



TRABAJO FINAL DE GRADO 2024-2025

Optakur la creación tras el error

Concept art de personajes y entornos

Mención: Artes Visuales y Diseño

Estudiante: Marí Forqués, Flora

Tutora: Torrecilla Patiño, Elia

Facultad de Bellas Artes de Altea

Universidad Miguel Hernandez Elche

TRABAJO FIN DE GRADO
BELLAS ARTES
2024-2025



MENCIÓN
Artes Visuales y Diseño

TÍTULO
Optakur, la creación tras el error

ESTUDIANTE
Marí Forqués, Flora

TUTOR/A
Torrecilla Patiño, Elia



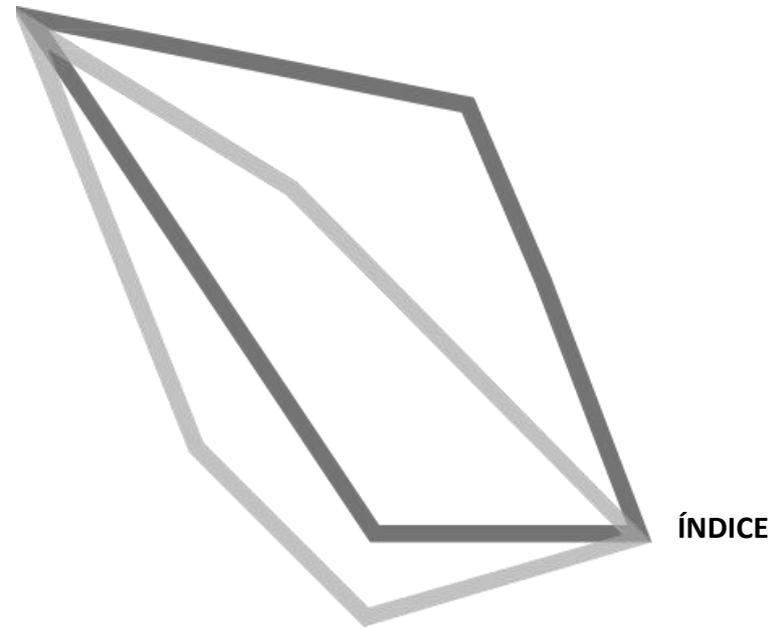
PALABRAS CLAVE

Diseño de personajes, *concept art*, ilustración digital, videojuego, *vaporwave*.

RESUMEN

Este trabajo consiste en el diseño de personajes para un videojuego llamado *Optakur*. Se trata de un videojuego de acción-aventura género *Role-Play-Game* con interacción MMO que narra las aventuras de un *Cracker* (persona que se dedica a *hackear* dispositivos electrónicos con un fin egoísta) que en un momento dado intentó colarse en las bases de datos de uno de sus juegos preferidos. Sin embargo, debido a un error, el mundo colapsa y se ve obligado a repararlo todo.

Este trabajo surge de un encargo realizado por otro estudiante llamado Adrià Cano Quintana de la Universidad ADE- Su papel en este trabajo se centra en la programación y en la gestión del mismo juego. En el encargo se detallan los diferentes elementos, tales como: tipo de arte empleado, diseños estéticamente coherentes con el tipo de arte, una serie de paisajes, etc. A partir de esta información, se han diseñado 3 paisajes y 8 criaturas diferentes de estética *vaporwave* con una paleta de color *fluor*. Todo la conceptualización y desarrollo se muestra en esta memoria TFG.



1. PROPUESTA Y OBJETIVOS	1
2. REFERENTES	4
3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA	7
4. PROCESO DE PRODUCCIÓN	10
5. RESULTADOS	27
6. BIBLIOGRAFÍA	28
7. ANEXO	30

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

1.1. Propuesta

Este Trabajo Final de Grado tiene como tema principal la creación e interpretación de varios personajes, los cuales se van a utilizar para el desarrollo del videojuego *Optakur*, que ha sido encargado por Adrià Cano Quintana, un estudiante de otra facultad el cual se encargará del apartado técnico del mismo proyecto. Su trama consiste en un *kraker* que mientras está haciendo trampas en un servidor *online* por fallos eléctricos los servidores colapsan, expulsando a todos los jugadores a excepción de él. Ahora para que no lo puedan pillar, debe arreglar el juego internamente.

RPG (Role- Play-Game, es un género donde los jugadores asumen el papel de uno o más personajes en un mundo ficticio) con interacción MMO

Este proyecto está diseñado para la elaboración de elementos gráficos que se iban a implementar en un macro proyecto compuesto. El objetivo asignado es la creación de su parte artística en la cual se incluye el diseño de los personajes y entornos.

Iniciando con la premisa de 3 personajes y un entorno, este trabajo está destinado a crear diferentes ilustraciones y *concept art* enfocados al proyecto. Está elaborado con la finalidad de crear el arte visual y parte del diseño artístico detrás de un videojuego realizado por Adrià Cano Quintana, el cual estableció unas pautas a través de una *carta de encargo* (*Anexo 1*).

La intención con estos diseños es mostrar una parte de la pre-producción del videojuego y también elaborar una serie de productos relacionados con el juego para así poder atraer con otros medios al público objetivo, el cual ronda los 13 años de edad.

DISEÑO DE CRIATURAS	DISEÑO DE PAISAJES
<ul style="list-style-type: none"> ● Nivel temático: Todas las criaturas deben mantener una línea estética y conceptual homogénea. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Dos a su elección, manteniendo la estética y coherencia visual mencionada.
<ul style="list-style-type: none"> ● Gama y composición de colores: Si bien tiene libertad para explorar diferentes paletas cromáticas, es importante mantener la coherencia. Se debe evitar la disparidad extrema, como el uso de contrastes marcados en una criatura y tonos pastel tenues en otra. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Un tercero que represente una ciudad en ruinas, siguiendo los mismos lineamientos para asegurar la inmersión del usuario en este mundo futurista.
<ul style="list-style-type: none"> ● Funcionalidad y amenaza visual: Las criaturas deben transmitir su propósito o peligrosidad a través del diseño. Ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> ○ Un dragón debe verse amenazante y sugerir que puede lanzar fuego. ○ Un cachorro debe transmitir inofensividad. ○ Un escudo con piernas debe evocar resistencia y defensa. ○ Una armadura con lanza debe reflejar tanto resistencia como ataque. 	
<ul style="list-style-type: none"> ● Estética Vaporwave: Los diseños deben seguir la inspiración en <i>Cyberpunk</i>, <i>Glitch Art</i> y <i>Vaporwave</i>, sin caer en una estética excesivamente retro (como la evocación de los VHS), pero enfatizando la sensación de estar dentro de un videojuego. 	

Tabla. 1. Resumen del encargo. Fuente: autoría propia a partir de la carta (anexo 1).

1.2. Objetivos

General

- Crear y conceptualizar una serie de entornos y personajes para un videojuego que trata sobre el ciberespacio digital, enfocándose en el estilo *vaporwave* y *ciberpunk*.

Específicos

- Crear 3 personajes y un entorno.
- Estudiar y categorizar del estilo artístico y referentes visuales con las dos partes del proyecto.
- Crear artes finales y diseños del videojuego "Optakur".
- Implementar estos personajes en elementos de *merchandising* como lo són en posters, camisetas, pegatinas, tazas y un breve bestiario que recopile toda la información de los elementos.
- Implementar los personajes del juego.
- Distribuir elementos de merch para la su popularización y mercadotecnia.



