



Universidad
Francisco de Vitoria
UFV Madrid

Harmony

A Cozy Makeover

Concept Art

Autora: Gloria del Campo Fernández

gloriadelcampof@gmail.com

Tutores:

María Isabel Castro Díaz: mi.castro.prof@ufv.es

Daniel Silvo González: daniel.silvo@ufv.es

Universidad Francisco de Vitoria

Facultad de Comunicación

Grado en Bellas Artes + Creación Artística Digital

Curso 2023/2024

Convocatoria Extraordinaria Fin de Carrera

Índice

Índice	4
Resumen	7
Abstract	7
Palabras clave/Keywords	9
Introducción	11
1. Objetivos y metodología	13
1. 1. Objetivos	14
1. 1. 1. Objetivo principal	14
1. 1. 2. Objetivos secundarios	14
1. 1. 2. 1. Objetivos teóricos	14
1. 1. 2. 2. Objetivos prácticos	14
1. 2. Metodología	16
1. 2. 1. Investigación teórica	16
1. 2. 2. Investigación práctica	17
1. 2. 3. Metodología creativa	18
2. Estado de la cuestión	20
2. 1. Introducción: El mundo de la organización de espacios (asentar la armonía en el caos)	21
2. 1. 1. Semillas de armonía: desvelando los fundamentos del orden y la organización	21
2. 1. 2. Del caos al cosmos: el orden, una herramienta para la creatividad y la productividad	24
2. 1. 2. 1. Implicaciones psicológicas de la organización de espacios	24
2. 1. 3. Orden y armonía en el arte plástico: Un equilibrio perfecto	25
2. 2. <i>Concept Art</i> para videojuegos. La labor del artista	32
2. 2. 1. <i>Concept Art</i> para videojuegos. La primera materialización de una idea	33
2. 2. 1. 1. Elección del concepto y recopilación de información: Ideación, sketching y lluvia de ideas	33
2. 2. 1. 2. Búsqueda de referencias y delimitación del arte final: Creación de <i>thumbnails</i> y dibujos en alta resolución	34
2. 2. 1. 3. Ultimación del <i>concept art</i> y storytelling	35
2. 2. 2. <i>Concept Art</i> para videojuegos: Análisis de casos	37
2. 2. 2. 1. <i>The Art Of The Legend of Zelda: Breath of the Wild</i>	37
2. 2. 2. 2. <i>The Art Of Cuphead</i>	40
2. 3. Un nuevo género de videojuegos: <i>Cozy Games</i>	45
2. 3. 1. El atractivo de lo <i>cozy</i> : Conceptos fundamentales	46
2. 3. 1. 1. <i>Cozy Games</i> : Narrativa	51

2. 3. 1. 2. Cozy Games: Personajes no jugables	54
2. 3. 1. 3. Cozy Games: Jugabilidad y mecánicas de juego	56
2. 3. 1. 4. Cozy Games: Estética	58
2. 3. 2. Videojuegos representativos del género	59
2. 3. 3. 1. Análisis <i>Animal Crossing: New Horizons</i>	60
2. 3. 3. 1. 1. Aspectos generales del videojuego: género e historia	61
2. 3. 3. 2. Análisis <i>Unpacking</i>	63
2. 3. 3. El target de lo cozy. Examinando el público objetivo	64
3. Desarrollo	66
3. 1. Propuesta creativa. <i>Harmony: A Cozy Makeover</i>	67
3. 2. Primeros pasos	68
3. 2. 1. Referencias iniciales	68
3. 2. 2. Proceso de ideación	72
3. 2. 2. 1. Definición de la estética: entre <i>cyberpunk</i> y <i>kawaii</i>	73
3. 2. 2. 1. 1. Estética <i>cyberpunk</i>	73
3. 2. 2. 1. 2. Estética <i>kawaii</i>	76
3. 2. 2. 2. Referencias estéticas a partir de la obra personal: Una estética propia	79
3. 2. 3. Bocetos iniciales	84
3. 2. 3. 1. Moodboard inicial	84
3. 2. 3. 2. Modelados 3D	84
3. 3. Proceso creativo: <i>Concept art</i>	86
3. 3. 1. Contextualización de la propuesta	88
3. 3. 1. 1. <i>High concept</i>	89
3. 3. 1. 2. Mapa mental	92
3. 3. 1. 3. Moodboard y estética general	94
3. 3. 1. 4. Mecánicas de Juego	94
3. 3. 2. Materialización de la propuesta: Diseño de niveles/entornos y props	96
3. 3. 2. 1. Primer nivel: <i>Cosmic Candy - Candy shop</i>	98
3. 3. 2. 1. 1. Primer nivel: <i>Candy shop</i> . Moodboard.	98
3. 3. 2. 1. 2. Primer nivel: <i>Candy shop</i> . Diseño preliminar.	98
3. 3. 2. 1. 3. Primer nivel: <i>Candy shop</i> . Modelado en 3D.	99
3. 3. 2. 1. 4. Primer nivel: <i>Candy shop</i> . Texturizado e iluminación.	100
3. 3. 2. 1. 5. Primer nivel: <i>Candy shop</i> . Renderizado.	101
3. 3. 2. 2. Segundo nivel: <i>Ramen Madame Miso</i>	102
3. 3. 2. 2. 1. Segundo nivel: <i>Ramen Madame Miso</i> . Moodboard.	102
3. 3. 2. 2. 2. Segundo nivel: <i>Ramen Madame Miso</i> . Diseño preliminar.	102
3. 3. 2. 2. 3. Segundo nivel: <i>Ramen Madame Miso</i> . Modelado en 3D.	103
3. 3. 2. 2. 5. Segundo nivel: <i>Ramen Madame Miso</i> . Renderizado, texturizado e iluminación.	104

