



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES  
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Fate Fare: Arte Conceptual

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Martín Bernabé, Rocío

Tutor/a: Climent Ferrer, Juan José

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

# RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

## RESUMEN

El presente trabajo tiene por objeto realizar un acercamiento a los procesos artísticos involucrados en la producción de arte conceptual para un videojuego, así como la comprensión de su importancia dentro de los procedimientos que intervienen en la creación de un videojuego. Para ello, se pretende realizar las piezas clave que permitan plasmar la esencia del videojuego *Fate Fare*, enmarcado dentro de los géneros de conducción y aventura con énfasis en la narrativa. Estas piezas se tratarán mayoritariamente de diseño de personajes, pero se realizarán también *props* y escenarios.

Como objetivo primordial en la realización del trabajo, se busca aplicar y desarrollar todos los conocimientos adquiridos en mis estudios en el Grado para generar piezas de *concept art* de índole profesional, listas para su uso en fases posteriores de la producción de un videojuego.

## PALABRAS CLAVE

Videjuego, arte conceptual, diseño, preproducción, personajes, narrativa.

# ABSTRACT AND KEYWORDS

## ABSTRACT

The purpose of this work is to approach the artistic processes involved in the production of conceptual art for a videogame, as well as to understand its importance within the procedures involved in the creation of a videogame. To do this, it is intended to make the key pieces that allow the essence of the *Fate Fare* videogame to be captured, which is framed within the adventure genre with an emphasis on narrative. These pieces will mostly be about character design, but props and scenarios will also be made.

As a primary objective in the realization of the work, I seek to apply and develop all the knowledge acquired in my studies in the Degree to generate pieces of concept art of a professional nature, ready for use in later phases of the production of a video game.

## KEYWORDS

Videogame, concept art, design, preproduction, characters, narrative.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>3</b>
<b>2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA</b>	<b>3</b>
<b>2.1. Objetivos</b>	<b>3</b>
<b>2.2. Metodología</b>	<b>4</b>
<b>3. MARCO TEÓRICO</b>	<b>5</b>
<b>3.1. El arte conceptual y su proceso</b>	<b>5</b>
<b>3.2. Estética <i>cyberpunk</i></b>	<b>5</b>
<b>3.3. <i>Road Movies</i></b>	<b>7</b>
3.3.1. <i>Thelma &amp; Louise</i>	<b>7</b>
3.3.2. <i>Little Miss Sunshine</i>	<b>9</b>
3.3.1. <i>Green Book</i>	<b>9</b>
<b>3.4. Recopilación de referentes</b>	<b>10</b>
3.4.1. Thomas Mahon	<b>10</b>
3.4.2. <i>Kentucky Route Zero</i>	<b>10</b>
3.4.3. <i>Cloudpunk</i>	<b>11</b>
<b>4. PROYECTO</b>	<b>12</b>
<b>4.1. <i>Fate Fare</i></b>	<b>12</b>
<b>4.2. Diseño de personajes</b>	<b>12</b>
4.2.1. Ícaro	<b>13</b>
4.2.2. Pasajeros	<b>15</b>
4.2.2.1. <i>ELIRON-1B</i>	<b>16</b>
4.2.2.2. <i>Byte</i>	<b>17</b>
4.2.2.3. Oria	<b>17</b>
<b>4.3. Diseño de Taxi</b>	<b>18</b>
4.3.1. Taxi	<b>18</b>
4.3.2. <i>TOLOID</i>	<b>19</b>
<b>4.4. Diseño de Entorno: <i>Edén</i></b>	<b>19</b>
4.4.1. Edén	<b>20</b>
4.4.2. Cuna de Ángel	<b>22</b>
4.4.3. Babelia	<b>22</b>
4.4.4. Páramo	<b>23</b>
<b>5. MAQUETACIÓN FINAL</b>	<b>24</b>
<b>6. CONCLUSIONES</b>	<b>25</b>
<b>7. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>26</b>
<b>8. ÍNDICE DE FIGURAS</b>	<b>26</b>
<b>9. ANEXO</b>	<b>27</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

El presente documento recoge toda la información relativa al proceso de ideación y conceptualización del proyecto *Fate Fare*, un videojuego 3D enmarcado en el género de conducción y aventura, con especial énfasis en la narrativa, que pretende explorar la relación entre una ciudad distópica y sus habitantes, así como las consecuencias que ésta tiene sobre ellos. Uno de los mayores objetivos del juego es incitar al jugador a reflexionar sobre el sistema político, económico y social bajo el que vivimos mostrando una posible realidad a la que podríamos enfrentarnos en un futuro.

Por tanto, para poder abarcar tal proyecto, se seguirán procesos de producción estandarizados en la industria, así como las técnicas más comunes en ella y, aunque no vayan a ser tratadas en el siguiente documento, se llevarán a cabo todas las piezas manteniendo en mente los procesos de producción posteriores al *concept art*. Además, se realizará un estudio de referentes a seguir en la elaboración del trabajo en distintos ámbitos, aunque se hará hincapié en otros videojuegos.

Por último, el resultado de todo este proceso dará lugar a la creación de una guía de arte o portfolio que recopile las piezas finales, además de servir como muestra de mis habilidades y competencias adquiridas hasta la fecha de cara a insertarme en el sector profesional al que pertenece este proyecto.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 2.1. OBJETIVOS

Con el siguiente trabajo se busca lograr los siguientes objetivos generales:

En primer lugar, y como premisa principal, desarrollar mis habilidades como artista conceptual y adquirir experiencia que me permita insertarme en el ámbito laboral de la manera más eficiente posible, con una formación sólida y respaldada por experiencia tangible.

En segundo lugar, aunque no por ello de menor importancia, crear piezas coherentes y cohesionadas entre sí que permitan visualizar correctamente el tono y estilo visual adecuado para el proyecto. Deberá tenerse en cuenta la relación entre los personajes creados y su entorno, tanto el espacio físico que habitan como sus trasfondos y contextos económico-sociales.

Por último, tal y como he mencionado anteriormente, el juego busca reflejar realidades que, a pesar de situarse en un contexto distinto al nuestro, presentan similitudes con aquellas que podemos encontrar en nuestra

sociedad actual, así como problemáticas sociales que están presentes en nuestro día a día. Además, a pesar de que muchas de ellas son exageradas en el juego, éste busca advertir al jugador de que no distan de poder convertirse en realidad en un futuro si no tomamos conciencia y acción sobre ellas como sociedad actualmente.

Como objetivos específicos, se diseñará el personaje principal de la historia, así como dos personajes secundarios y los *props* y vestimentas más acordes a su trasfondo. Además, se diseñará el taxi del jugador, así como su asistente de navegación. Por último, se creará uno de los escenarios del juego.

## 2.2. METODOLOGÍA

La metodología del proyecto ha consistido en la división de éste en tres fases: organización, preproducción, producción y maquetación final.

En la primera fase se ha llevado a cabo todo aquello relacionado con la ideación general del proyecto, principalmente mediante el *brainstorming*. En ella se han establecido los temas generales del juego, así como la historia principal y el contexto físico y temporal en el que se sitúa. Además, en esta fase se ha organizado un plan de trabajo utilizando un diagrama de Gantt y un tablero *Kanban*, además de una búsqueda de referentes en distintos ámbitos.

La segunda fase ha sido la más densa en cuanto a carga cognitiva y de trabajo se refiere: en ella se ha acotado la narrativa principal, estableciendo el contexto en el que se sitúa (o *worldbuilding*) y realizando fichas de personaje acorde a ello. Además, se han realizado los primeros *moodboards*, bocetos del proyecto, y diferentes *thumbnails* o siluetas sobre las que trabajar posteriormente.

En la fase de producción se han llevado a cabo bocetos más refinados de los que han surgido los diseños finales posteriormente mediante la modificación y corrección de éstos. Además, se han realizado pruebas de color, y por último los diseños finales.

Finalmente, se han maquetado todos los diseños finales en un único documento en el que mostrar el proyecto final.

Fig. 1: Hicham Habchi. *Ekko*  
 Character Concept & Art Direction  
 – Project L, 2022.

## 3. MARCO TEÓRICO

### 3.1. EL ARTE CONCEPTUAL Y SU PROCESO

Se entiende por arte conceptual o *concept art* la realización de arte visual utilizado para comunicar una idea o concepto, en el caso del presente proyecto, el de un videojuego, con objeto de mostrar la idea general de éste, normalmente a directores, clientes y/o inversores<sup>1</sup>. Se lleva a cabo en todos los elementos visuales del juego: personajes, escenarios, *props*, etc., tratando de implementar la mayor cantidad de información visual y *storytelling* posible en cada pieza.

Es especialmente importante en equipos y estudios de los que vayan a formar parte una gran cantidad de personas, pues asegura que todas ellas trabajen sobre un mismo estilo y concepto general y quede de manera cohesionada en el momento se junten todas las partes realizadas por cada miembro del estudio.