2. REFERENTES

2.1. Referentes Formales

- **Spider-Man: Into the Spider Verse:**

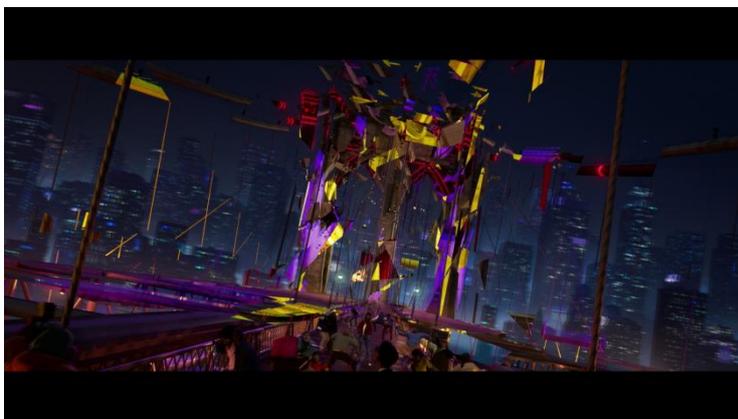


Fig. 2. *Spiderman into the Spiderverse*, Peter Ransey, 2018, frame de película. Fuente: SideFX.

Esta película fue estrenada en los Estados Unidos el 14 de diciembre de 2018 con una animación 3D y animación de efectos 2D con la intención de que pareciese un cómic. El equipo de efectos inventó el efecto de fallos técnicos o *glitch*. Este fallo o parpadeo se produce en personajes, edificios y vehículos como resultado de temblores dimensionales que son ocasionados a su vez por la llegada de personajes de universos alternativos. Gracias a todo eso, *Spiderman into the spider verse* se convirtió en una pionera del arte por su implementación de colores vibrantes y efectos de ruptura. En mi proyecto de carácter visual, al estar tratando con una temática glitch, este efecto que inició en Spiderman es de gran ayuda para la elaboración e implementación del arte del error en mi trabajo.

- **Signalnoise (James White):**



Fig. 3. *Drive (Alternate Poster)*, Signalnoise, 2011, Ilustración digital, Fuente: signalnoise.com.

Es un diseñador gráfico y artista visual canadiense el cual es un referente del vaporwave. Utiliza imágenes hiper saturadas con colores retro o neones y una combinación de colores exagerados. Debido a que el videojuego está inspirado en una estética del 2000 creo que es muy acertado el uso de los recursos que aporta Signalnoise al vaporwave, estilo artístico seleccionado a usar.

- **Isaak Ramos Hyper Light Breaker (Heart Machine):**



Fig. 5. Isaak Ramos, 2022, *Hyper Light Breaker*, Heart Machine, Fuente: Tumblr.

Isaak Ramos (México, 1988) es un ilustrador y diseñador especializado en desarrollo visual y *storyboard* para animación y videojuegos. Actualmente, se desempeña como *concept artist* I de personajes en el videojuego *Heart Machine* (2016), donde colabora estrechamente con el equipo de desarrollo en la creación de expresiones faciales, vestimentas y poses de diversas especies y personajes. Entre 2013 y 2016, Isaak trabajó como artista de *storyboard* y diseñador de personajes, entornos y objetos. Durante este período, contribuyó en las dos primeras temporadas de la serie animada *Castlevania*. Además de todo eso, participó en la serie animada *Seis Manos* (2019) aportando en el desarrollo visual y diseño de personajes.

Se caracteriza por la elaboración de personajes con una gama de colores muy saturada y un estilo que puede recordar al *cartoon*. Sus dibujos tienen delineado para marcar las franjas de color. Este estilo tan recargado es un buen referente estético para la elaboración del proyecto ya que los personajes están muy ligados a una estética 2000 (colores con alto contraste, temática retrofuturista, etc) y directa o indirectamente estos elementos pueden encontrarse en sus dibujos.

2.2. Referentes Conceptuales

- Left 4 Dead:



Fig. 4. *Left 4 Dead (four survivors)*, Moby Francke, 2008, Valve Studios, Ilustración digital, Fuente: Steam.

Left 4 Dead es un videojuego creado por Valve Corporation, cuyo diseñador fué Mike Booth en el año 2008. Se ambienta en un mundo actual devastado por una infección viral que convierte a los humanos en criaturas violentas parecidas a zombis. Este tipo de concepto es el que dió a lugar a la posibilidad dentro del juego de que las criaturas se “infectasen tras el error” de esta forma siendo un referente para la creación de la trama.

- Junji Ito, *La enfermedad del Gyo* 2018



Fig. 6. Junji Ito, Comic, 2018, *La enfermedad de Gyo*, Fuente: Manga *La enfermedad del Gyo* 1r volumen.

Junji Ito nació el 31 de julio de 1963, es un artista de manga del género de terror. En una de sus citas podemos encontrar frases como:

No sé qué es lo que realmente me inspira, pero acostumbro a tomar ideas de mi vida cotidiana, de los elementos cotidianos. Siempre analizo lo que me rodea para ver las cosas de una forma distinta a cómo las verán otros. A simple vista, las cosas no provocan miedo, pero bajo mi filtro particular pueden convertirse en algo terrorífico. (Junji Ito entrevista en Mondo Sonoro 10 de Noviembre 2010)

Esta visión artística del dibujante ha sido inspiradora a la hora de la creación de varios de los personajes ya que gracias a ello se ha podido extrapolar el horror con ficción y transformándolos en algo más perturbador.

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1. Estética de las criaturas

Esta propuesta nace por el interés de desarrollar un universo visual compuesto por diferentes criaturas y paisajes. Debido a eso, el trabajo está dividido en varias partes y una de ellas es la elaboración de personajes de la cual he diseñado un total de 8. Las criaturas relacionadas a este proyecto están clasificadas por sus rasgos en tres grupos principales;

- **Criaturas Glitch:** caracterizadas por tener colores muy saturados en su diseño, de forma más geométrica, abstractas y siempre con partículas de *glitch* o acompañados de errores de diseño o fallos en las texturas. Estas criaturas representan los errores de programación que se ejecutaron tras el colapso del juego o seres inorgánicos. Vienen en diferentes formas y tamaños aunque un tema similar entre todas es que parecen ser diseños que tienen ausencia de algún elemento o están ligados a el ciberespacio y la pérdida de datos. Son las más hostiles contra el jugador y para sus conceptos se han basado en diseños fallidos de animaciones 3D, falta de texturas, el ciberespacio y elementos relacionados al *Synthwave / Retrowave* para su creación, con sus neones y efectos que recuerden un poco a los VHS y otros fallos lumínicos que se pueden presentar en los diseños. En esta categoría hay 3 diseños.
- **Criaturas Mutantes:** estas criaturas representan a animales que también fueron afectados por el colapso del juego, comprometiendo levemente su forma, pero manteniendo gran parte de sus datos originales. Son más biológicamente homogéneas que las *glitch*. Poseen colores vibrantes para su fácil distinción y su comportamiento tiende a ser territorial. Inspirados en monstruos de series o películas de terror y en fobias humanas, esta elección busca transmitir inquietud, acorde con la ciencia ficción y *biohorror* teniendo cada uno de ellos algún elemento en su comportamiento o en su diseño relacionado a alguno de estos terrores. En este apartado de diseño podemos encontrar a 3 referentes.
- **Criaturas Naturales:** estos seres presentan una estética más cercana a lo humano o animal, con un enfoque de fantasía algunos inspirados en animales prehistóricos del cenozoico, se distinguen porque sus colores no son tan contrastados como los mutantes. En esta categoría también entran los personajes sin fallas que sobrevivieron a la corrupción de datos sin problemas en contraste a las otras dos que fueron alteradas hasta cierto grado por el error. De esta categoría hay 2 diseños.

