

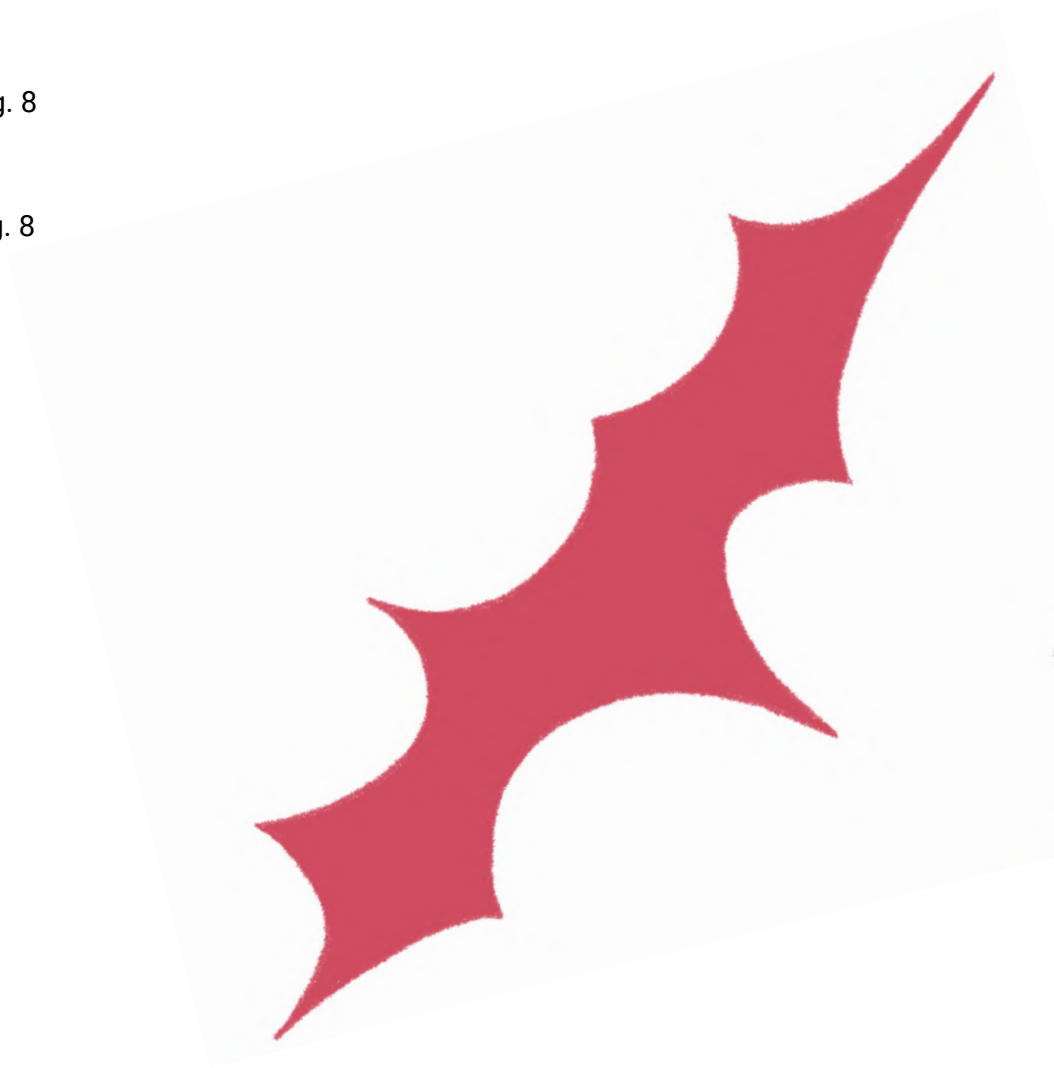


Arnau Gómez Amate
Art, Tecnologia i Impressió
UB Belles Arts 2022



Índex

1. **Marc Teòric** - Pàg. 2
2. **Referents** - Pàg. 2
3. **Procés Creatiu** - Pàg. 4
4. **Maquetació i Producte Final** - Pàg. 7
5. **Conclusions** - Pàg. 8
6. **Mediagrafia** - Pàg. 8



1. Marc Teòric

Monster Slayer parteix de la pròpia convergència d'interessos pels videojocs, pels fanzines i la autoedició, i pels punts en comú entre tots dos. Partint del valor gràfic del material que envolta el disc, el cartutx o el codi de joc (manuals, fulls publicitaris, adhesius o targetes promocionals, etiquetes, portada...), el meu objectiu era produir una obra compresa en aquesta línia.