Generalmente, un artista conceptual realizará varios diseños y bocetos antes de dar con el concepto final, recibiendo constante *feedback* de los correspondientes directores de arte y correcciones que deben aplicarse para que los diseños funcionen de la mejor manera posible en el producto final.

### 3.2. ESTÉTICA CYBERPUNK

La estética *cyberpunk* surge por primera vez en la década de 1980, como respuesta al rápido crecimiento de la tecnología y las corporaciones que las

<sup>1</sup> NASHVILLE FILM INSTITUTE. *Concept Art – Everything You Need to Know*.



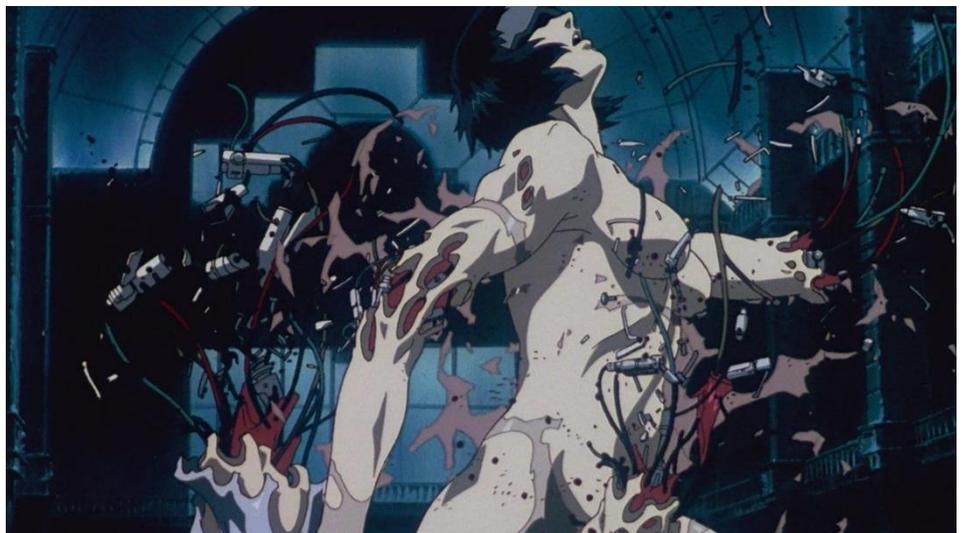
Fig. 2: Trigger Studio. Fotograma de la serie anime *Cyberpunk: Edgerunners*, 2022.

Fig. 3: Mamoru Oshii. Fotograma de la película anime *Ghost In The Shell*, 1995.

controlaban. Se considera a Bruce Bethke su creador, ya que fue la primera persona en utilizar el término, escribiendo en 1983 *Cyberpunk*, una historia corta publicada en la revista *Amazing Stories*. Sin embargo, no fue hasta 1984 que se terminaron de establecer las bases de lo que actualmente conocemos como *cyberpunk*, cuando William Gibson publicó la novela *Neuromancer*, consolidando así el género.

El *cyberpunk* se caracteriza por tener lugar en escenarios futuristas en los que se refleja la imagen de una sociedad que ha sucumbido al capitalismo salvaje, realizando una crítica a la destrucción de la naturaleza y la justicia social en pos de un progreso y crecimiento tecnológico-económico constante. No sólo se cuestiona el sistema a nivel social, también pretende explorar cuestiones filosóficas individuales, como una reinterpretación de la paradoja de Teseo<sup>2</sup> en la que se cuestiona si un ser humano sujeto a modificaciones tecnológicas (como implantes cerebrales) sigue siendo la misma persona, y la moralidad que tienen estas modificaciones. Numerosas obras han participado de esta estética desde su origen: *Blade Runner* (1982), *Ghost In The Shell* (1995) o *Matrix* (1999) siendo varios de sus grandes referentes.

A pesar de ser una estética creada hace más de 40 años, continúa gozando de una gran popularidad actualmente, además de contar con una gran cantidad de obras emblemáticas surgidas a lo largo de los años y que continúan influenciando productos culturales actualmente, como el videojuego *Cyberpunk 2077* (o la serie surgida a partir de él, *Cyberpunk: Edgerunners*), numerosos episodios de la serie *Love, Death and Robots*, o incluso nuevas estéticas como el *vaporwave* o el *synthwave*.



<sup>2</sup> SOWINSKI, R. *Cyberpunk aesthetic – what do cyborgs dream about?*

### 3.3. ROAD MOVIES

A pesar de no tratarse de una película, sino de un videojuego, *Fate Fare* busca conseguir un efecto muy similar al de una *road movie* o película de carretera al uso, pues la premisa principal del juego es que el jugador no sólo descubra las diferentes historias y personalidades de los clientes a los que lleva en el taxi, sino también desarrollar la historia del personaje principal a medida que avanza el juego.

Se conoce como género de película de carretera a aquel en el que el argumento de la película se desarrolla a lo largo de un viaje, normalmente en el mismo vehículo durante toda la película, aunque no necesariamente. Además, suelen ser características por presentar un desarrollo de personaje significativo a lo largo del argumento, metaforizado por medio del viaje, generalmente siguiendo la estructura del viaje del héroe de Joseph Campbell: por lo general, las películas de carretera siguen una estructura por episodios, y cada segmento de dicha estructura presenta un desafío que el/los protagonistas deben superar. Normalmente, estos desafíos suelen ser persecuciones a los personajes u obstáculos que deben superar o bordear. Ejemplos de este género de películas incluyen obras como *Punto Límite: Cero* (1971), dirigida por Richard Sarafian o *Mad Max: Fury Road* (2015), dirigida por George Miller.

Inicialmente, el viaje en las *road movies* eran meramente una “excusa”, pues no revelaban nada sobre el lugar al que llegaban los protagonistas, sino que pasaban a un plano secundario para resaltar alguna característica del protagonista o héroe desarrollada a lo largo de la película. Además, el final de este tipo de películas coincidía de nuevo con la estructura del viaje del héroe: concluían con el triunfo del héroe en el lugar de destino y su regreso a casa, aunque no siempre; en algunos casos, el héroe encontraba un nuevo hogar o emprendía un viaje infinito.

Como referentes para *Fate Fare*, he escogido tres películas de carretera que considero mantienen la esencia del juego de alguna manera: *Thelma & Louise* (1991), *Little Miss Sunshine* (2006) y *Green Book* (2018).

#### 3.3.1. THELMA & LOUISE

*Thelma & Louise* es una película dirigida por Ridley Scott y escrita por Callie Khouri, y fue estrenada en 1991, ganando un Óscar al mejor guion original el mismo año a pesar de las dificultades que sufrió, como la negativa de la mayoría de los directores considerados para dirigirla.

La película trata de dos amigas que deciden poner rumbo a una casa en la montaña para evadirse de sus vidas por un fin de semana. Durante el camino,

las protagonistas paran en un bar de carretera, donde Thelma sufre un intento de violación, pero Louise interviene antes de que pueda llevarse a cabo y dispara al hombre, hiriéndolo de muerte. Tras esto, convencidas de que la policía no creería que el asesinato fue en defensa propia, deciden huir hacia México. Al pedirle al novio de Louise que les envíe dinero a un motel en Oklahoma, el homicidio es descubierto por la policía y comienza una huida de las protagonistas durante el resto de la película.

A pesar de las dificultades surgidas para realizar la película, Callie Khouri no desistió hasta llevarla a cabo, llegando a ser considerada la “tercera mujer” de la película por su fuerte implicación en ella. Como explicaba para la revista *TIME* en 1991, la película surge de su necesidad de liberar a la mujer de ser sujeto pasivo en las narrativas de la época, pues a menudo no eran consideradas más que víctimas indefensas o objetos de consumo sexual. Es por ello por lo que la guionista escogió escribir como protagonistas a las dos mujeres, cuestionando el papel pasivo de la mujer en el cine y la idea de víctima indefensa forzada a aceptar en silencio las agresiones cometidas sobre ella. A pesar de que la película finalmente vio la luz, muchas de las escenas que Khouri escribió profundizando en la dinámica entre ambas protagonistas fueron desechadas por el director, incluyendo una en la que las dos mujeres conversan sobre sus mayores miedos: para Thelma, envejecer al lado de un marido que no la ama, y para Louise, envejecer sola). Creo personalmente que estas escenas habrían mejorado la película y haber conseguido hacer empatizar a los espectadores con las protagonistas mucho más de lo que ya lo hace.

Además, como he mencionado anteriormente, gran parte de las películas de carretera acaban con el triunfo del héroe de varias formas posibles. Sin embargo, *Thelma & Louise* rompe con la expectativa del género, pues ambas protagonistas se suicidan al final de la película. A pesar de ello, considero que refuerza el mensaje de libertad e insumisión de la película, pues descarrilan el coche en el que huyen de la policía para no ser encarceladas, y escogen morir juntas antes que someterse a sus verdugos.