3.2. Utilización de colores

Respecto al uso del color, se ha decidido seguir una gama homogénea, optando por una gama cromática flúor que unifica el proyecto. Esto es debido a que los colores fluorescentes remiten a lo artificial, lo virtual y lo hipersaturado, aspectos a tener en cuenta la estética general del trabajo teniendo en cuenta el contexto del videojuego. Como diría Itten *Color is life; for a world without color appears to us as dead.* (Itten, 1970, p. 10*)
("El color es vida; un mundo sin color nos parece muerto.")

El color flúor es una gama impactante y con un alto nivel de contraste, cuyos matices son saturados. Esta gama está compuesta por el amarillo flúor, rosa flúor, verde flúor, naranja flúor y azul eléctrico. Este tipo de neones suele estar relacionado a lo extravagante, el *cyberpunk*, y lo ochentero.

Tuvo un auge en los años 80 con el estilo *neon pop* y resurgió en los 2000, (época donde se inspira gran parte del diseño del juego) y más recientemente con el Y2K y el *aesthetic rave/cyber*. También es muy usado en ropa deportiva, trajes de seguridad y alta visibilidad. Actualmente está presente en corrientes como el *techwear*, *rave fashion*, o estéticas digitales (como lo *glitch*, *vaporwave*, etc.)

3.3. El propósito del diseño

Las criaturas *glitch* al ser supervivientes con los datos internos altamente alterados, han cambiado drásticamente su forma y comportamiento, como si fuesen *zombies* digitales ya que eran seres vivos que debido a un elemento externo acabaron transformándose en cascarones o reflejos de lo que una vez fueron. Són representados de forma más poligonal, algunos con ausencia de textura. Muchas de estas criaturas són hostiles al *Jugador* el cual deberá enfrentarse a ellas.

Es debido a esa relación tan cercana con el error que he decidido implementar el *glitch art* en estas criaturas. El *glitch art* es una práctica artística que utiliza errores digitales o fallos tecnológicos como medio de expresión. Surgió en los 70, aprovechando o provocando errores digitales con fines artísticos y estéticos. Rosa Menkman ha sido un referente fundamental para esta estética. En su ensayo *The Glitch Moment(um)* (2011), Menkman explica cómo los errores tecnológicos pueden ser interpretados como intervenciones artísticas y cómo estos errores nos invitan a reflexionar sobre las imperfecciones de los sistemas digitales.

Las mutantes, al ser la gran mayoría criaturas predatorias, són altamente territoriales. Ya que dentro del juego solían encontrarse cerca de otros seres, al momento que se dió el error. Algunos de ellos terminaron combinados con sus presas, dando origen a los mutantes. Si bien no han sido tan alterados como los *glitch*, estos también cargan con varios elementos bizarros o inquietantes que no les permite ser consideradas criaturas normales. Son representadas con elementos del *body horror* y con gran inspiración de fobias y criaturas monstruosas.

El *body horror*, es un subgénero del cine y la literatura de terror que trata sobre la deformación del cuerpo humano con la intención de buscar asco e inquietud. El término fue acuñado por Phillip Brophy en 1983, pero el género inició con *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley.

Las criaturas naturales són las únicas que permanecieron intactas después del error, es por ello que su estética es más natural y menos horripilante o artificial. Al igual que los animales, estas són neutrales dependiendo de como las trates. Las criaturas naturales están inspiradas en el género de fantasía como clásicos de *El señor de los anillos* (1954) J.R.R.Tolkien o más recientemente como *The Legend of Zelda* (1995) Shigeru Miyamoto donde se muestran criaturas con capacidades increíbles pero con características majestuosas.

3.4. Uso de la estética principal

Uno de los recursos estéticos fundamentales es el uso de la estética *vaporwave*. Esta corriente artística surgió a principios de los años 2010 como una reinterpretación irónica y nostálgica de la cultura visual de los años 80 y 90. Se caracteriza por el uso de colores neón, texturas digitales *retro*, referencias a los inicios del internet, y una mirada crítica hacia el capitalismo y la tecnificación de la vida cotidiana. Por estos motivos, este movimiento ha sido de gran inspiración para el proyecto. También he utilizado el *glitch art*, un estilo visual que se caracteriza por el uso de errores digitales o analógicos con fines estéticos.

Se origina con ingenieros y astronautas para explicar fallas dentro de la tecnología con la que estaban trabajando: *hardware* de naves espaciales y cohetes. Pero la estética visual se remonta mucho más atrás, a principios del siglo XX a través de formas distorsionadas en pinturas cubistas, cortometrajes abstractos y diseños de alfombras con forma de píxeles similares a los paisajes de videojuegos de 8 bits. (Idea creativa 12 de julio de 2023)

3.5. Escenarios del juego

En lo referente a los escenarios, se han seleccionado tres espacios:

1. Una ciudad en ruinas, de estética futurista: inspirada muy levemente en *Mode Gakuen Cocoon Tower* (2008) Tokio, una torre en forma de capullo que simboliza el crecimiento y desarrollo de los estudiantes. Con la ironía de que ahora todo són escombros, quedando solo hologramas como forma de proyectar la antigua ciudad ahora en ruinas.

2. Un bosque híbrido: inspirado en las *Relativity* (1953) Escher, donde las leyes de la gravedad no se aplican y en la ciudad cubo de Arabia Saudita *The Mukaab* (El Cubo), un lugar en proceso de construcción para el 2030, el cual plantea un interior inmersivo en 3D con experiencias de realidad virtual aumentada. Todo esto mezclando imágenes poligonales con elementos naturales, creando una especie de bosque entrelazado con el *ciberespacio*.

3. Una cueva *glicheada*: combina un interior cavernoso con elementos neones y distorsiones del *Glitch art* para dar una sensación de estar entrando en una zona de interacción dentro del mapa.

4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

4.1. Preproducción

Moodboards

A la hora de la realización de los dibujos hay varios referentes estéticos, técnicos y visuales de los que ya se han hablado anteriormente en el apartado 3.3 *Justificación de la propuesta*, a continuación se mostrará una serie de *moodboards*.



Fig. 7. Moodboard de *Animales glich*.
Fuente: autoría propia.



Fig. 8. Moodboard de *Animales Mutantes*.
Fuente: autoría propia.



Fig. 9. Moodboard de *Animales naturales*.
Fuente: autoría propia.



Fig. 10. Moodboard de *Cueva del glich*.
Fuente: autoría propia.