Anys abans vaig realitzar una primera aproximació al concepte amb **Magenta**(2019), una maqueta de còpia única que contenia una caixa, la portada, un llibret/**fanzine** i un cartutx amb una etiqueta personalitzada. Amb **Monster Slayer**, la idea era emular aquesta primera obra, elevar-la i expandir-la. A més, volia fer una tirada limitada(10 còpies) per a la seva venda i distribució al festival **Impreses**, forçant també així una data límit per a la finalització



Portada de Magenta, 2019

2. Referents

La major inspiració i punt de referència tant per a crear Magenta al 2019 com per a **Monster Slayer** és la obra de **Samanthuel**(@splendidland), una coneguda artista digital, en concret el seu **Apple Quest Monsters DX**(2018). Aquesta peça impresa i digital conté més de 100 pàgines plenes de monstres i les seves descripcions, a més de tot un context en el qual existeixen aquestes criatures, tot realitzat amb cura en estil **pixel art**. El format de la obra segueix, també, l'estètica de manual de videojoc, emulant els seus codis i maneres de fer.



Apple Quest Monsters DX, 2018

També va ser una part important per a reforçar idees sobretot entorn al format el treball de Fuso Negro **ICO: YOU WERE THERE**(2021), un kit de papiroflèxia i un pòster dins una caixa de DVD en homenatge a un dels seus videojocs preferits, **Ico**(2001). Tot i que **Magenta** fou anterior i ja entenia com enfocar la personalització de la caixa, aquesta obra va fer-me veure que podia pulir la estètica cap a una direcció menys fidedigna però més satisfactòria visualment.



ICO: YOU WERE HERE, 2021

MONSTER SLAYER

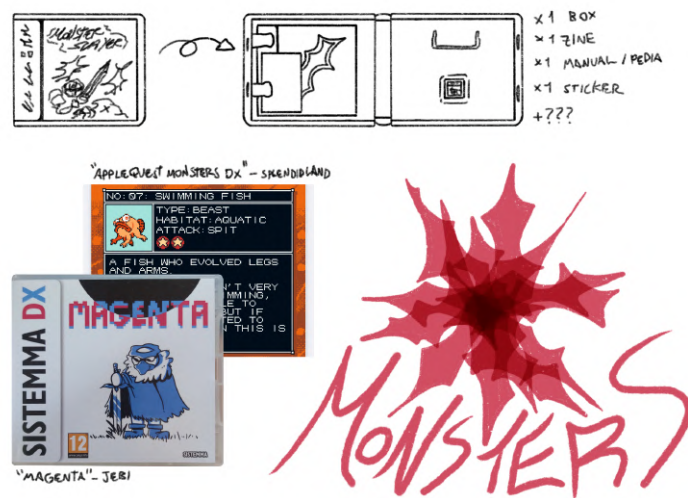
Tot i que aquests dos projectes fossin la major font d'inspiració formal per a **Monster Slayer**, hi ha més material que ha col·laborat a la ideació de l'obra. En qüestió de packaging, em vaig basar en el fenomen de les caixes de reproducció per a conservar els videojocs, normalment substituïnt caixes de cartró per caixes de plàstic, amb més resistència i durabilitat. En la mateixa línia, també fer referència a **Limited Run Games**, amb edicions de videojocs més cuidades i amb caixes i extres ben dissenyats.

Pel que fa a l'apartat estètic del fals videojoc, hi han contribuït sobretot obres com **Undertale**(2015), **Downwell**(2015) o **Darkest Dungeon**(2016). Per la seva perspectiva psicològica, la història d'obres com **Yume Nikki**(2004), **Shin Megami Tensei: Persona 3**(2006) o **Omori**(2020) també han ajudat a formar la història i la base sobre la qual realitzar tant el món com els monstres.

3. Procés creatiu

Amb **Monster Slayer** vaig partir alhora de dos punts d'inici: la idea d'obra física i la història. Respecte a la trama, **Monster Slayer** és la història d'unx guerrerx que inicia una aventura per a vèncer tots els monstres que s'han instal·lat de cop a diversos terrenys del seu regne. En cada batalla, no en surt il·lès: per cada ferida mortal a una de les bèsties, ellx en guanya una ferida, que algun dia esdevindrà cicatriu. **Monster Slayer** és també un procés d'introspecció personal on buscava materialitzar les ferides psicològiques i els esdeveniments traumàtics i afrontar-los de maneres diferents. S'han de derrotar tots els enemics? I si qui t'ha ferit és algú a qui estimes? Es poden reobrir les cicatrius i deixar escapar de nou els monstres que unx creia derrotats?

