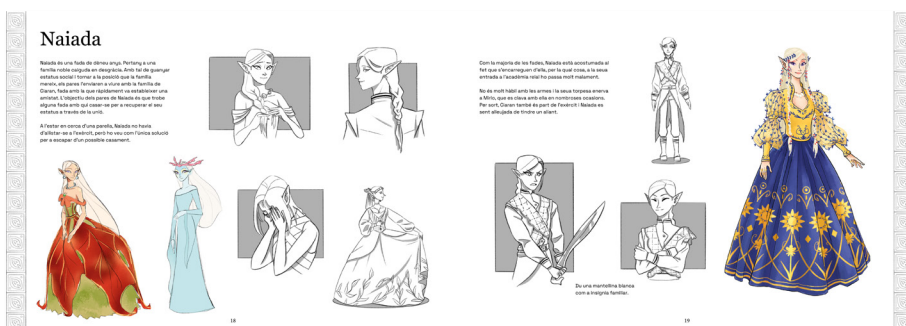


Fig. 47. Ciaran. Pàgines 20 i 21. Imatge pròpia (2024).

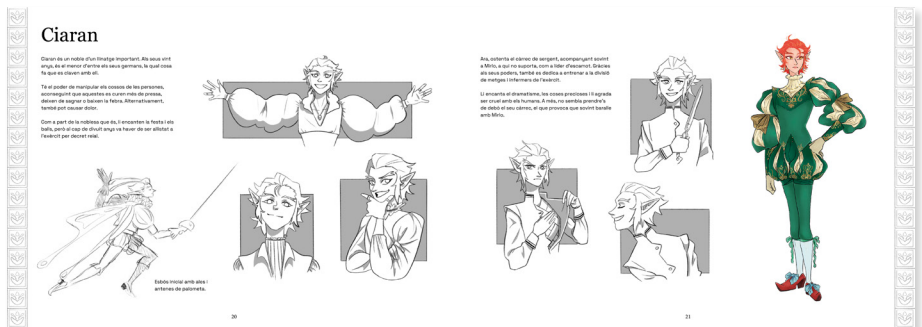


Fig. 48. Mirlo. Pàgines 22 i 23. Imatge pròpia (2024).



Fig. 49. Ertos. Pàgines 24 i 25. Imatge pròpia (2024).

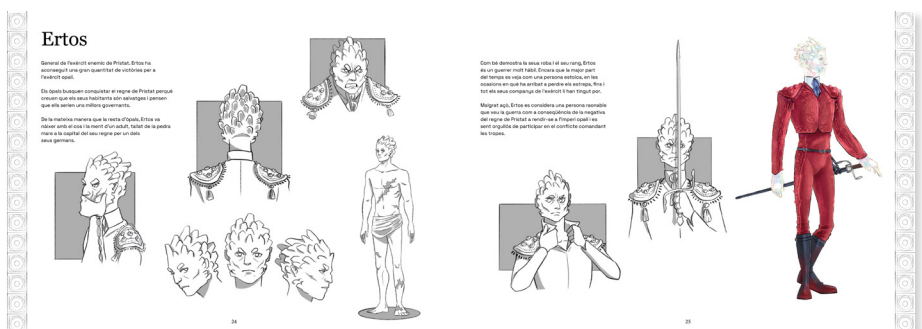
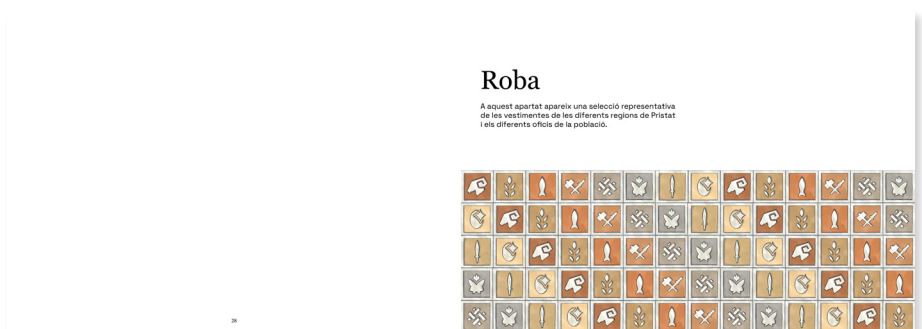


Fig. 50. Comparació de mides. Pàgines 26 i 27. Imatge pròpia (2024).