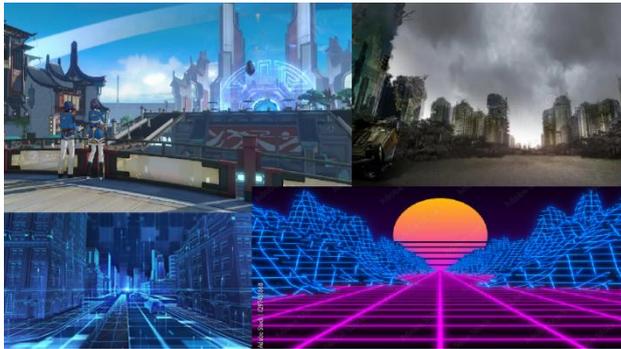


Fig. 11. Moodboard de *Ciudad en ruinas*.
Fuente: autoría propia.

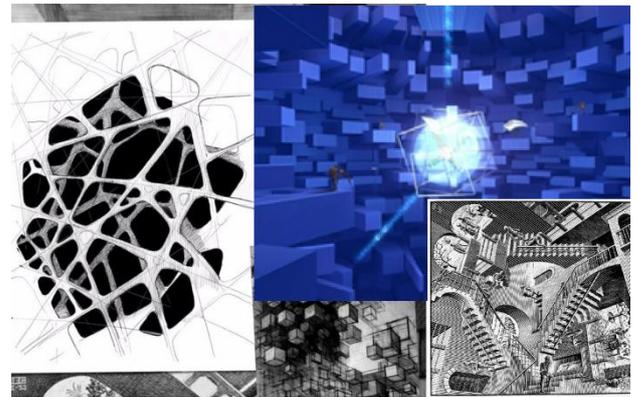


Fig. 12. Moodboard del *Bosque digital*.
Fuente: autoría propia.

Personajes

Durante la pre-producción se han barajado una variedad de ideas y se han recopilado imágenes del proceso de creación de los personajes como la protagonista principal o algunos enemigos, la gran mayoría de elementos han sido a base de ilustración digital y efectos de distorsión de imagen otras creadas a base de aplicación de imágenes en photoshop y mezclándolas para buscar un resultado inspirador.



Fig. 13. Proceso de creación de *Jugador*, ilustración digital. Fuente: autoría propia.

En esta fase de diseño se comenzó por un boceto rápido con un estilo moderno y libre pero con un aire desenfadado. Con el tiempo se fué puliendo al personaje, diseñando diferentes estilos para el arte final. El Jugador terminado, se inspira mucho en los años 2000 con elementos retro y colores fluorescentes.

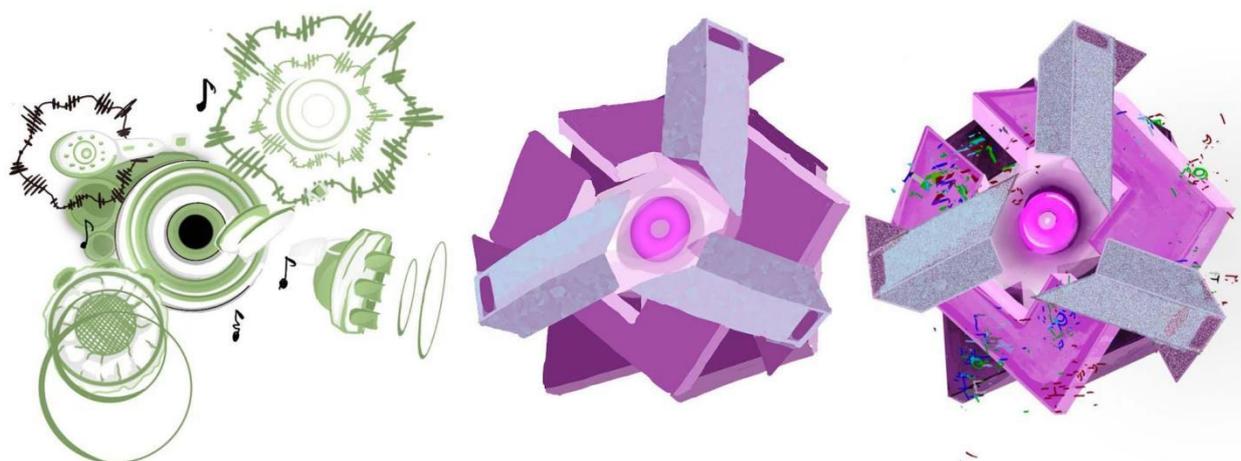


Fig. 14. *Proceso de creación de Drone*, ilustración digital. Fuente: autoría propia.

Inspirándose inicialmente en una criatura relacionada a la música y la capacidad de agredir con ondas sonoras, el robot *Dron* inicialmente estaba planeado para ser una criatura agresiva. Conforme se ha ido planteando el proyecto se ha planteado la posibilidad de adjuntarlo a las mecánicas principales del juego y convertirlo en un compañero del *Jugador Drone* fué tomando forma en piezas abstractas y flotantes inspirándose en el diseño del robot de *Starcraft* con el objetivo de ir jugando con estas para poder crear diferentes formas.



Fig. 15. *Proceso de creación de Sapropodo*. Fuente: autoría propia.

Esta es una criatura mutante inspirada en el *Distortus Rex*, el nuevo dinosaurio de la franquicia *Jurassic Park*, de la película *Jurassic World* (2025). También me he basado en el *Skullhead* de la película de Kong y la isla calavera y de la tripofobia (miedo a los agujeros) en menor medida.



Fig. 16. Proceso de creación de C@n6ËJ0, imagen digital. Fuente: autoría propia.

La siguiente criatura me inspiré en detalles como logos de ciberseguridad, cangrejos ermitaños, crustáceos, escudos y parásitos para crear el prototipo de C@n6ËJ0 Una criatura Virtual corrupta que toma forma de un cascarón vacío el cual se arrastra con lo que antes eran sus pinzas.