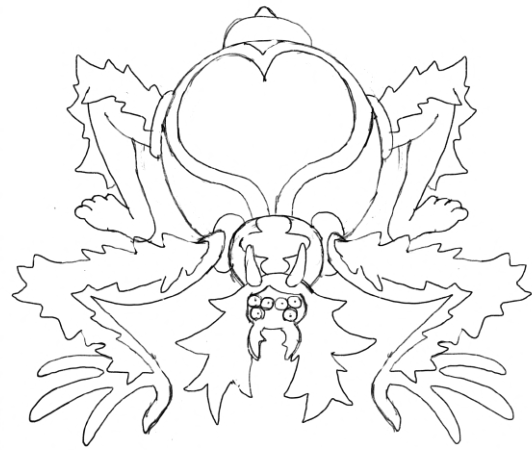
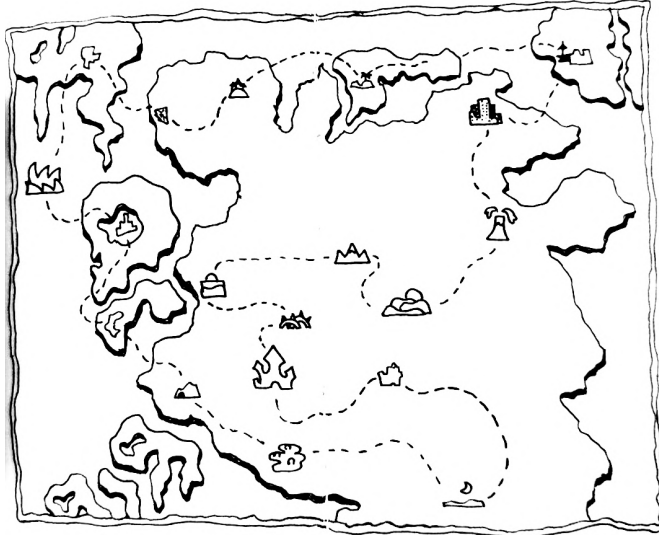
Valent-me de l'estètica dels videojocs i tot el disseny de producte que l'envolta, a més de l'autoedició com a procés per a arribar a aquest resultat, l'objectiu era, com ja he mencionat, crear un objecte seriat: aquest constaria d'una caixa on empaquetar la resta, i a l'interior una mena de manual i/o enciclopèdia de monstres(amb art digital i **pixel art**), un adhesiu de la cicatriu, i una reproducció de cartutx per a la consola(funcional, però amb un joc aleatori ja existent a l'interior i un adhesiu personalitzat en comptes de l'original).



Primer planning de la idea per a Monster Slayer

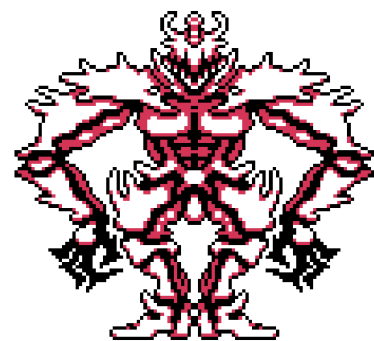
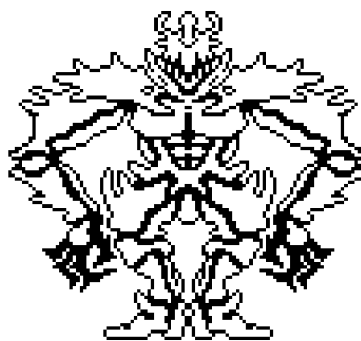
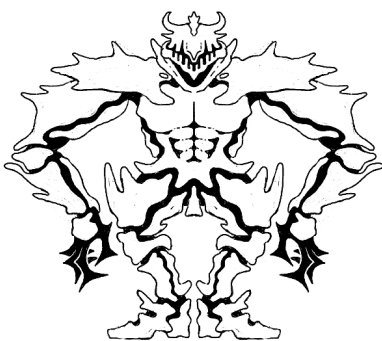
MONSTER SILVER

Després de tenir clara la perspectiva tant d'edició com de contingut, vaig començar a generar l'apartat gràfic, amb esbossos per al mapa, els monstres i demés, que també inclouria al llibre final, i que posteriorment passaria a **pixel art**. També vaig començar a escriure la història, les mecàniques i els noms i les característiques de cada monstre.