Fig. 51. Inici secció de roba. Pàgines 28 i 29. Imatge pròpia (2024).



Roba

A aquest apartat apareix una selecció representativa de les vestimentes de les diferents regions de Pristat i els diferents oficis de la població.

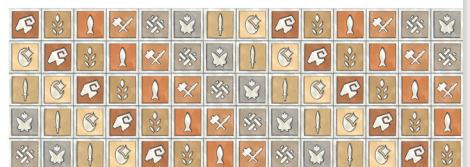


Fig. 57. Ploma, sagnadora, impostora i nit eterna. Pàgines 40 i 41. Imatge pròpia (2024).



Fig. 58. Inici secció de bèsties. Pàgines 42 i 43. Imatge pròpia (2024).



Fig. 59. Queixalets i quarantamaula. Pàgines 44 i 45. Imatge pròpia (2024).



Fig. 60. Butoni i drac. Pàgines 46 i 47. Imatge pròpia (2024).



Fig. 61. Escut de Pristat. Pàgina 48. Imatge pròpia (2024).



3. 5. 1. *Impacte previst*

A causa de ser un concepte innovador, és difícil calcular l'èxit que tindria el projecte. A més, es tracta d'un llibre que, al seu plantejament, acompanya un altre i seria estrany separar-los, encara que també possible. Per altra banda, és un llibre de *concept art* que podria ser utilitzat per a la creació d'altra obra.

Tot i açò, teoritzant que podria arribar a ser un projecte de Kickstarter²⁰, perquè a causa de la idea, seria molt complicat publicar-lo amb una editorial, i fent mitjà de les xarxes socials per a llançar una campanya de màrqueting forta, el llibre podria arribar a triomfar.

Així i tot, l'impacte que produiria no passaria d'una escala mitjana, almenys al principi, per culpa de factors dissuasius com l'idioma o la poca fiabilitat de l'autora per falta d'experiència.

Si es volguera un triomf major, la primera qüestió a resoldre seria la traducció a l'anglès, ja que el gènere de fantasia és molt popular i l'anglès és un idioma conegut per la majoria. A més, si es tracta d'una campanya Kickstarter, la web protegeix als usuaris i el públic anglès té una major capacitat econòmica.

3. 5. 2. *Pressupost*

Per a dur a terme el pressupost, s'ha tingut en compte el salari d'un artista de *concept art*, que és de 30 €/h sent júnior i s'han comprés les tasques, d'ideació, il·lustració i maquetació. S'ha elaborat el pressupost (fig. 62) sense comptar la despesa de llum per a la creació del treball.

El primer apartat, la ideació del llibre, ha comportat una mitjana de treball de 30 hores, la qual equival a un total de 900 €. Tot el procés de la creació d'imatges correspondria a 3.780 € (126 hores). Finalment, la part de maquetació ascendiria a 900 € (30 hores). En total, la quantitat de temps dedicada a la realització del llibre és de 186 hores. La impressió del prototip ha costat 60,10 €.

Amb tot, el preu que hauria de cobrar l'artista és de 5.640,10 € pel treball del llibre.

Fig. 62. Taula de pressupost. Imatge pròpia (2024).

	Preu	Hores	TOTAL
Ideació	30 € / h	30	900 €
Il·lustració	30 € / h	126	3.780 €
Maquetació	30 € / h	30	900 €
Prototip	60,10 €		60,10€
			5.640,10 €

²⁰ Plataforma on els usuaris poden proposar projectes per a que altres usuaris els patrocinen monetàriament i s'aconsegueixga dur-los a terme.

4. CONCLUSIONS

Aquesta obra es va començar a conceptualitzar a mitjans de 2023 com a un projecte personal i al TFG es va plantejar la creació del llibre com una forma que l'alumna materialitzara tots els conceptes que existien de forma abstracta, al paper.

Els objectius han sigut complits d'una forma eficaç, sent aquest treball el cim dels coneixements apresos a la carrera i els acumulats llarg de la vida acadèmica artística.