3. 3. 2. 3. Tercer nivel: <i>Cyber café Bits & Bytes</i>	105
3. 3. 2. 3. 1. Tercer nivel: <i>Cyber café Bits & Bytes</i> . Moodboard.	105
3. 3. 2. 3. 2. Tercer nivel: <i>Cyber café Bits & Bytes</i> . Diseño preliminar.	105
3. 3. 2. 3. 3. Tercer nivel: <i>Cyber café Bits & Bytes</i> . Modelado en 3D.	106
3. 3. 2. 3. 4. Tercer nivel: <i>Cyber café Bits & Bytes</i> . Texturizado e iluminación.	107
3. 3. 2. 3. 5. Tercer nivel: <i>Cyber café Bits & Bytes</i> . Renderizado.	107
4. Análisis de resultados	109
4. 1. <i>The Art of Harmony: A Cozy Makeover</i>	110
4. 2. <i>Harmony: a Cozy Makeover</i> . Sinopsis del videojuego	112
5. Conclusiones	113
6. Bibliografía y webgrafía	114
6. 1. Bibliografía	114
6. 2. Webgrafía	115
7. Anexo – Glosario	118

Resumen

Harmony: A Cozy Makeover es un proyecto artístico que, a través del *concept art* para videojuegos, busca crear un espacio de desahogo y confort dirigido a jugadores de cualquier tipo, independientemente de su experiencia.

Este proyecto tiene como objetivos principales realizar una profunda exploración del concepto de armonía, el orden y la organización de espacios, lo que permitirá un acercamiento al nuevo género de videojuegos, denominado *cozy games*, fomentando el consumo de videojuegos como método recreativo y de dispersión.

Abstract

Harmony: A Cozy Makeover is an artistic project that, through video game concept art, seeks to create a space of relaxation and comfort for players of all types, regardless of their experience.

The project's main objectives are to conduct a deep exploration of the concepts of harmony, order, and spatial organization. This will allow for an approach to the new genre of video games, known as *cozy games*, which promotes the consumption of video games as a recreational and relaxing method.

Palabras clave/Keywords

Cozy game · Armonía · Concept art · Modelado 3D · Organización

Cozy game · Harmony · Concept art · 3D Modeling · Organization

Introducción

Harmony: A Cozy Makeover nace por dos motivos: mi entusiasmo por la creatividad y la búsqueda de la armonía en entornos caóticos. Como aficionada a los videojuegos y amante de la estética visual *kawaii*¹, a menudo me he encontrado inmersa en mundos digitales deslumbrantes, pero frenéticos. Ha sido entonces cuando me he dado cuenta de la poderosa influencia que el diseño de espacios tenía en mi propio bienestar y mi aprecio por la calma en medio del caos.