Considero por todo ello esta película como un referente, tanto para *Fate Fare* como en el resto de mi producción artística, por atreverse a contar historias consideradas tabú por la sociedad de momento y dar voz a aquellas perspectivas que no tenían cabida en el cine. Creo firmemente que el papel de los videojuegos en la sociedad debe tomar un rol similar, sirviendo como motor de concienciación y cambio de ésta aprovechando su gran popularidad, especialmente entre las generaciones más jóvenes, y por su potencial narrativo. El videojuego tiene una cualidad que lo distingue del cine a nivel de inmersión del espectador: la capacidad de interactuar con él como jugador, lo que creo puede aumentar el impacto del juego en la

persona, al ser ésta la que vive la experiencia, actuando más que como sujeto pasivo.

### 3.3.2. *LITTLE MISS SUNSHINE*

*Little Miss Sunshine* es una película dirigida por Jonathan Dayton y Valerie Faris, y escrita por Michael Arndt. Fue estrenada en 2006, siendo nominada a cuatro categorías de los Premios de la Academia de Hollywood y ganando dos de ellos: un Óscar al mejor actor de reparto para Alan Arkin, y otro al mejor guion original.

La película trata sobre una familia disfuncional que debe llevar desde Albuquerque a California a la hija pequeña de la familia, pues ha sido seleccionada como clasificada para un *beauty pageant*, un tipo de concurso de belleza estadounidense, llamado *Little Miss Sunshine*. Así pues, la familia se embarca en un viaje por carretera de aproximadamente 1300 kilómetros en una furgoneta *Volkswagen Combi*.

Sin embargo, como en gran parte de las películas de carretera, el foco de la película no está en el viaje, sino en el desarrollo de los personajes y sus dinámicas, explorando a su vez los conceptos de éxito y fracaso y cómo los interpretamos como sociedad a través de los personajes de la película. Se trata de personajes imperfectos, cuyas personalidades contrastan entre sí, pero son precisamente éstas y los trasfondos de los personajes lo que atrapan al espectador y consiguen que empaticen con ellos, y es algo que me gustaría lograr con *Fate Fare*.

### 3.3.3. *GREEN BOOK*

*Green Book* es una película dirigida por Peter Farrelly, y escrita por Nick Vallelonga, Bryan Hayes Currie y Peter Farrelly. Fue estrenada en 2018, y cuenta con tres Globos de Oro y tres premios Óscar.

La película está basada en un viaje real que realizó en los años 60 Don Shirley, un pianista de jazz estadounidense, junto al actor Tony Vallelonga, quien actuó como conductor del coche. En la película, Don Shirley contrata a Tony Vallelonga como chófer y guardaespaldas para su gira por Estados Unidos. La película explora el racismo rampante presente en la sociedad de los años 60 (y que perdura hasta nuestros días), a la vez que desarrolla la relación entre ambos personajes, que acabarán influenciando sus visiones y perspectivas vitales mutuamente, un concepto que me gustaría explorar y transmitir en el juego.

Fig. 4: Thomas Mahon. *Concept Art* para el videojuego *Fossil Fuel*, 2021.

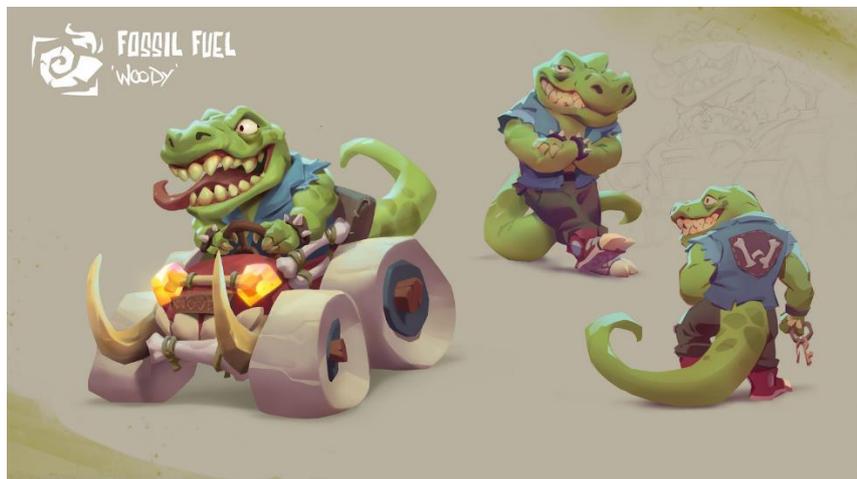
### 3.4. RECOPIACIÓN DE REFERENTES

A pesar de encontrarme en constante aprendizaje y observación del mundo que me rodea, así como de tomar inspiración de numerosos artistas a diario gracias al contacto con ellos y sus obras por redes sociales, he escogido tres referentes principales para la realización de este proyecto, que son los que considero que más me han marcado en relación con este proyecto.

#### 3.4.1. THOMAS MAHON

Thomas Mahon es un artista conceptual residente en Londres, Reino Unido. Actualmente trabaja como *senior concept artist* para Rare LTD, habiendo participado en proyectos como *Sea Of Thieves*. Actualmente se encuentra realizando paralelamente proyectos personales, como *Fossil Fuel*, un juego 3D de carreras.

Sus obras se caracterizan por enmarcarse en un estilo *cartoon* geométrico, con una especial importancia y cuidado por la luz y el color. Su trabajo es mayoritariamente en formato digital.



#### 3.4.2. KENTUCKY ROUTE ZERO

*Kentucky Route Zero* es un videojuego 2D (aunque considero que sería más apropiado considerarlo 3D con una cámara lateral, como otros títulos como *INSIDE* o *FAR: Lone Sails*) desarrollado por el estudio *Cardboard Computer* perteneciente al género de aventura en el que el jugador explora las diversas carreteras y cuevas de Kentucky, con una historia y escenarios enmarcados en el realismo mágico. Además, éste puede escoger libremente

Fig. 5: *Cardboard Computer*.  
Fotograma del videojuego  
*Kentucky Route Zero*, 2013.

Fig. 6: *ION LANDS*. Fotograma del  
videojuego *Cloudpunk*, 2020.

el orden en el que explora el mapa del juego, aunque influenciará en la partida.



Cuenta con un estilo visual muy cuidado, con paletas de colores planos acompañadas de figuras contrastadas en negro, jugando con sus siluetas para guiar al jugador a través de la narrativa del juego. Al igual que la obra de Thomas Mahon, se trata de un estilo muy geométrico, con volúmenes creados a través de la interacción entre colores planos.



### 3.4.3. CLOUDPUNK

*Cloudpunk* es un videojuego de conducción y aventura en 3D, desarrollado por *ION LANDS*. Ha sido escogido como referente para este proyecto por contar con un concepto similar al que busco desarrollar con *Fate Fare*: en el juego, el jugador encarna a una repartidora de paquetes en una ciudad futurista *neo-noir*, debiendo conducir la nave-furgoneta por las avenidas de la ciudad. A través de la interacción con el jefe de mando y los diferentes clientes, el jugador desvela la historia a la par que gana dinero para poder personalizar y mantener su nave. Además, el juego cuenta con un estilo *voxel low-poly*, lo que lo diferencia de otros juegos de similar índole.

Sin embargo, si bien es cierto que el concepto me resulta atractivo, considero que la narrativa de *Cloudpunk* puede ser demasiado simple y predictiva. Además, a pesar de que es un estilo visualmente atractivo, considero que muchos de los escenarios son repetitivos, no sólo confundiendo al jugador, sino que también hace la conducción monótona en muchas partes del juego. No obstante, son fallos que

Fig. 7: *ION LANDS*. Fotograma del videojuego *Cloudpunk*, 2020.

busco tomar en consideración con *Fate Fare*, por lo que he considerado oportuno mencionarlos como parte de los referentes.



## 4. PROYECTO

### 4.1. FATE FARE

*Fate Fare* es un proyecto concebido como un videojuego 3D *low-poly* de conducción con énfasis en la narrativa. En él, el jugador encarna a Ícaro, un taxista que trabaja los turnos de noche en la ciudad de Edén, gobernada por el uso y avances desmedidos de la tecnología controlada por las megacorporaciones, quienes compiten por hacerse con el control total de la ciudad. La ciudad se alza sobre un páramo desierto que la rodea completamente, consecuencia de la destrucción masiva del ecosistema para poder generar tal estructura, y está dividida en tres secciones: Cuna de Ángel, el centro de la ciudad donde se encuentran los monumentales edificios corporativos; Babelia, donde residen la mayoría de los habitantes de Edén; y el Páramo, donde aquellos apartados por el sistema sobreviven como pueden en el vasto desierto. El jugador conducirá a Ícaro y su taxi por las tres secciones de la ciudad, recogiendo clientes que transportar por ella. A través de ellos y sus historias, el jugador podrá conocer a fondo Edén, tanto a nivel físico como a las estructuras de poder que la mantienen en pie.