A més, s'ha aconseguit seguir un pla que ha permès la impressió final del llibre, la qual cosa era important perquè demostrava entendre com funciona l'editorial. La recaptació de referents pel que fa als artistes ha sigut molt gratificant, ja que s'han trobat un gran nom d'artistes femenines que mostren una major inclusió de les dones al sector artístic. La creació de les imatges i el guió han exemplificat la capacitat de l'alumna per a enfrontar-se a aquestes qüestions d'una manera efectiva. Seguir una metodologia així com un cronograma a l'hora de treballar ha resultat molt beneficiós, permetent obtenir les metes proposades amb un bon marge de temps.

Per una part, el resultat d'aquest llibre ha sigut satisfactori. Es pot afirmar que s'han complit tots els objectius, però deixa també un sabor agre-dolç. En tractar-se d'un projecte tan personal, les expectatives sempre són molt altes i sempre existeix la preocupació que falta alguna cosa.

Així i tot, al llarg d'aquest document s'ha afirmat diverses vegades que aquest llibre és tan sols una presa de contacte de la idea i sens dubte es planteja la seua expansió més endavant.

5. BIBLIOGRAFIA

Black, H (2018). *The Cruel Prince*. Editorial Hidra.

Callejo, J. (1994). *Hadas: Guía de los seres mágicos de España*. Editorial Edaf.

Campbell, J. (1990). *The Hero's Journey: Joseph Campbell on His Life and Work*. New World Library.

Centro Pixels. (9 de març de 2024). *Concept artist: qué es y qué estudiar para convertirte en profesional*. <https://centropixels.com/concept-artist> [Consultat el 14 de maig de 2024]

Cipera, K. (11 de maig de 2011). *Defining the Genre: High Fantasy*. Fandomania. <https://fandomania.com/defining-the-genre-high-fantasy/> [Consultat el 15 de maig de 2024]

Clip Studio Paint. (s. f.). *Estilos e ideas de concept art*. <https://www.clipstudio.net/es/conceptart/art-style/> [Consultat el 14 de maig de 2024]

Editorial Círculo Rojo. (8 de febrer de 2022). *Cómo hacer worldbuilding sin que se te vaya de las manos*. <https://blog.editorialcirculo rojo.com/blog/como-hacer-worldbuilding> [Consultat el 18 de maig de 2024]

Ellefson, R. (25 d'octubre de 2021). *The Top Down Approach*. The Art of Worldbuilding. <https://artofworldbuilding.com/the-top-down-approach/> [Consultat el 18 de maig de 2024]

Ellefson, R. (28 d'octubre de 2021). *The Bottom Up Approach*. The Art of Worldbuilding. <https://artofworldbuilding.com/the-bottom-up-approach/> [Consultat el 18 de maig de 2024]

Ellis, A. (2022). *Fever Knights: Official Fake Strategy Guide*. Pocket Books.

Jarvis, D. (Anfitrión). (2006). *The Origin of Fairies*. [Audio]. Internet Archive. <https://archive.org/details/DaleGilbertJarvisOriginofFairies> [Consultat el 16 de maig de 2024]

Rässa, J. (2018). *Concept Art creation methodologies Visual Development of "Rock Boy"* [Tesi de llicenciatura, South-Eastern Finland University of Applied Sciences]. Theseus.

Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española* (23a edició).

Sempere, J. V. i Torres, À. (2017). Tradición oral en tierras valencianas. *Boletín de Literatura Oral*, (1), 525-540. https://www.researchgate.net/publication/318247494_Tradicion_oral_en_tierras_valencianas [Consultat el 17 de maig de 2024]

U-tad. (31 de maig de 2023). *¿Qué es el diseño de personajes?* <https://u-tad.com/consejos-diseno-personaje> [Consultat el 14 de maig de 2024]

U-tad. (19 d'abril de 2023). *¿En qué consiste el storytelling?* <https://u-tad.com/en-que-consiste-el-storytelling> [Consultat el 14 de maig de 2024]