La idea de crear un proyecto de *concept art* para un videojuego germinó a partir de mi deseo de compartir esta pasión con aquellos que, quizás como yo, no siempre encuentran títulos disfrutables debido a su falta de habilidad o experiencia.

El género de *cozy games* representa la oportunidad perfecta para llevar a cabo esta misión, ya que se centra en la creación de experiencias relajantes y enriquecedoras, en contraposición a una jugabilidad más intensa/saturada de otros géneros.

La noción de armonía se convirtió en el núcleo de mi proyecto, ya que considero que la búsqueda de la calma y la belleza en los entornos virtuales es una meta digna de explorar en el mundo de los videojuegos. Por tanto, *Harmony: A Cozy Makeover* surge como un espacio de desahogo y bienestar, donde la armonía y el orden son los pilares fundamentales para brindar a todos la oportunidad de experimentar la serenidad en medio del ajetreo digital.

Acompáñame mientras exploramos el fascinante mundo de la organización y el orden, donde cada objeto y rincón cuenta la historia de nuestra habilidad para transformar el desorden en un equilibrio poético.

¹ *Kawaii*. Adjetivo japonés traducido al español como lindo, tierno o adorable.

1. Objetivos y metodología

1. 1. Objetivos

1. 1. 1. Objetivo principal

Diseñar e ilustrar el libro de arte de un videojuego de género cozy y puzles dirigido a la concienciación de la armonización y organización de nuestro espacio en el día a día, dando acogida a todos los jugadores, generando en ellos un estado de distensión y complacencia.

1. 1. 2. Objetivos secundarios

1. 1. 2. 1. Objetivos teóricos

1. Investigar profundamente la **armonía**, el **orden** y **organización de espacios** personales:
 - a. Exponer características y definición: ¿Qué entendemos por armonía y organización en el contexto de los espacios personales? ¿Cuáles son los elementos que contribuyen a crear una sensación de armonía y organización?
 - b. Presentar beneficios psicológicos del orden y la armonía en los espacios físicos tomando como referencia investigaciones científicas y estudios de caso.
 - i. Cómo la armonía, el orden y organización de espacios personales influyen en la sociedad.
 - c. Profundizar en el orden en el arte. ¿Qué papel juega la luz, el color y el diseño en la creación de una sensación de armonía?
2. Analizar el género de **videojuegos cozy**:
 - a. Exponer características
 - i. Historia/Personajes
 - ii. Jugabilidad
 - iii. Estética

1. 1. 2. 2. Objetivos prácticos

1. Desarrollar un inventario de escenarios y *props*² visualmente atractivos, con estética adorable y estilizada, además de un contexto narrativo que ponga en situación al jugador.

² *Prop*: del inglés, "propiedad" o "artículo", en videojuegos, se refiere a cualquier objeto que se encuentra en el escenario, pero que no se trata de un personaje o un elemento de la interfaz de usuario.

2. Plantear unas características y mecánicas específicas para enmarcar el proyecto en el género *cozy*.
3. Modelar y renderizar 3 de escenarios con sus respectivos *props*.
4. Maquetar e imprimir un libro de arte que refleje todo el *concept art* y que contenga todas las ilustraciones del videojuego.

1. 2. Metodología

La metodología estará dividida en tres apartados: La investigación teórica, la investigación práctica y la metodología creativa.