### 4.2. DISEÑO DE PERSONAJES

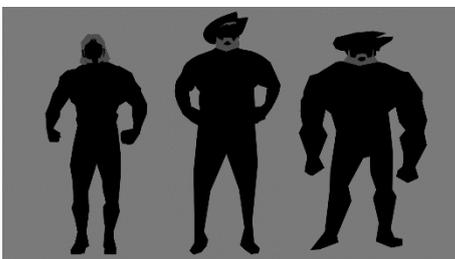
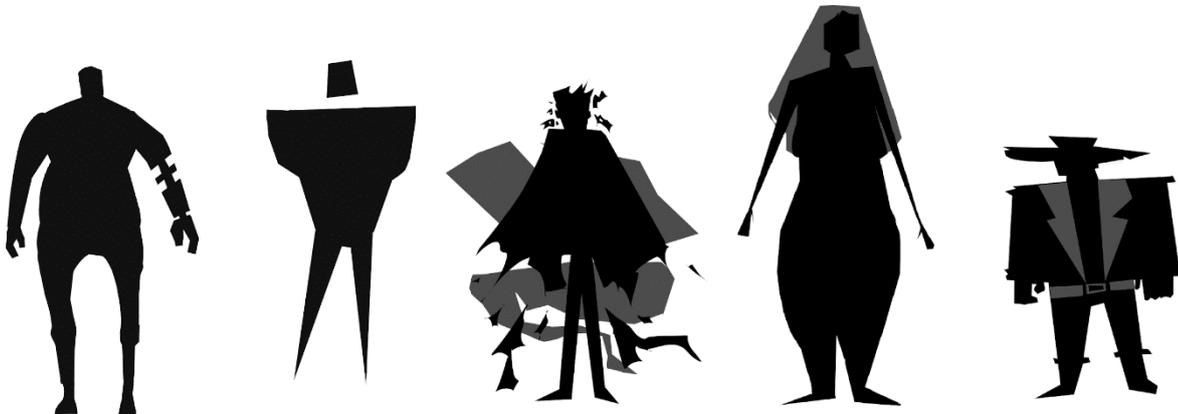
La idea para este proyecto surge de mi propia experiencia personal: mi padre trabaja como taxista, por lo que siempre comparte conmigo anécdotas o experiencias con clientes de todo tipo, muchas de las cuales han influenciado personajes y eventos del juego. Considero que es

Fig. 8: Joan Martín Bernabé.  
Siluetas de personajes para Fate  
Fare, 2024.

Fig. 9: Joan Martín Bernabé.  
Siluetas de Ícaro para Fate Fare,  
2024.

interesante comprender el taxi como un espacio de transición en el que convergen dos (o más) extraños, que pueden compartir sus experiencias y no volver a coincidir a lo largo de sus vidas, pero que muy a menudo se dejan huella mutuamente, y para el juego, comprender el potencial narrativo con el que cuenta.

Para el diseño de la mayoría de los personajes he seguido la siguiente metodología: en primer lugar, he realizado distintos *thumbnails* o siluetas con el fin de probar diferentes combinaciones de formas y cuerpos, para después seleccionar las que mejor consideraba que funcionaban para el personaje. A continuación, he realizado bocetos, trabajando tanto sobre la silueta como por libre, para comprobar que resultara atractiva en diferentes posiciones. A continuación, se ha procedido a pasar los bocetos a línea, para posteriormente aplicar pruebas de color. Finalmente, se ha llevado a cabo el renderizado final.



#### 4.2.1. ÍCARO

Ícaro es el personaje principal del juego y el que el jugador controlará en todo momento. Como ha sido mencionado anteriormente, es un taxista que recorre la ciudad de Edén transportando clientes a sus respectivos destinos. Es un hombre de mediana edad, divorciado y se esfuerza por recaudar el máximo posible para alimentar a su hijo, quien vive con él en un piso en el distrito de Babelia. Es por este motivo que escoge trabajar los turnos de noche, pues la tarifa es ligeramente más cara y suele haber más clientela.

Ícaro trabaja para Radian, un hombre propietario de varias licencias de taxi, quien lo amenaza con despedirlo si no cumple una cierta cuota diaria. A pesar de ser explotado trabajando incontables horas por un

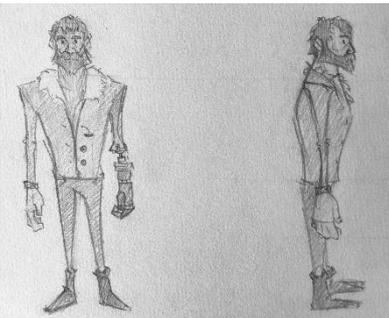
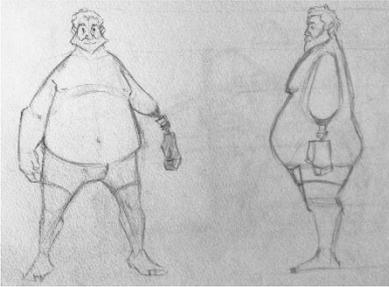


Fig. 10: Joan Martín Bernabé.  
Bocetos de Ícaro para Fate Fare,  
2024.

Fig. 11: Joan Martín Bernabé.  
Bocetos de Ícaro para Fate Fare,  
2024.

Fig. 12: Joan Martín Bernabé.  
Bocetos de Ícaro para Fate Fare,  
2024.

salario reducido, Ícaro es consciente de que no encontrará nada mejor en Edén.

Para diseñar la apariencia física de Ícaro tuve en cuenta los siguientes parámetros: en primer lugar, su trasfondo y contexto social. Se trata de un hombre de clase trabajadora, con recursos relativamente limitados; de aspecto amable, para que fuera un personaje accesible para el jugador y facilitar la comunicación con los clientes. Además, debía tener alguna característica que pudiera diferenciarlo de personajes de juegos similares, por lo que posteriormente (tras varias pruebas de siluetas, como añadirle sombreros o cicatrices) decidí añadirle un brazo mecánico. Para reforzar más esto último, Ícaro es el único personaje en el juego que rehúye totalmente de la tecnología a menos que sea necesario utilizarla, ya que perdió su brazo en un accidente de coche controlado por piloto automático. Por este motivo, no tiene ningún implante más en su cuerpo a excepción del brazo.

Al realizar las siluetas de diferentes cuerpos, me percaté de que, a pesar de resultar visualmente atractivas, no tenían sentido respecto al personaje, pues no es alguien que realice un nivel de ejercicio físico alto, es más, al contrario, su profesión le lleva a tener un estilo de vida sedentario. Sin embargo, además de buscar formas más suavizadas para dar con el aspecto amable, quería huir de la imagen estereotípica de hombre musculoso que abunda en el contenido audiovisual predominante y buscar explorar y visibilizar otros tipos de cuerpos.

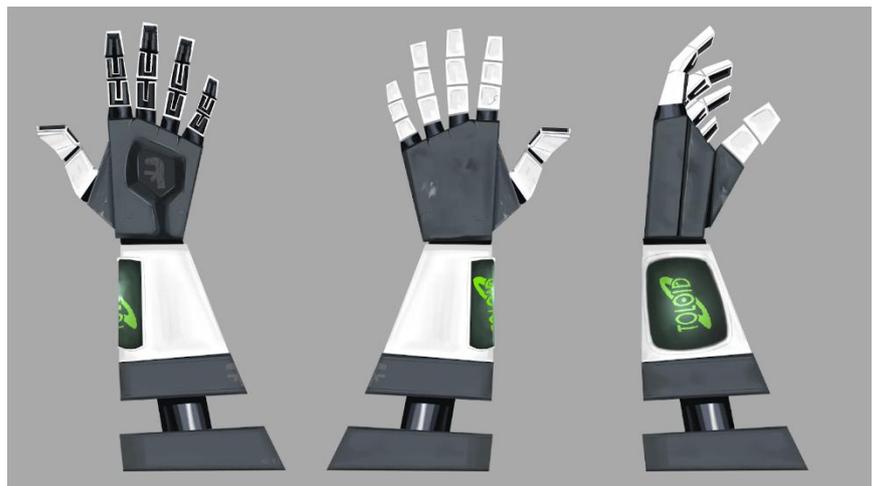
Una vez escogida la apariencia final de Ícaro, pasé el boceto a un formato digital, trabajando con *Procreate*. Una vez aplicado el color base, procedí a realizar pruebas de la ropa y el color. Era importante tener en cuenta que la ciudad se encuentra en un desierto, por lo que debía tomarse en consideración el ropaje acorde a este tipo de clima. El juego tiene lugar mayoritariamente por la noche, pero Ícaro rara vez sale del taxi. Por este motivo, ya que el vehículo cuenta con calefacción, escogí probar con pantalones *cargo* largos (que por lo general son cómodos, cálidos y cuentan con varios bolsillos, lo que les otorga una gran funcionalidad, que son las características que considero que priorizaría el personaje para las largas horas de trabajo que realiza) y una camiseta sencilla de manga corta. Para los momentos del juego en los que Ícaro/el jugador sale del taxi al exterior, he probado varios diseños de chaquetas para combatir las bajas temperaturas. Sin embargo, también se incluye la versión de día con pantalón corto, cuando las temperaturas son muchísimo más cálidas.