Esbossos del mapa(Micron sobre paper) i l'aranya(digital)

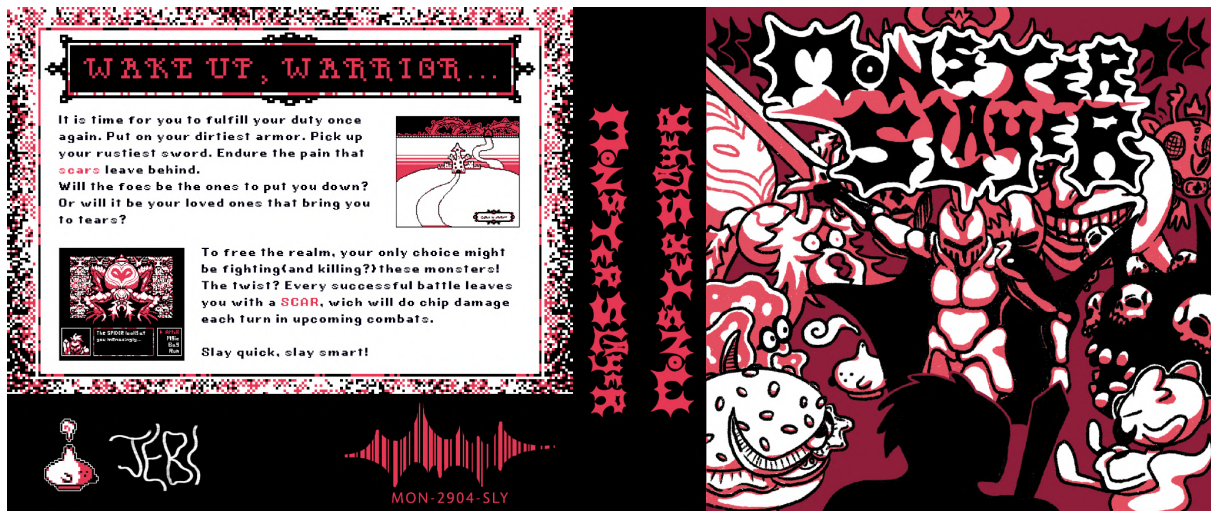
La part més llarga del procés va ser el pas següent, en part per la realització dels dissenys finals dels monstres, però sobretot per la creació de tota la imatgeria en **pixel art**. Vaig limitar la mida dels **sprites**(64x64 px els petits, 128x128 px els grans) i l'estil a tres colors(negre, blanc i roig), no només per una raó estètica, sinó per a agilitzar la càrrega de treball. Això va ser possible limitant els colors a línia negra per als contorns, blanc per a les llums i roigs per a les ombres i els detalls. En total, vaig produir gairebé una cinquantena d'**sprites** originals, a més dels elements com marcs i números de pàgina, caixes de text...



Procés de creació d'un sprite: esbós, contorn i ombres

MONSTER SLAYER

L'última tasca a realitzar abans de la maquetació i la impressió era la realització del logo, la portada, l'etiqueta del cartutx i el disseny dels adhesius. La il·lustració de la portada la vaig realitzar inspirant-me en portades de llibres de fantasia, de manuals de rol i de videojocs antics, en especial dels vuitanta. Vaig combinar aquesta essència amb la gamma cromàtica del projecte i amb el disseny més desenfadat dels monstres. Per a crear el logo vaig seguir la mateixa lògica, prenent la cicatriu, element clau de la història, com a base del disseny, i afegint-hi lletres d'aire **metal** o **gòtic**. Respecte al disseny de la caràtula exterior, vaig prendre de referència la que havia realitzat anteriorment amb **Magenta**, sobretot per a la separació d'espais, i vaig redistribuir-la per a fer-la més agradable estèticament. També em vaig desfer d'elements més propis de les caixes de videojocs, com les advertències de tipus **PEGI**, i vaig apostar per fer-ho més simple, amb més espai per a respirar i més personalitzat, mantenint elements com el codi de barres però en forma de cicatriu.



Disseny de la caràtula, amb la il·lustració de la portada i el logo

Posteriorment a la realització de les imatges digitals, al disseny del producte i a la maquetació i impressió, també vaig realitzar un tràiler per al **fanzine**. Seguint l'estètica de la publicació impresa, el vídeo mostra el joc, teòricament funcional, a través d'un monitor antic. Per a realitzar-lo, vaig processar algunes imatges per **CRT View**(2021), una aplicació que emula aquest tipus de pantalles, i posteriorment les vaig muntar amb una música de tipus **chiptune**(**HoliznaCC0 - Red Skies**), intercalant text i art, i amb una pantalla publicitària al final, anunciant la sortida al mercat de **Monster Slayer**.