6. ÍNDEX DE FIGURES I TAULES

Fig. 1. Cronograma del procés de treball. Imatge pròpia (2024).....	7
Fig. 2. Fulla d'expressions de personatge. @randybishopart (2022).....	8
Recuperat de: https://www.21-draw.com/how-to-make-a-character-design-sheet/	
Fig. 3. Portada del llibre <i>The Cruel Prince</i> . Black (2018).	10
Fig. 4. Portada del llibre <i>Fever Knights: Official Fake Strategy Guide</i> . Ellis (2022).....	12
Fig. 5. Làmina del portafolis d'il·lustració. Zhang (2023).	13
Recuperat de: https://www.artstation.com/artwork/d81ELJ	
Fig. 6. Portada del llibre <i>The Legend of Zelda: Breath of the Wild - Creando a un Héroe</i> . Ambit Ltd. (2017).	13
Fig. 7. Miniatura del vídeo <i>I redesigned Dwarves</i> del canal de YouTube Monstergarden. Monstergarden (2023).	14
Recuperat de: https://youtu.be/-mvLxx36XTg?si=I3dR00GniXqdMCRH	
Fig. 8. Il·lustració de mujeres apretando un corsette. Brocal (2023).....	14
Recuperat de: https://x.com/Cy_lindric/status/1689403608553381890?t=v2gySiBWta5JLbgPFFM_lw&s=19	
Fig. 9. Mostra del portafolis <i>The Golden Tide</i> . Balderstone (2023).	15
Recuperat de: https://www.artstation.com/artwork/klYAaA	
Fig. 10. Detalls del treball <i>The Golden Tide</i> . Balderstone (2023).....	15
Recuperat de: https://www.artstation.com/artwork/klYAaA	
Fig. 11. Expressions facials. Kim (2017).	15
Recuperat de: https://www.tumblr.com/phobso/162475549865/balor-saying-im-not-a-girl-with-different?source=share	
Fig. 12. Mostra del treball <i>Ambrosia</i> . Pan (2021).	16
Recuperat de: https://www.artstation.com/artwork/3d8eaD	
Fig. 13. Captura de pantalla del tauler i subtaulers del TFG a Pinterest. Imatge pròpia (2024). 16	
Fig. 14. Distribució dels textos i decoracions a les pàgines del llibre passat a net. Imatge pròpia (2023).	17
Fig. 15. Mostra d'una de les il·lustracions de pàgina que decoren cada secció. Imatge pròpia (2024).	19
Fig. 16. Llapis 6B. Imatge pròpia (2024).....	22
Fig. 17. Mostra d'algunes referències. Gravats, Carrafa i Ribelles i Helip (1825). Vestit, <i>Personal Courtier Costume for Faire Season '09-'10</i> (s. f.). Sabates, Peacock (2005).....	23
Recuperat de: https://www.academiacolecciones.com/estampas/indumentaria.php?serie=trajes-de-espana-carrafa , gravats. https://andrewmaclainercollection.blogspot.com/2009/08/personal-courtier-costume-for-faire.html , vestit.	
Fig. 18. Exploració de personatge amb línia i ombra. Imatge pròpia (2024).	23