Fig. 13: Joan Martín Bernabé. *Ícaro*  
– *Pruebas de Color*, 2024.

Fig. 14: Joan Martín Bernabé.  
*Brazo de Ícaro*, 2024.



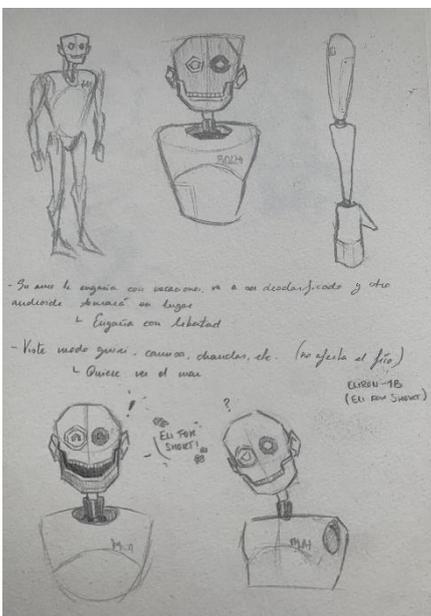
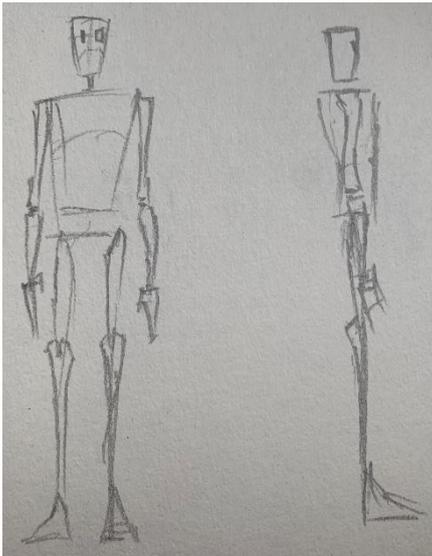
Para diseñar el brazo mecánico de Ícaro tomé como referencia tanto imágenes y modelos 3D que recopilé de internet, como mi propio brazo, estudiando los movimientos que podía realizar y cómo podían ser replicados por una máquina. Además, tuve en cuenta la integración de una extensión remota de *TOLOID*, la integrada en el taxi a modo de guía para el jugador.



#### 4.2.2. PASAJEROS

Los pasajeros son uno de los mayores pilares del juego, pues no sólo actúan como hilo conductor en la historia, sino que también ofrecen contexto al jugador sobre el espacio en el que tiene lugar el juego y sus normas. Es por ello que era de especial importancia para mí desarrollarlos adecuadamente y estudiar qué decisiones eran más acertadas en cuanto a sus diseños según las características de cada

Fig. 15 y 16: Joan Martín Bernabé.  
Bocetos de Eli, 2024.



personaje. Para la realización de este trabajo se han llevado a cabo tres diseños de personaje, cuyos procesos quedan expuestos en las siguientes líneas.

#### 4.2.2.1. ELIRON-1B

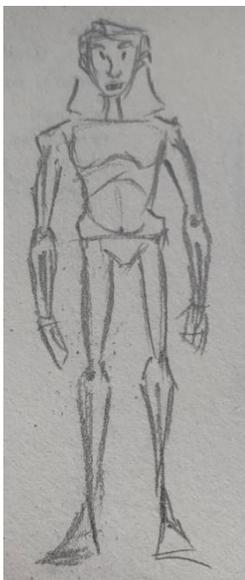
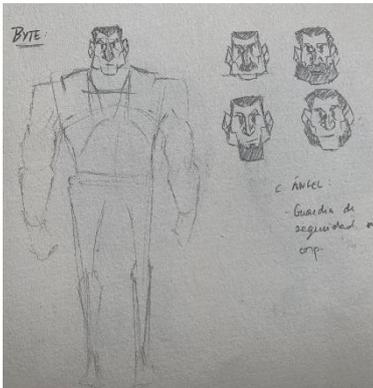
*Eliron-1B*, Eli como diminutivo, es un androide de primera generación cuyo dueño contacta con RTaxi, la radio responsable del servicio de taxis de la ciudad, para solicitar un taxi que lleve al androide a una de las tiendas de atención al cliente de Kordrex junto a una carpeta con documentos. Ícaro es enviado a realizar este encargo.

Durante el trayecto, Eli explica al jugador que, tras haber servido a su amo y su familia durante años, éste había decidido concederle la libertad y enviarlo al extranjero de vacaciones a modo de agradecimiento por sus servicios, pues Eli siempre había querido ver “aquello a lo que las antiguas civilizaciones llamaban mar”. Es por ello por lo que Ícaro debe llevarlo a Kordrex, para entregar los papeles que formalicen su libertad. Sin embargo, al llegar a la tienda descubren que Eli va a ser realmente sustituido por un modelo más actual, gracias a una promoción de renovación de androides de la compañía.

Para diseñar a Eli, buscaba cumplir tres parámetros: en primer lugar, que pareciera un modelo de androide antiguo para el momento en el que se sitúa la historia. Es por ello que he tomado referencias de androides actuales, de los cuales he tomado diferentes características, como el material de fabricación y los colores utilizados. En segundo lugar, consideraba necesario que fuera un personaje accesible a ojos del jugador, amable y que fuera fácil cogerle cariño, más cercano a un humano que a una máquina. Esto era especialmente necesario por el trasfondo del personaje, ya que se trata de un androide fabricado para el cuidado de personas; en el caso de Eli, niños pequeños a los que ha visto crecer. Por este motivo, el personaje tiene restos de pintura y dibujos de niños. Por último, como apoyo a esto último, buscaba mantener una estructura de cuerpo cercana al prototipo de ser humano estándar. En cuanto a la vestimenta, el personaje lleva ropa de turista promedio, ya que cree erróneamente que va a viajar a un clima costero. Es capaz de llevarlo a pesar de las frías temperaturas de Edén por ser un androide, ya que éstos no sienten las temperaturas al nivel que lo hacen los humanos. Es por ello que los *props* diseñados para él son su maleta, y accesorios como gafas de sol o un abanico, los cuales no necesita pero porta igualmente por “acomodarse a las costumbres extranjeras”. Por último, la carpeta con los papeles que debe llevar a Kordrex.

Fig. 17 y 18: Joan Martín Bernabé.  
Bocetos iniciales de Byte, 2024.

Fig. 19: Joan Martín Bernabé.  
Bocetos iniciales de Oria, 2024.



#### 4.2.2.2. BYTE

*Byte* es un guardia de seguridad que trabaja realizando los turnos de noche en *Vector Security*. Se trata de un hombre tosco de mediana edad, aunque aparenta mayor de lo que es. Divorciado y sin hijos, lleva una vida monótona, frecuentando usualmente bares entre turnos, hasta el punto de que esta en ellos más que en su propia casa. Es un hombre irascible y algo hostil con Ícaro de primeras debido a su estado de embriaguez, razón por la que ha debido de solicitar un taxi, pues en un momento de lucidez decide que no quiere arriesgarse a perder su empleo por retrasarse por haber estado en el bar.

Para el diseño de *Byte* se buscaban formas rectangulares, angulares y toscas, además de un cuerpo grande propio de un guardia de seguridad. He tomado como referencia uniformes de cuerpos de seguridad de distintos estados, buscando elementos como chalecos antibalas o diferentes armas que puedan portar, como pistolas de mano o táseres, que forman parte de los *props* de este personaje. Además, lleva una pequeña petaca con alcohol en uno de sus bolsillos junto a su cartera.

En cuanto a la paleta de colores para *Byte*, escogí colores más oscuros y neutros, como negros y grises, para reforzar la imagen de guardia de seguridad y la personalidad firme del personaje.

#### 4.2.2.3. ORIA

*Oria* es una mujer joven procedente de *Babelia*, y es de los últimos pasajeros que encontrará Ícaro. De carácter fuerte y decidido, solicita un taxi que la lleve a un motel a las afueras de la ciudad, en el *Páramo*. Ante la negativa de Ícaro de hacer tal viaje a altas horas de la noche por su peligrosidad, éste accede finalmente a regañadientes tras ser ofrecido una respetable suma de dinero, lo suficiente para subsistir cómodamente en la ciudad por un par de meses con su hijo.