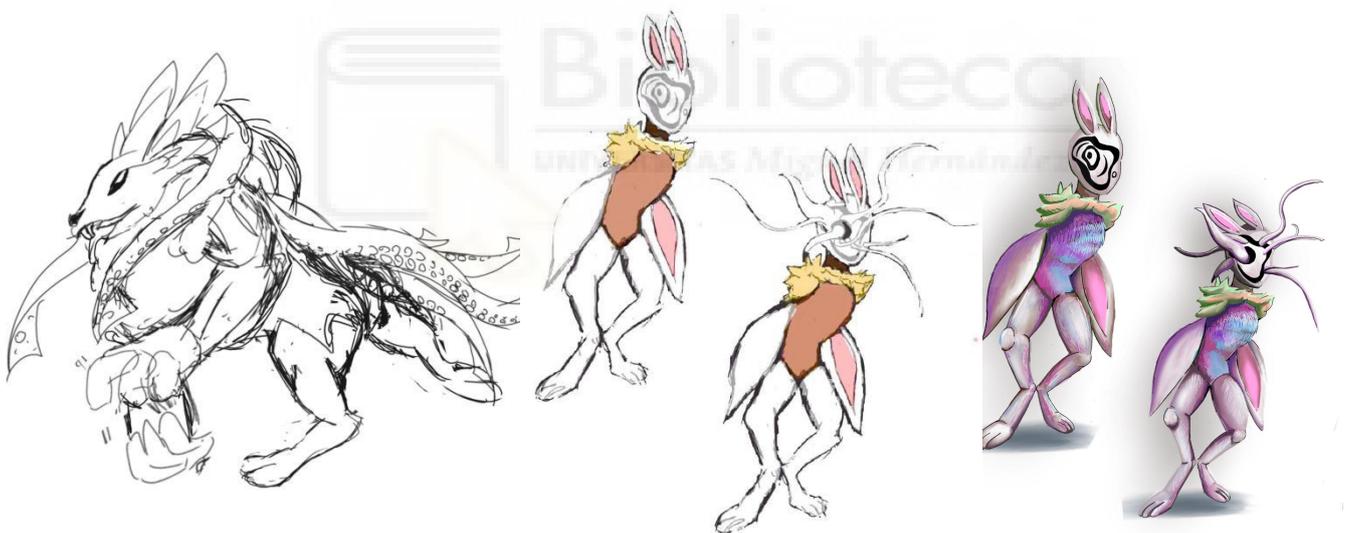


Fig. 17. Proceso de creación Acechador, ilustración digital. Fuente: autoría propia.

En un inicio mi intención era crear un conejo gigantesco, pero al verlo no podía resaltar ninguna fobia o miedo ligado a él, así que decidimos descartarlo en busca de un diseño más original y creativo que cumpliera su función. Así que de *Alicia en el país de las maravillas* Lewis Carroll (1865), la agorafobia (miedo a que te observen), el surrealismo y la abstracción nació el diseño final.



Fig. 18. *Proceso de creación de Fagocipo*. Ilustración digital. Fuente: autoría propia.

Al igual que las otras figuras, esta criatura tuvo un diseño conceptual diferente a su representación final, siendo al inicio más parecido a un camaleón con extremidades humanas y cola de pez. Me inspiré en las criaturas de Jujuy ito en el comic “La enfermedad de Gyo” y la atazifobia (miedo a la descomposición).

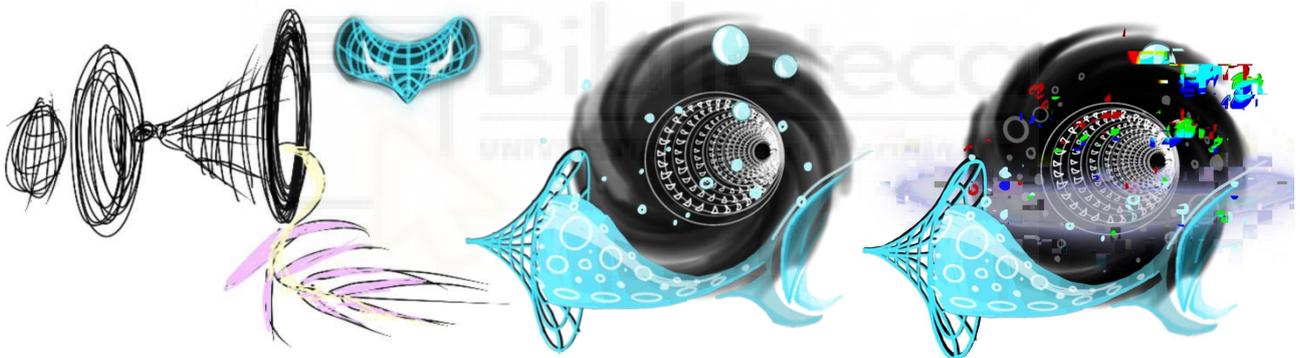


Fig. 19. *Proceso de creación de Di\$tr\$on*, ilustración digital. Fuente: autoría propia.

Se tomó como fuente de inspiración elementos como los agujeros negros, *Moby Dick* y el ciberespacio para dar forma a esta criatura ya que la intención de este diseño era crear una fusión entre una ballena o pez y un vórtice. Hay una criatura mitológica llamada *Caribdis* que encarna muy bien esta idea, pero quise darle un giro y transformarla en una ser que no solo distorsiona las mareas si no todo a su alrededor, de ahí los agujeros negros, puntos super masivos donde se distorsiona espacio y tiempo y el pez o ballena ya que se los representa en las historias como criaturas capaces de tragar barcos.



Fig. 20. *Proceso de creación de Elefante Mariposa*, ilustración digital. Fuente: autoría propia.

Este diseño está inspirado en mamuts lanudos y mariposas unificados en un solo ser.

Escenarios



Fig. 21. *Proceso de producción de cueva glitcheada*, ilustración digital. Fuente: autoría propia.

El primer paisaje que tenía pensado diseñar era una cueva con una perspectiva de la gravedad dividida, posteriormente esta idea fue mutando y extrapolando a uno de los fondos finalistas.



Fig. 22. *Proceso de producción de la ciudad principal*, ilustración digital. Fuente: autoría propia.

El primer diseño de la ciudad en ruinas se tenía pensado en horizontal, en una perspectiva ascendente donde *Jugador* quedaría sentado en las escaleras de la entrada.

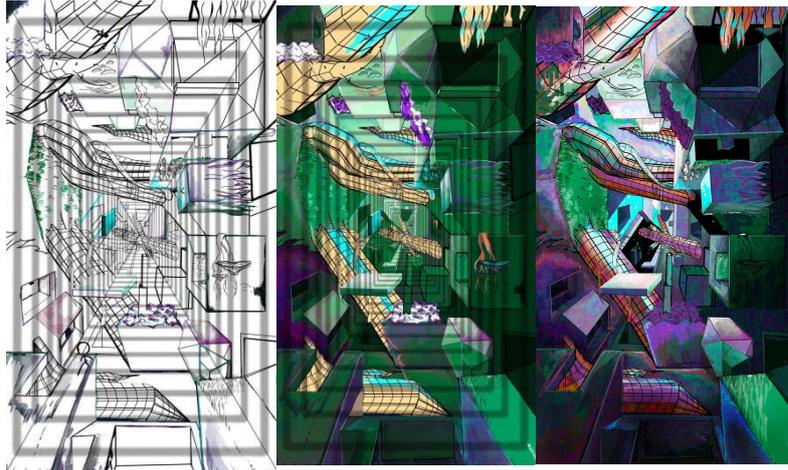


Fig. 23. Proceso de producción del núcleo de datos, ilustración digital. Fuente: autoría propia.

Diseño del bosque inspirado principalmente en un nivel 3D donde el jugador pueda ajustar la gravedad a su antojo para poder sortearlo.

4.2. Producción

Personajes



Fig. 24. C@n6ËJ0, ilustración digital. Fuente: autoría propia.