Enllaç al tràiler: <https://www.youtube.com/watch?v=Oj15ICcLfZE>

MONSTER SLAYER

4. Maquetació i producte final

Contant la portada i la contraportada, la maqueta final del fanzine consta de 78 pàgines. Per a la impressió d'aquest vaig optar per la mida estàndard de manuals de jocs per a la **Nintendo DS** (la caixa dels quals he fet servir per a montar **Monster Slayer**), de 10,50 x 10,50 cm per pàgina. El pensament inicial era realitzar-lo seguint la línia d'edició dels manuals de l'època, amb paper tipus revista, de gramatge molt baix, i grapat. Finalment, però, degut al gran volum de pàgines que va acabar tenint la publicació, vaig optar per una edició **fastback**, amb paper de gramatge superior i un acabat superior al de fulletó. La portada de la caixa la vaig imprimir a doble cara, amb el mapa del joc imprès a l'interior, en paper de 120 grams.

Respecte als adhesius, l'etiqueta per al cartutx la vaig imprimir en paper polièster adhesiu, més resistent als desperfectes, i els stickers en adhesiu transparent. Les caixes i els cartutxos els vaig reunir en base a donacions i comprant-ne de segona mà. Finalment vaig realitzar una tirada de deu exemplars, que vaig poder tenir llestos a temps per al 29 d'abril, el dia en el qual es va dur a terme el festival **Impreses**, on en vaig poder tenir a la venda.



Monster Slayer, tancat(a dalt) i obert(a baix).

5. Conclusions

Monster Slayer ha sigut el refinament d'un interès que va sorgir arrel de veure el treball d'artistes com Samanthuel, acostant-se a la imatgeria dels videojocs sense endinsar-se en la seva producció, que vaig iniciar amb Magenta i que ha evolucionat fins a aquest projecte. Ha sigut un enfocament diferent per la mida del treball en comparació a aquell, i el fet de realitzar-lo en un temps límit, sota pressió, m'ha ajudat a ser més productiu, a enfocar bé la mida del mateix i a poder tenir-lo a temps a una data que semblava imminent. També veig de manera satisfactòria el resultat pel que fa a l'apartat gràfic, del qual canviaria ben poca cosa, almenys per a aquest projecte. Si en fes un de similar en el futur, potser enfocaria alguns apartats de forma diferent, com ara el disseny de les pàgines, o l'enquadració del fanzine. Treballar en aquesta publicació m'ha encaminat cap al que sembla el camí natural en el futur si decideixo fer una obra similar. Molta gent que va veure Monster Slayer ho demanava en trobar-se tot el material imprès, estàtic, immòbil.

Aquest camí és sens dubte no quedar-me només en l'apartat estètic i en l'embolcallament, sinó llançar-me a la piscina i crear un videojoc complet (un altre, doncs ja vaig publicar **Wandering** al 2021), on pugui estirar del fil d'aquestes estètiques i narratives úniques del mitjà sense perdre de vista l'acompanyament que ja sé com realitzar. És sens dubte cap a on tinc encaminada aquesta línia de producció, i en el treball de final de grau molt possiblement l'enfrontaré de cara.

6. Mediagrafia

CRT View (1.3). (2021). [Software d'ordinador]. Mattias Gustavsson.

<https://mattiasgustavsson.itch.io/crtview>

Darkest Dungeon. (2016). [Videojoc]. Red Hook Studios.

Downwell. (2015). [Videojoc]. Moppin.

Fuso Negro. (s. f.). *ICO: YOU WERE THERE*. Bigcartel.

<https://fusonegro.bigcartel.com/product/ico-you-were-there-fan-pack>

Gómez, A. (2019). *Magenta*. Jebi.

MONSTER SLYER

Gómez, A. (2021). *Wandering* [Videojoc]. Jebi.

<https://jebi.itch.io/wandering>

HoliznaCC0. (2022, 3 junio). *Red Skies*. Bandcamp.

<https://holiznacc0.bandcamp.com/track/red-skies>

ICO. (2001). [Videojoc]. Team Ico.

@Impresesbbaa. (2022, 12 abril). *Impreses 3* [Post d'Instagram]. Instagram.

<https://www.instagram.com/p/CcQJinKjQD5/>

Limited Run Games. (2015). *Limited Run Gmes*.

<https://limitedrungames.com>

Omori. (2020). [Videojoc]. OMOCAT, LLC.

Samanthuel. (2018, 24 agosto). *Apple Quest Monsters DX*. Itch.io.

<https://splendidland.itch.io/apple-quest-monsters-dx>

Shin Megami Tensei: Persona 3. (2006). [Videojoc]. Atlus.

Undertale. (2015). [Videojoc]. Toby Fox.

Yume Nikki. (2004). [Videojoc]. Kikiyama.