A pesar de no querer revelar detalles inicialmente, a medida que el trayecto avanza *Oria* comienza a confiar más en Ícaro, quien desconfía del origen del dinero y de la voluntad de la mujer de ir al *Páramo*. *Oria* le explica que su pareja ha sido desterrada de *Edén* por desviar medicamentos de la farmacia en la que trabajaban ambas para ofrecerlos de manera gratuita a personas que lo necesitaran; sin ella, *Oria* considera que nada más la ata a la ciudad, y decide ir tras su pareja para reunirse con ella de nuevo. El dinero que ofrece a Ícaro son sus

Fig. 20 y 21: Joan Martín Bernabé.  
Bocetos iniciales del taxi, 2024.

Fig. 22: Joan Martín Bernabé.  
Estudio de Taxi Americano, 2024.

Fig. 23: Joan Martín Bernabé.  
Bocetos iniciales del taxi en el  
Páramo, 2024.

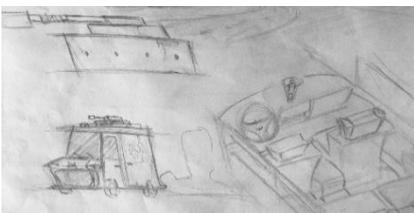
propios ahorros, alegando que en el Páramo rara vez se comercia con dinero de la ciudad (a no ser que se trate del mercado negro), y tampoco podrá volver a la ciudad una vez pise las tierras del Páramo. La historia de Oria y su pareja, Eva, está ligeramente basada a modo de homenaje en la película *Thelma & Louise*, mencionada anteriormente.

Respecto al diseño de personaje de Oria, buscaba denotar la personalidad fuerte de la mujer a través de líneas rectas, con una estructura corporal de triángulo que transmitiera seguridad, aunque con un resquicio de inestabilidad. Predominan los colores tierra y cálidos por el mismo motivo. Como *props*, Oria cuenta con una mochila con sus pertenencias y objetos de supervivencia para el Páramo, así como algunos medicamentos robados a modo de pequeña *vendetta*.

### 4.3. DISEÑO DE TAXI

#### 4.3.1. TAXI

Inicialmente, cuando comenzaba a concebir la idea para el proyecto, el Páramo iba a tener mucha más importancia de la que tiene actualmente. La idea principal del juego era que el jugador fuera una de las personas disidentes que el sistema había apartado, y que contrastara las vivencias mostradas en el Páramo al inicio del juego con aquellas que podían verse en niveles posteriores en la ciudad. Es por ello por lo que gran parte de los bocetos iniciales son vehículos todoterreno, con aspecto destartalado, y cañones a modo de arma contra los peligros del Páramo, tanto bandas de saqueadores como animales salvajes. Muchos de ellos, de hecho, toman inspiración directa del mundo de *Mad Max: Fury Road* (2015). Sin embargo, posteriormente descarté la idea, decidiendo que el jugador comience el juego directamente en la ciudad, por lo que los diseños de taxi posteriores son más sofisticados.



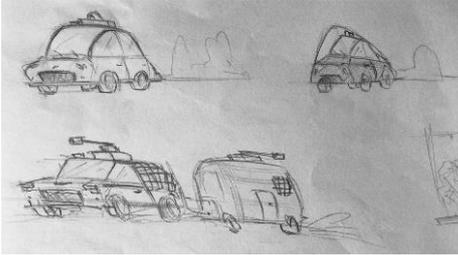


Fig. 24: Joan Martín Bernabé.  
Bocetos iniciales del taxi III, 2024.



Fig. 25: Joan Martín Bernabé.  
Logotipo de TOLOID, 2024.

El mayor reto a la hora de diseñar el taxi era encontrar el equilibrio entre que fuera un vehículo acorde a la posición socioeconómica del personaje y la estética *cyberpunk* general, que tiende al minimalismo y a un aspecto más sofisticado. Es por ello por lo que probé distintas formas, decantándome por aquellas que combinaban volúmenes curvos con ángulos y líneas rectas. Además, intenté enlazar el diseño del taxi al de Ícaro lo máximo posible, y personalizar su interior de manera que pudiera dar la máxima información sobre su conductor posible, incluyendo fotos de la familia o accesorios del personaje.

#### 4.3.2. TOLOID

*TOLOID* es el asistente de conducción integrado en el taxi. Se trata de una pequeña inteligencia artificial diseñada para ayudar al jugador a orientarse por la ciudad por medio de un mini mapa, así como de servir de intermediaria entre la central de la emisora de radio del taxi e Ícaro, recopilando toda la información inicial relevante sobre los clientes y sus ubicaciones. Además, cumple la función de taxímetro.

Los mayores retos respecto al diseño de *TOLOID* coincidían con los que implicaba diseñar el taxi. Debía ser un diseño atractivo para el jugador, futurista pero que fuera acorde con el nivel económico del taxi, además de integrarse visualmente con él. Al cumplir una función de mascota/acompañante para el jugador durante todo el juego, buscaba un diseño en el que predominaran las formas curvas y simétricas, dando una imagen de estabilidad y accesibilidad al jugador. Consideré también la integración de un holograma en lugar de una pantalla, dando un aspecto más futurista al asistente.

Además, el asistente estaría unido a Ícaro constantemente por medio de su brazo mecánico, el cual cuenta con una pequeña pantalla enlazada a *TOLOID*.

#### 4.4. DISEÑO DE ENTORNO: EDÉN

Robert Mallet-Stevens, arquitecto y diseñador francés conocido por obras como *Villa Cavrois* o *Villa Noailles*, comprendía el decorado de una obra como un ente en sí mismo. Según Mallet-Stevens:

Un decorado, para que sea bueno, tiene que actuar. Ya sea realista, expresionista, moderno o histórico, debe representar su papel... El decorado debe presentar al



Fig. 26: Robert Mallet-Stevens.  
Casino La Pérgola, 1928.

personaje antes de que aparezca, indicar su posición social, sus gustos, su estilo de vida, su personalidad.

(p. 92)

A pesar de no tratarse de un escenario teatral, considero que es fundamental comprender el diseño de *environment* o entorno de la misma manera que Mallet-Stevens entendía los decorados. El espacio en el que tienen lugar los hechos del juego y que habitan los personajes debe apoyar la narrativa en tanto que debe ofrecerle al jugador información visual sobre el mundo del juego, además de ser coherente con sus normas. En el caso de Edén, a pesar de tratarse de un universo ficticio, he tratado de mantenerme lo más fiel posible dentro de mis conocimientos a nuestra realidad, investigando y tomando referencias directas de mi propio entorno, tanto a nivel arquitectónico como político-social. Todo ello tiene como fin que el jugador perciba que el mundo que rodea al juego es coherente, de manera que se potencie la inmersión en el juego.

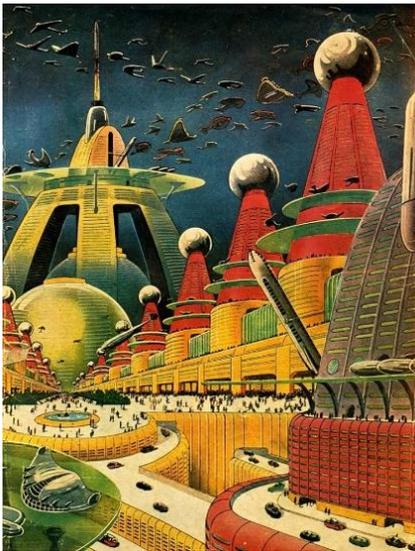
Sin embargo, esto no debía entenderse como un límite a la hora de crear las diferentes estructuras del mundo o incluso los *props* de éste, al contrario: el partir de mi propia realidad y experimentar con la combinación de elementos o alteración de estos me permitía crear conceptos atractivos con una base sólida. Además, al tratarse de un mundo ficticio y de un estilo visual que no es totalmente realista, si no que juega con la alteración de la proporción de las formas acercándose a un estilo *cartoon*, también me permitía llevar más al límite la exageración de las formas sin que parecieran fuera de lugar.

Dicho esto, a continuación, se expone el contexto del juego y sus espacios para la comprensión del proceso de creación seguido para la pieza del entorno del juego. Como ha sido mencionado anteriormente, Edén está dividida en tres grandes secciones: Cuna de Ángel, Babelia y el Páramo, pero para la imagen final decidí representar únicamente una calle de Cuna de Ángel, que es la zona que más transitará Ícaro durante el juego.