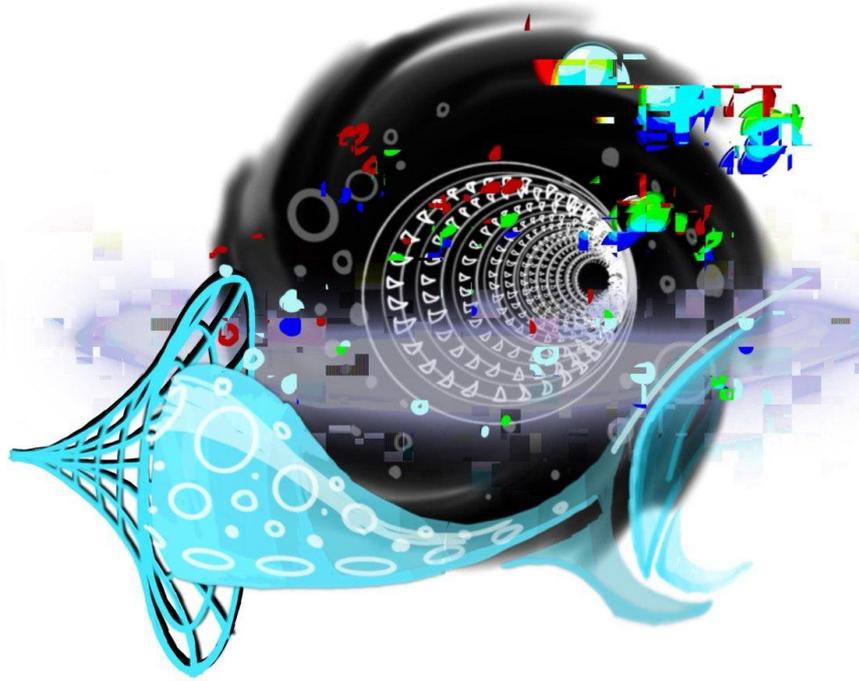


Fig. 25. *Di\$tr\$on-*, ilustración digital. Fuente: autoría propia.



Fig. 26. *Jugador*, ilustración digital. Fuente: autoría propia.



Fig. 27. *Saprodo*, ilustración digital. Fuente: autoría propia.

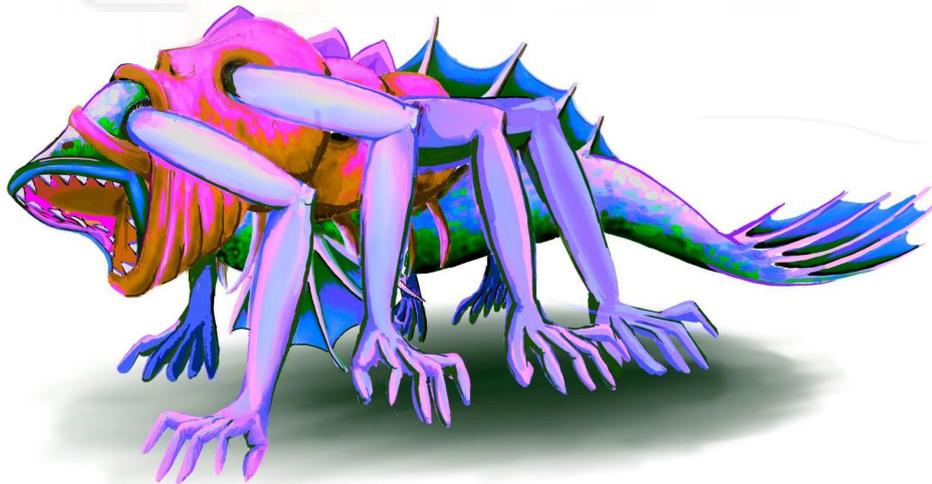


Fig. 28. *Fagocipo*, ilustración digital. Fuente: autoría propia.



Fig. 29. *Acechador*, ilustración digital. Fuente: autoría propia.



Fig. 30. *Elefante mariposa*, ilustración digital. Fuente: autoría propia.

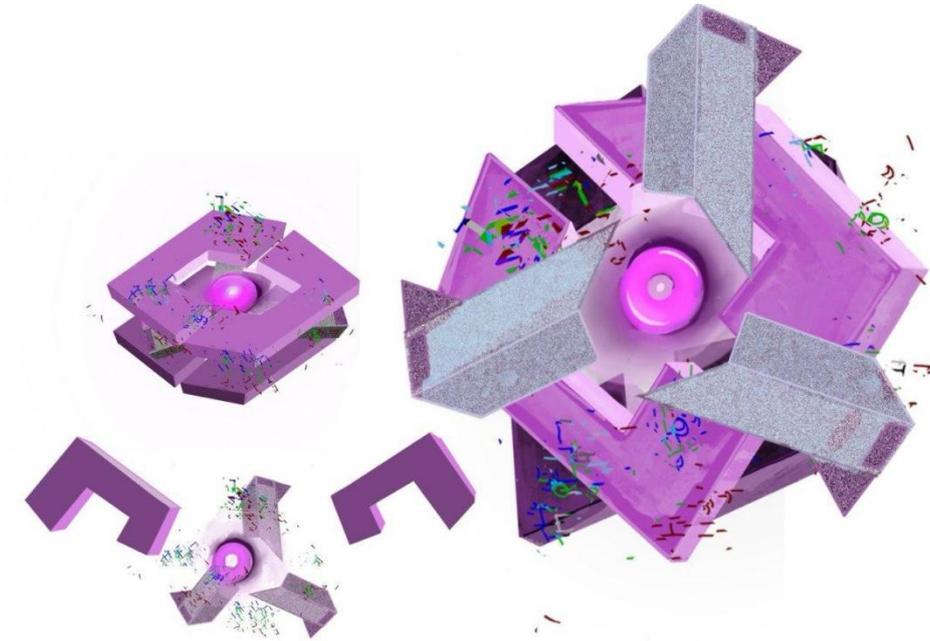


Fig. 31. *Drone y sus formas*, ilustración digital. Fuente: autoría propia.

Escenarios



Fig. 32. *Ciudad principal*, ilustración digital. Fuente: autoría propia.



Fig. 33. *Núcleo de datos*, ilustración digital. Fuente: autoría propia.



Fig. 34. *Cueva de datos*, ilustración digital. Fuente: autoría propia.

4.3. Postproducción.

En la postproducción se realizaron una serie de objetos o *merchandising* relacionado con el diseño.

Carteles



Fig. 35. *Cartel 1*, ilustración digital. Fuente: autoría propia.