Fig. 19. Pinzell Mercury. Imatge pròpia (2024).....	23
Fig. 20. Màscara de retall. Imatge pròpia (2024).....	24
Fig. 21. Pinzell Larapuna. Imatge pròpia (2024).....	24
Fig. 22. <i>Rim lighting. What is a Rim Light - 3 Point Lighting Techniques Explained</i> (2021).....	24
Recuperat de: https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-rim-light-photography-definition/	
Fig. 23. Mapa de referència. @kenesu (2024).....	24
Recuperat de: https://x.com/kenesu/status/1778111709468827976?t=WBy4x2UtlF_6cZDTciNoYA&s=19	
Fig. 24. Conjunt de rajoles característiques de la Comunitat Valenciana. Boggy22 (s. f.).....	24
Recuperat de: https://depositphotos.com/photo/valencia-azulejos-13838072.html	
Fig. 25. Dissenys que s'han utilitzat com a decoració del marge de les pàgines. Imatge pròpia (2024).....	25
Fig. 26. Mostra de la tipografia Georgia. Wikipedia (2007).....	25
Recuperat de: https://en.wikipedia.org/wiki/Georgia_(typeface)	
Fig. 27. Mostra de la tipografia Space Grotesk. Imatge pròpia (2024).....	25
Fig. 28. Mostra de la tipografia Minion Pro. Adobe. Slimbach (2000).....	25
Recuperat de: https://fonts.adobe.com/fonts/minion	
Fig. 29. Il·lustració que s'ubica a la meitat inferior de les pàgines inicials de cada capítol. Imatge pròpia (2024).....	26
Fig. 30. Marge de pàgina identificatiu. Imatge pròpia (2024).....	26
Fig. 31. Prova d'impressió. Imatge pròpia (2024).....	27
Fig. 32. Portada impresa del llibre. Imatge pròpia (2024).....	27
Fig. 33. Guarda del prototip. Imatge pròpia (2024).....	27
Fig. 34. Mostra de pàgines interiors. Imatge pròpia (2024).....	28
Fig. 35. Coberta. Imatge pròpia (2024).....	28
Fig. 36. Guardes. Imatge pròpia (2024).....	28
Fig. 37. Títol. Pàgina 1. Imatge pròpia (2024).....	29
Fig. 38. Informació i introducció. Pàgines 2 i 3. Imatge pròpia (2024).....	29
Fig. 39. Agraïments i índex. Pàgines 4 i 5. Imatge pròpia (2024).....	29
Fig. 40. Llegendes i mapa. Pàgines 6 i 7. Imatge pròpia (2024).....	29
Fig. 41. Inici secció d'espècies. Pàgines 8 i 9. Imatge pròpia (2024).....	29
Fig. 42. Fades i òpals. Pàgines 10 i 11. Imatge pròpia (2024).....	30
Fig. 43. Inici secció de personatges. Pàgines 12 i 13. Imatge pròpia (2024).....	30
Fig. 44. Mare. Pàgines 14 i 15. Imatge pròpia (2024).....	30
Fig. 45. Sailias. Pàgines 16 i 17. Imatge pròpia (2024).....	30
Fig. 46. Naiada. Pàgines 18 i 19. Imatge pròpia (2024).....	30
Fig. 47. Ciaran. Pàgines 20 i 21. Imatge pròpia (2024).....	31
Fig. 48. Mirlo. Pàgines 22 i 23. Imatge pròpia (2024).....	31
Fig. 49. Ertos. Pàgines 24 i 25. Imatge pròpia (2024).....	31
Fig. 50. Comparació de mides. Pàgines 26 i 27. Imatge pròpia (2024).....	31
Fig. 51. Inici secció de roba. Pàgines 28 i 29. Imatge pròpia (2024).....	31
Fig. 52. Agrícola i ramadera. Pàgines 30 i 31. Imatge pròpia (2024).....	32
Fig. 53. Peixatera i tèxtil. Pàgines 32 i 33. Imatge pròpia (2024).....	32
Fig. 54. Metal·lúrgica i noblesa. Pàgines 34 i 35. Imatge pròpia (2024).....	32
Fig. 55. Exèrcit i òpals. Pàgines 36 i 37. Imatge pròpia (2024).....	32
Fig. 56. Inici secció de dagues. Pàgines 38 i 39. Imatge pròpia (2024).....	32
Fig. 57. Ploma, sagnadora, impostora i nit eterna. Pàgines 40 i 41. Imatge pròpia (2024).....	33
Fig. 58. Inici secció de bèsties. Pàgines 42 i 43. Imatge pròpia (2024).....	33
Fig. 59. Queixalets i quarantamaula. Pàgines 44 i 45. Imatge pròpia (2024).....	33
Fig. 60. Butoni i drac. Pàgines 46 i 47. Imatge pròpia (2024).....	33
Fig. 61. Escut de Pristat. Pàgina 48. Imatge pròpia (2024).....	33
Fig. 62. Taula de presupost. Imatge pròpia (2024).....	34

ANNEX

A partir d'aquest punt es troben els annexos. Es tracta de tres arxius adjunts amb informació i imatges que, per restriccions al format de la memòria s'han vist reduïdes i amb tal de facilitar la seua visualització s'han col·locat a part, a més de material addicional a l'elaboració d'aquest TFG.

Aquests annexos són:

Annex I, que conté els ODS.

Annex II, que conté els arts finals.

Annex III, que conté el procés d'exploració de personatges i esbossos.