#### 4.4.2. EDÉN

Edén es una ciudad concebida y erguida por un grupo de cuatro arquitectos que buscaban crear la ciudad perfecta; sostenían que era posible dar vida a una ciudad próspera económicamente, en la que no hubiera restricciones de ningún tipo sobre las ideas de los hombres y se pusieran todos los medios necesarios para llevarlas a cabo en el nombre del progreso. Es por ello por lo que recurrieron a los grandes líderes de

Fig. 27: Frank R. Paul. *City Of The Future*, Ilustración para la revista *Amazing Stories*, 1942.



lo que solían ser las grandes civilizaciones en búsqueda de financiación para su ambicioso proyecto, una ciudad que fuera el mismísimo paraíso en la Tierra: Edén.

Tras años de búsqueda, finalmente consiguieron dar con un líder dispuesto a llevar el proyecto a cabo: Yassal Iksir, el último Emperador de lo que una vez fue el Imperio de Dirmaa. Yassal aceptó financiar el proyecto a cambio de recibir una parte de los beneficios económicos que generase la ciudad. Los arquitectos consideraron cuidadosamente su oferta: cierto era que iba totalmente en contra de los valores de la ciudad, pues ya implicaba considerar medios de recaudación como impuestos que creían coartaba la libertad de sus ciudadanos; pero, por otro lado, Yassal era el único que había ofrecido financiar el proyecto en su totalidad. Es por esto último que los arquitectos aceptaron la oferta. Así pues, la ciudad fue construida, y se erguía imponente décadas después, una viviente promesa de libertad rodeada de hectáreas de naturaleza, la cual vivía en armonía con el hombre.

Sin embargo, décadas después nada queda de aquel cántico a la libertad, sólo grandes bloques de hormigón rodeados del más seco páramo. Sus calles son nidos de crímenes; sus gentes, víctimas y verdugos de la violencia y el egoísmo. Sus edificios albergan abusos de poder, mentiras y corrupción; y sus cimientos tiemblan bajo el peso de una moralidad inexistente. Desde su propio origen, cuando los Cuatro Grandes dieron la espalda a la misma mano que les dio de comer, traicionando su propio pacto al negarse a seguir pagando su deuda con Yassal y declarando la guerra a Dirmaa, dejando un rastro de sangre a su paso en falso nombre de la libertad.

A modo de curiosidad, hace semanas, bastante después de que comenzara a concebir la historia y apariencia que quería para Edén, encontré una noticia mientras buscaba referentes para este proyecto. La noticia trataba de que está siendo construida a día de hoy una ciudad horizontal en medio del desierto de Arabia Saudí, siendo éste un proyecto llevado a cabo por el actual príncipe de A.S., Mohamed Bin Salman con el propósito de albergar nueve millones y medio de personas en una ciudad que permita un clima estable e ideal en pleno desierto. Parece pues que la realidad supera a la ficción nuevamente; quizá el futuro hipotético presentado en el juego no sea tan hipotético después de todo. La noticia aparece citada en la bibliografía de este documento.

#### 4.4.2. CUNA DE ÁNGEL

Cuna de Ángel es el núcleo de la ciudad y sus calles más antiguas, donde se alzan sobre los restos de los inicios de Edén las sedes de sus mayores megacorporaciones. Se caracteriza principalmente por su monumentalidad y verticalidad, con rascacielos imponentes que parecen acechar a los habitantes de a pie.

A pesar de que Cuna de Ángel esté repleta de corporaciones, sobre todas ellas se alzan tres principales: Kordrex, responsable de la venta de *bioware* y androides; FG, que controla la logística de la ciudad funcionando como empresa de transporte de bienes, tanto nacional como internacional; además, son los mayores proveedores de automóviles de la ciudad. Por último, Vector Security, quienes controlan la seguridad de la ciudad a través de la creación de armamento y otros dispositivos domésticos, como alarmas.

Para el diseño de las estructuras de la ciudad, inicialmente consideré utilizar formas más suaves, redondas y con bastante más espacio transitable a pie que la versión actual, tomando como referencia la imagen conceptual que realizó Frank Paul para la revista *Amazing Stories*, que cumple con las características mencionadas anteriormente. Sin embargo, descarté la idea, ya que le daba una apariencia a la ciudad mucho más cercana a una ciudad alienígena que a la idea futurista que yo tenía en mente. Es por ello por lo que mantuve la idea de utopía no conseguida, pero con formas más rectas y verticales. Entre ellas se encontrarán grandes avenidas sin apenas espacio para aceras y peatones, y las calles que las interconectan son estrechas y claustrofóbicas, rodeadas de enormes edificios repletos de carteles de anuncios holográficos.

Se busca a su vez utilizar una paleta de colores apagada, donde predominen negros, blancos y grises que reflejen la estética minimalista y profesional que buscan transmitir las corporaciones, y la abundante contaminación que éstas han causado.

#### 4.4.3. BABELIA

Babelia es la sección de la ciudad en la que residen la mayor parte de sus habitantes, y en la que reside Ícaro. Para ella, me he basado en las propias calles de mi barrio y otros de València, mi ciudad natal, combinándolos con neones y otros elementos propios de la estética *cyberpunk*. Se trata de edificios de menor tamaño, pero que albergan una gran cantidad de ciudadanos en apartamentos pequeños que

parecen estar diseñados para ser espacios de tránsito entre turnos de trabajo más que como viviendas. Relativamente lejos de las grandes corporaciones, los pequeños negocios de Babelia sobreviven como pueden, tanto a sus competidores como a la alta tasa de criminalidad en las calles de Babelia, con robos a mano armada a la orden del día.

Todo tipo de personas y androides libres residen en Babelia, lugar donde convergen todos aquellos que no pueden permitirse el lujo de vivir en Cuna de Ángel, que es la mayor parte de la población. Sin embargo, no por ello es un lugar menos hostil: además de la ya mencionada criminalidad, las gentes de Babelia no son especialmente conocidas por su hospitalidad, pues cada quien mira por su propio pellejo en un lugar en el que la confianza en el prójimo es de todo menos posible. La mayoría de los clientes que pasarán por el taxi de Ícaro y que el jugador conocerá serán de esta área de la ciudad.

Como he mencionado anteriormente, Babelia está basada en las calles de los barrios de mi ciudad. Por este motivo, la mayoría son edificios de hormigón y/o ladrillo, con ventanas pequeñas pero abundantes. Se trata de calles estrechas, con menor espacio para los vehículos y en las que los peatones suelen transitar sin especial respeto por las normas de seguridad vial. Además, he añadido neones y elementos holográficos para acercarla a una estética más adecuada, así como adaptado la maquinaria que puede haber en sus calles (como máquinas expendedoras o cajeros automáticos) y he modificado *props* de uso cotidiano para darles una apariencia mucho más robótica.

#### 4.4.4. PÁRAMO

En un esfuerzo por atraer turismo y potenciales nuevos habitantes a la ciudad, las grandes corporaciones de Edén mantienen oculta la alta tasa de criminalidad, alegando que ésta ha sido reducida a 0 por Vector Security. Es tal el afán de las megacorporaciones de negar la realidad y mantener la imagen de perfección de la ciudad, que Edén presume de ser la primera ciudad en no tener ningún tipo de cárcel. Sin embargo, no quiere decir que todo atentado contra la propiedad ajena quede impune. Vector Security extiende una cordial invitación de pago por daños a toda persona que se considere haya violado el derecho a la propiedad de otra. En caso de no realizar el pago, reincidencia, o que la gravedad del crimen sea alta, el usuario será expulsado al Páramo.

El Páramo, como su propio nombre indica, es una gran extensión de tierra árida que rodea Edén. En él viven todas aquellas personas y androides expulsados de la ciudad, bien por cometer crímenes o por ser

Fig. 28: Chris McDonell. *Portada del artbook Steven Universe: Art & Origins*, 2017.

totalmente inservible para el sistema. Muchos de ellos viven en chabolas hechas con los restos desechados por la ciudad. Ícaro/el jugador escuchará hablar del Páramo en varios puntos de la historia, pero no será hasta prácticamente el final de ésta que lo recorrerá. Sólo un personaje del juego viajará al Páramo.

En el Páramo predomina una paleta de colores cálida, con colores tierra apagados. Hay muy pocas estructuras, especialmente a medida que el jugador se aleja de las fronteras que protegen Edén, y las que hay son chabolas de los propios expulsados, o estructuras como moteles y gasolineras a los que apenas llegan recursos de la ciudad. Se trata además de edificios en mal estado, para los que he utilizado diseños con formas inestables, asimétricas y con texturas de materiales agrietados, especialmente paredes y metales oxidados. Además, a nivel de jugabilidad, al jugador le será más complicado circular el taxi por el Páramo, pues el vehículo no está diseñado para recorrer terrenos tan irregulares. A pesar de ello, el tiempo que el jugador pasará en el Páramo es reducido en comparación con el resto de tiempo de juego, y al ser la parte final del juego, en la que se espera que el jugador ya se encuentre cómodo con el control del taxi, no le supondrá un esfuerzo adicional acostumbrarse.