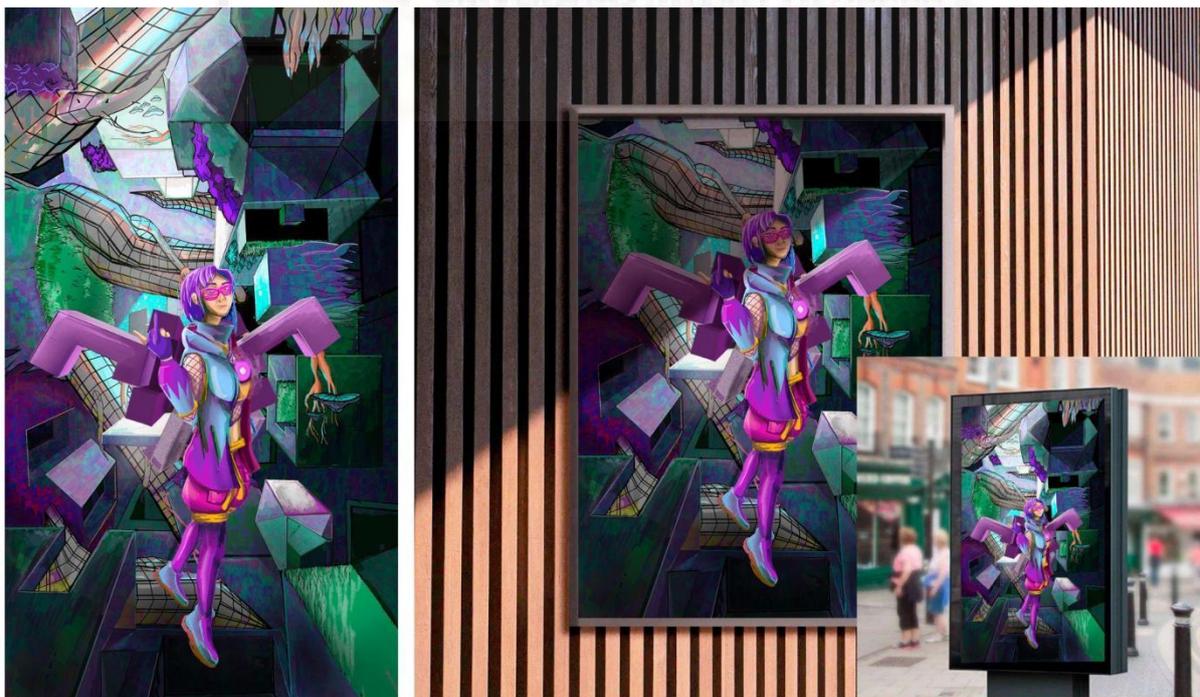


Fig. 36. *Cartel 2*, ilustración digital. Fuente: autoría propia.

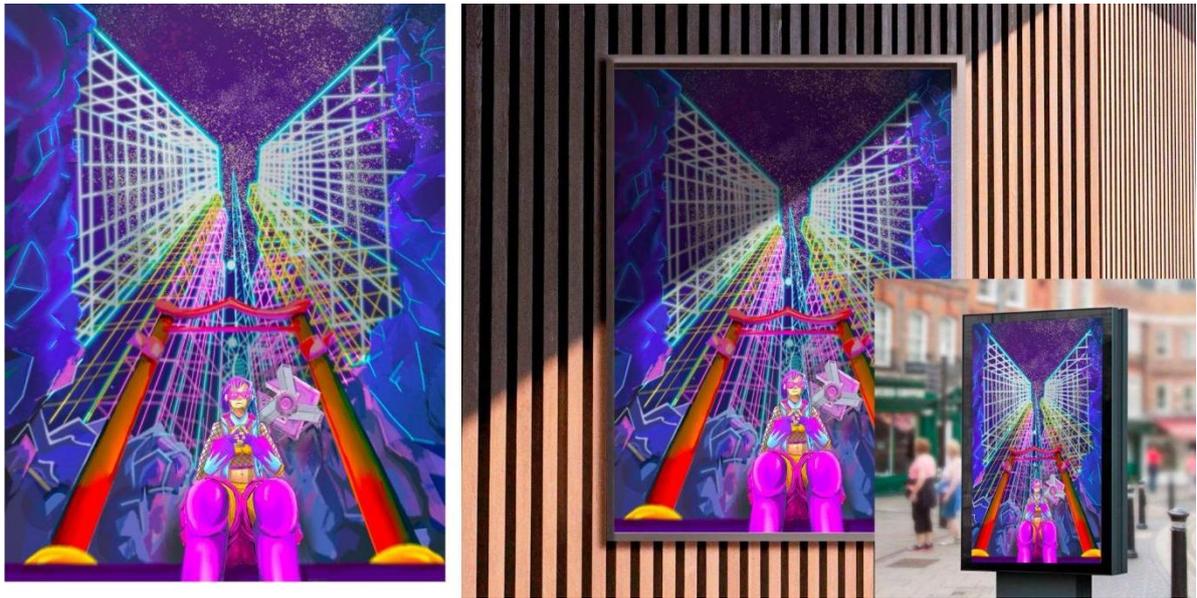


Fig. 37. Cartel 3, ilustración digital. Fuente: autoría propia.

Objetos variados



Fig. 38. Taza 1, ilustración digital. Fuente: autoría propia.



Fig. 39. *Sudaderas*, ilustración digital. Fuente: autoría propia.



Fig. 40. *Sudadera 1*, ilustración digital. Fuente: autoría propia.



Fig. 41. *Sudadera 2*, ilustración digital. Fuente: autoría propia.



Fig. 42. *Portada del bestiario*, ilustración digital. Fuente: autoría propia.



Fig. 43. *Pegatina 1*, ilustración digital.
Fuente: autoría propia.



Fig. 44. *Pegatina 2*, ilustración digital.
Fuente: autoría propia.



Fig. 45. *Pegatina 3*, ilustración digital.
Fuente: autoría propia.

5. RESULTADOS

5.1. Conclusiones

Teniendo en cuenta que el trabajo es la avanzadilla a la pre producción de un macroproyecto, la mayoría de los objetivos se han cumplido exceptuando los objetivos más ambiciosos los cuales se encuentran en (5.3. *Líneas futuras*).

Inicialmente, este proyecto estaba destinado a la creación y visualización de tres personajes y un entorno, pero conforme se fue avanzando se decidió mandar una carta la cual contenía el trabajo reticente a elaborar, quedando así con tres paisajes y un número indefinido de criaturas las cuales tenían que seguir una estética preestablecida. Este proyecto ha concluido con ocho diseños de criaturas, tres paisajes y una serie de elementos para atraer al público objetivo como una serie de carteles, un bestiario, diseños de sudaderas, taza personalizada y pegatinas. Todo siguiendo las pautas preestablecidas por mi compañero, creando así una identidad visual atractiva para el proyecto.

La intención detrás de todo era el propósito de crear un nuevo mundo, con la finalidad de adentrarse en él y sentir ese aire *retro* que está tan ligado al proyecto. A través de una investigación y un enfoque artístico, se ha logrado conceptualizar un espejo a ese mundo todavía en construcción.

Durante la investigación previa, descubrí una serie de figuras y contenido de diferentes ámbitos los cuales han ayudado a imaginar y procesar las creaciones presentadas en este proyecto, como lo fue el uso del color mismo o la implementación de diferentes estilos artísticos secundarios al principal, con el motivo de abstraer y de potenciar los rasgos de cada individuo.

En resumen, me place decir que ha sido gratificante el crear nuevos seres y paisajes ficticios para este proyecto en común los cuales a pesar de las limitaciones estéticas, creo que he conseguido sacar una variación de criaturas y entornos bastante singular y acertada.

5.2. Líneas futuras

Este proyecto finaliza parte del proceso de diseño artístico y creación de personajes de *Optakur*, pero:

No es el final de este apartado pues hay más diseños que se irán implementando conforme se realicen, y estos mismos pasarán a ser esculpidos en 3D para su posterior inclusión en el juego. Los mapas serán creados en malla y se terminará de texturizar todo el entorno.

Una vez esculpidos se les dotará de una animación y su implementación al juego junto

Los diseños aparte de servir para el juego, junto todos los bocetos de estos, se utilizaran para un gran libro de arte donde se relata todo el proceso artístico una vez todo esté terminado.

Conforme haya más contenido del juego se irá añadiendo productos a la lista de merchandising (peluches, libros, ilustraciones, etc) del juego para atraer al público objetivo y se iniciaran campañas en las redes sociales para popularizar lo máximo posible.

Se irá acabando el juego poco a poco hasta que salga una fase *beta*, para la cual dejaremos a conocidos jugarla para que nos ofrezcan sus expectativas y formas de mejorar el juego y poco a poco se irá puliendo el producto para su futuro lanzamiento a Steam.

6. BIBLIOGRAFÍA

6.1. Bibliografía

- Castellano, T. (2016). *A la caza del error: la destrucción de la imagen digital como práctica de creación*. Fedro: Revista de Estética y Teoría de las Artes, (16), URL: <https://revistascientificas.us.es/index.php/fedro/article/view/12604>
- CultivArte.MX. (2025). *¿Qué es el horror body? El subgénero que explora los miedos sobre mutaciones*, URL: <https://cultivarte.mx/que-es-horror-body/#:~:text=El%20horror%20body%2C%20o%20terror%20corporal%2C%20es%20un,transformaciones%2C%20mutaciones%20y%20degradaciones%20f%C3%ADsicas%20del%20cuerpo%20humano.>
- Eva Heller, (2004). *La Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón (MONOGRAFÍAS)*, editorial GG.
- Fandom. (s.f.). *Isaak Ramos. Castlevania Wiki*, URL: https://castlevania.fandom.com/wiki/Isaak_Ramos
- Fuentes Rojas, E. (2014). *Desafío de las reglas de la perspectiva: Vredeman de Vries y M.C. Escher*. En L. Báez Rubí & E. Carreón Blaine (Eds.), *XXXVI Coloquio Internacional de Historia del Arte. Los estatutos de la imagen, creación-manifestación-percepción* (pp. 119–141). UNAM [en línea] , URL: <https://librosoa.unam.mx/bitstream/handle/123456789/2533/d0c472dfa5b611f23ba4d9404446543c.pdf?sequence=3>
- Giovanni Blandino. (2023). *Powercolors: los colores fluorescentes*. Pixartprinting, URL: <https://www.pixartprinting.es/blog/colores-fluorescentes/>
- Giovanni Blandino. (2023). *¿Qué es el vaporwave?* Pixartprinting, URL: <https://www.pixartprinting.es/blog/que-es-vaporwave/>
- Heartmachinez. (2022, julio 4). *Hyper Light Breaker – Meet Blu* [Publicación en Tumblr]. Tumblr, URL: <https://www.tumblr.com/heartmachinez/690855726399258626/hyper-light-breaker-meet-blu>
- IdeaKreativa. (2023). *Glitch Art: El diseño como tendencia moderna*. URL: <https://ideakreativa.net/glitch-art-design-tendencia-moderna/>
- Itten, J. (1944). *The Art of Color* [en línea] , URL: https://www.irenebrination.com/files/johannes-ittens_theartofcolor.pdf
- Joan.S.Luna. (2016). *Junji Ito: el hombre que dibuja nuestros miedos*. Mondo Sonoro, URL: <https://www.mondosonoro.com/blog-musica/junji-ito-hombre/>
- Juan Luis Cavairo. (2022). *‘Blade Runner 2049’ es una deslumbrante réplica con un guion anodino*. Espinof, URL: <https://www.espinof.com/criticas/blade-runner-2049-es-una-deslumbrante-replica-con-un-guion-anodino>

- MacGuffin007. (2018, diciembre 16). *Spider-Man animado: El arte y el alma de Into the Spider-Verse*, URL: <https://macguffin007.com/2018/12/16/spider-man-animado/>
- Max Trewhitt. (2023). *Colores neón: Diseños, consejos, historia y paletas de color*. Freepik, URL: <https://www.freepik.com/blog/es/colores-neon/>
- Media Attack. (2023). *La estética del error digital: Diseñando la imperfección*, URL: <https://media-attack.tv/la-estetica-del-error-disenando-la-imperfeccion/>
- Rahul Shevede. (2023). *Cómo usar colores neón en el diseño gráfico*. Design Wizard, URL: <https://designwizard.com/es/blog/como-utilizar-colores-neon-en-diseno-grafico/>
- Ramos, I. (s.f.). *Isaac Ramos Art. Artelista*, URL: <https://isaacramosart.artelista.com>
- RIUMA – Repositorio Institucional UMA. (2021). *La influencia del cine y la animación en el arte digital contemporáneo*, URL: <https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/22584>
- Rosa Menkman. (2024). *Glitch Art: la estética del error. WE ARE CP*, URL: <https://www.wearecp.es/glitch-art-la-estetica-del-error/>
- SideFX. (2019). *Spider-Man: Into the Spider-Verse*, URL: <https://www.sidefx.com/community/spider-man-into-the-spider-verse/>
- Signalnoise. (2023). *GUNSHIP music*, URL: <https://signalnoise.com/gunship-music>
- T2ó. (2018). *Vaporwave: su historia e influencia en la publicidad y el diseño*, URL: <https://www.t2o.com/ideas/actualidad/vaporwave-historia-influencia-publicidad-diseno/>



7. ANEXO



ANEXO I: Carta de encargo

Estimada Flora Marí Forqués,

Me pongo en contacto contigo para solicitar la creación de una serie de diseños de criaturas y paisajes que sigan una estética futurista, inspirada en el **Ciberpunk, Glitch Art y Vaporwave**. A continuación, le detallo los parámetros y requisitos que deberán cumplirse para garantizar la coherencia visual y conceptual de los diseños dentro del proyecto:

Diseño de Criaturas:

- **Nivel temático:** Todas las criaturas deben mantener una línea estética y conceptual homogénea.
- **Gama y composición de colores:** Si bien tiene libertad para explorar diferentes paletas cromáticas, es importante mantener la coherencia. Se debe evitar la disparidad extrema, como el uso de contrastes marcados en una criatura y tonos pastel tenues en otra.
- **Funcionalidad y amenaza visual:** Las criaturas deben transmitir su propósito o peligrosidad a través del diseño. Ejemplo:
 - Un dragón debe verse amenazante y sugerir que puede lanzar fuego.
 - Un cachorro debe transmitir inofensividad.
 - Un escudo con piernas debe evocar resistencia y defensa.
 - Una armadura con lanza debe reflejar tanto resistencia como ataque.
- **Estética Vaporwave :** Los diseños deben seguir la inspiración en **Ciberpunk, Glitch Art y Vaporwave**, sin caer en una estética excesivamente retro (como la evocación de los VHS), pero enfatizando la sensación de estar dentro de un videojuego.

Diseño de paisajes:

Además de las criaturas, se requieren **tres paisajes principales**:

- **Dos a su elección**, manteniendo la estética y coherencia visual mencionada.
- **Un tercero que represente una ciudad en ruinas**, siguiendo los mismos lineamientos para asegurar la inmersión del usuario en este mundo futurista.

Muchas gracias de antemano por tu tiempo y dedicación a este proyecto. Quedo atento a cualquier consulta o aclaración que necesites para desarrollar estos diseños.

Atentamente,

Adrià Cano Quintana

ANEXO II: Bestiario

En este QR se dirige a una página donde podemos encontrar de forma digital el *Bestiario* maquetado con todos los personajes y paisajes realizados.



Fig. 45. Código QR a *Bestiario*, imagen digital. Fuente: autoría propia. ¹



¹ <https://heyzine.com/flip-book/bf9db79f05.html>