## 5. MAQUETACIÓN FINAL



Para la presentación final del *artbook*, escogí un formato A4 en horizontal, pues permite tener comodidad en el manejo del libro a la vez que una visibilidad de sus elementos adecuada, con bastante espacio para organizarlos. Como referencia, me he basado en el *artbook* de la serie de animación *Steven Universe*, dirigida por Rebeca Sugar para *Cartoon Network: Steven Universe: Art & Origins*, escrito por Chris McDonell.

Una vez escogidos las piezas que iban a aparecer en el libro (mayoritariamente las piezas finales, así como pruebas de color realizadas), procedí a establecer un índice provisional a modo de guía, para decidir el orden en el que aparecerían las piezas. Finalmente, me pareció que lo más adecuado era comenzar por el protagonista, a continuación, presentar su vehículo y su asistente de navegación; y por último, algunos de los personajes que Ícaro lleva en el taxi y la ciudad de Edén. Tanto en las páginas correspondientes a Ícaro como en las de Edén han sido incluidos pequeños textos explicativos a modo de contexto adicional para los lectores.

En cuanto a las tipografías y la paleta de color, era necesario que éstas fueran coherentes entre sí a lo largo de todo el libro, pero que a su vez fueran claras y legibles adecuadamente por el lector y mantuviera la estética base del juego. Es por ello por lo que escogí una tipografía sencilla y redonda, pero incluí a su vez elementos de la estética *cyberpunk* para apoyar el concepto general del juego. Esto puede apreciarse en la portada: aparecen elementos que evocan al concepto del juego (como el patrón cuadriculado, referenciando al taxi) combinados con neones y líneas que simulan una interfaz de ordenador. En el caso de la palabra *Fate*, se ha combinado el neón propio de la estética *cyberpunk* con una tipografía más tradicional y sofisticada, acorde al esoterismo que la palabra “destino” suele portar consigo.

Respecto a la maquetación de las páginas del libro, todas ellas presentan una estructura similar: aparece el título de cada sección con la imagen que le corresponda ocupando la mayor parte de la página. En todas ellas se ha buscado crear las composiciones más equilibradas posibles. Además, se han incluido *close-ups* en los fondos del libro con una opacidad disminuida a modo de apoyo a la composición y decoración del libro.

Por último, se han incluido páginas “en blanco” (con los fondos mencionados anteriormente y el título del juego) al principio y al final del libro de manera que tenga un aspecto más acorde a un *artbook* impreso profesionalmente, así como una contraportada sencilla. De esta manera, el *artbook* estaría listo para su posterior impresión en caso de que así se quisiera.

## 6. CONCLUSIONES

Si bien realizar un *artbook* es una tarea ardua, en la que además no llega a verse en su totalidad el trabajo y la investigación que requiere su compleción, he disfrutado mucho el proceso. Considero que he alcanzado los objetivos que me había establecido, cumpliendo con unos tiempos de trabajo acordes a los requeridos en la industria, así como la calidad de éstos. Aunque mis habilidades como artista están en constante evolución y aprendizaje, estoy satisfecho con las piezas que he llevado a cabo, así como el diseño final general del *artbook*, y espero contribuyan a la mejora de mi portfolio artístico de cara a mi futuro laboral, al cual me adentro con ilusión. Además, aspiro a continuar este proyecto más allá de lo conseguido en este TFG, pues es un concepto que me encantaría desarrollar más profundamente y, en un futuro, llevar a cabo como videojuego.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

**Nashville Film Institute.** (n.d.). *Concept Art – Everything You Need to Know*. NFI. Consultado: 19 junio 2024, en <https://www.nfi.edu/concept-art/>

**Sowiński, R.** (16 diciembre de 2022). *Cyberpunk aesthetic - what do cyborgs dream about?* Admind Branding & Communications. Consultado: 21 de junio de 2024, en <https://admindagency.com/blog/cyberpunk-aesthetic-do-cyborgs-dream-about-the-fall-of-the-system/>

**Simpson, J. C.** (24 de junio de 1991). *Moving into the Driver's Seat*. *TIME Magazine*. Wayback Machine -- Internet Archive. Consultado: 26 de junio de 2024, en <https://web.archive.org/web/20090114084619/http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,973249,00.html>

**Naz, A.** (30 de junio de 2024). *“Deep Dive into the Dark Comedy of 'Little Miss Sunshine’’: Exploring how the film blends humor...* Medium. Consultado: 26 de junio de 2024, en <https://medium.com/@arsoonaz035/deep-dive-into-the-dark-comedy-of-little-miss-sunshine-exploring-how-the-film-blends-humor-5ead38cb4ef6>

**Pinchon, Jean François (ed.).** *Robert Mallet-Stevens: Architecture, Furniture, Interior Design*. Cambridge: MIT Press, 1990, p. 92.

**Muñumer, C.** (2023). *Ciudades sin lugar*. Ediciones Asimétricas S.L.

**El Confidencial.** *The Line: la surrealista ciudad del desierto que ya está construyendo Arabia Saudí.* (29 de octubre de 2022). Consultado: 25 de junio de 2024, en [https://www.elconfidencial.com/mundo/2022-10-29/the-line-surrealista-ciudad-desierto-arabia-saudi\\_3511692/](https://www.elconfidencial.com/mundo/2022-10-29/the-line-surrealista-ciudad-desierto-arabia-saudi_3511692/)

**McDonnell, C.** (ABRAMS Books). (2017). *Steven Universe: Art & Origins*. ABRAMS Books.

## 8. ÍNDICE DE FIGURAS

**Fig. 1:** Hicham Habchi. *Ekko Character Concept & Art Direction – Project L*, 2022.

**Fig. 2:** *Trigger Studio*. Fotograma de la serie anime *Cyberpunk: Edgerunners*, 2022.

**Fig. 3:** Mamoru Oshii. Fotograma de la película anime *Ghost In The Shell*, 1995.

**Fig. 4:** Thomas Mahon. *Concept Art* para el videojuego *Fossil Fuel*, 2021.

**Fig. 5:** *Cardboard Computer*. Fotograma del videojuego *Kentucky Route Zero*, 2013.

- Fig. 6:** *ION LANDS*. Fotograma del videojuego *Cloudpunk*, 2020.
- Fig. 7:** *ION LANDS*. Fotograma del videojuego *Cloudpunk*, 2020.
- Fig. 8:** Joan Martín Bernabé. *Siluetas de personajes para Fate Fare*, 2024.
- Fig. 9:** Joan Martín Bernabé. *Siluetas de Ícaro para Fate Fare*, 2024.
- Fig. 10:** Joan Martín Bernabé. *Bocetos de Ícaro para Fate Fare*, 2024.
- Fig. 11:** Joan Martín Bernabé. *Bocetos de Ícaro para Fate Fare*, 2024.
- Fig. 12:** Joan Martín Bernabé. *Bocetos de Ícaro para Fate Fare*, 2024.
- Fig. 13:** Joan Martín Bernabé. *Ícaro – Pruebas de Color*, 2024.
- Fig. 14:** Joan Martín Bernabé. *Brazo de Ícaro*, 2024.
- Fig. 15:** Joan Martín Bernabé. *Bocetos de Eli*, 2024.
- Fig. 16:** Joan Martín Bernabé. *Bocetos de Eli*, 2024.
- Fig. 17:** Joan Martín Bernabé. *Bocetos iniciales de Byte*, 2024.
- Fig. 18:** Joan Martín Bernabé. *Bocetos iniciales de Byte*, 2024.
- Fig. 19:** Joan Martín Bernabé. *Bocetos iniciales de Oria*, 2024.
- Fig. 20:** Joan Martín Bernabé. *Bocetos iniciales del taxi*, 2024.
- Fig. 21:** Joan Martín Bernabé. *Bocetos iniciales del taxi*, 2024.
- Fig. 22:** Joan Martín Bernabé. *Estudio de Taxi Americano*, 2024.
- Fig. 23:** Joan Martín Bernabé. *Bocetos iniciales del taxi en el Páramo*, 2024.
- Fig. 24:** Joan Martín Bernabé. *Bocetos iniciales del taxi III*, 2024.
- Fig. 25:** Joan Martín Bernabé. *Logotipo de TOLOID*, 2024.
- Fig. 26:** Robert Mallet-Stevens. *Casino La Pérgola*, 1928.
- Fig. 27:** Frank R. Paul. *City Of The Future*, Ilustración para la revista *Amazing Stories*, 1942.
- Fig. 28:** Chris McDonell. *Portada del artbook Steven Universe: Art & Origins*, 2017.

## 9. ANEXO

Se incluye el Artbook final adjunto a este documento en formato PDF.