1. 2. 1. Investigación teórica

1. Se consultarán fuentes bibliográficas académicas, como artículos, estudios sobre la armonía, el orden y la organización de espacios, para el estudio de:
 - a. Principales características de la armonía y organización en el contexto de los espacios personales para llevar a cabo una investigación intensa.
 - b. Los efectos psicológicos de los mismos en la sociedad.
 - c. Su papel en el ámbito plástico. Se investigará acerca de la evolución de lo considerado como “orden” y lo “ideal” en el arte a lo largo de la historia por su uso de la armonía en la composición, la perspectiva, la luz y el color.
 - d. Marie Kondo y David Allen como referentes en el ámbito de la organización.
 - i. David Allen con el método *Getting Things Done* (GTD), un sistema de productividad personal que se basa en la organización de las tareas y los proyectos.
 - ii. Marie Kondo con el método *KonMari*, un sistema de organización basado en el concepto de que los objetos que nos rodean deben traernos alegría
2. Se llevará a cabo un análisis del nuevo género de videojuegos *cozy*, centrándose en sus conceptos fundamentales, así como su estética, narrativas, personajes y mecánicas de juego.
 - a. Para la elaboración de este trabajo, se consultaron fuentes bibliográficas académicas, como artículos o estudios. Concretamente, se utilizarán las investigaciones de Daniel Cook y Agata Waszkiewicz.
3. Se analizarán dos videojuegos pertenecientes al género, *Animal Crossing: New Horizons* (2020) y *Unpacking* (2021), los cuales constituyen grandes referentes tanto en arte, como en construcción de narrativa.
 - a. Se enfatizará en el análisis del videojuego de género de simulación de vida *Animal Crossing*, consolidado como uno de los principales referentes actuales de este género, no solo por sus mecánicas, sino también por la importancia que se da a la imagen y a lo agradable a la vista, además de ser relajante, crear un espacio seguro para el jugador dándole valor a la constancia, la dedicación, de alcanzar un objetivo poco a poco y disfrutar del proceso y aún así que sea satisfactorio.

1. 2. 2. Investigación práctica

1. Se analizará cómo el **orden y la armonía** se utilizan para crear un efecto visual o emocional específico. Por ejemplo, un artista podría utilizar el orden para crear una sensación de paz y tranquilidad, o podría utilizar el desorden para crear una sensación de energía y movimiento, sensación de equilibrio o proporción.
2. Se creará una historia consecuente con el tema a tratar mediante la anterior consulta de fuentes bibliográficas y otros recursos, como libros y artículos sobre diseño y creación de videojuegos. En particular, se consultará el libro *The Art of Game Design* (Jesse Schell, 2020).
3. Para la creación artística de estos tres elementos del proyecto, se utilizarán distintos métodos de creación aprendidas en la carrera, como la contextualización de los mundos y el uso de siluetas o lenguaje de las formas, así como otros conocimientos adquiridos a través de cursos online, concretamente la utilización del programa de modelado 3D **Blender**. Además, se crearán bocetos y moodboards para definir el estilo visual. Todo el arte se realizará digitalmente con *Blender*, *Procreate* y *Adobe Photoshop*, utilizando técnicas de modelado 3D, texturizado y dibujo digital.
4. Se consultarán distintas referencias de *artbook*³ para la maquetación e impresión del libro de arte final del proyecto. De forma que, se hará una recopilación de todas las ilustraciones, bocetos, textos y material del proyecto. Se utilizará el programa *Adobe Indesign* para su diseño.
5. Se testarán videojuegos cozy con el fin de realizar un análisis del caso, además de desarrollar nuevas ideas creativas inspiradas por estos títulos. Ejemplos: *Celeste* (2018), *A Short Hike* (2019), *Toem* (2022), *Animal Crossing: New Horizons* (2020), *Unpacking* (2021), entre otros.

³*Artbook*: "libro de arte" en inglés, es un recopilatorio de imágenes artísticas o inéditas sobre una obra o idea conceptual específica.

1. 2. 3. Metodología creativa

1. Se trabajará en el programa de modelado 3D *Blender*. Además, mediante cursos online, se ahondará en el programa y se pondrá en práctica lo aprendido. Los cursos tratarán técnicas de modelado, topología y renderizado.
2. Se definirá una estética común. Mezclando inspiración *cyberpunk*⁴ y *kawaii*⁵.
 - a. La estética *cyberpunk* se caracteriza por una combinación de elementos futuristas y retro, que crean una visión distópica del futuro. Las luces de neón, el cromo y la moda futurista son algunos de sus elementos más característicos.
 - b. La estética *kawaii* es una expresión visual de la alegría y la inocencia. Los colores pastel, las figuras redondas y los personajes adorables son elementos comunes que crean una atmósfera de ternura y dulzura.
3. Se buscará obtener un formato de ilustración que cumpla con los estándares de los libros de arte de videojuegos profesionales. Para ello, se realizarán renderizados de los escenarios y de los *props* de forma detallada, utilizando técnicas avanzadas de iluminación y texturizado.
4. Se explorarán nuevas ideas creativas mediante un análisis exhaustivo de videojuegos *cozy*. Este proceso buscará inspiración a través de la observación detallada de los elementos característicos de los juegos que transmiten una atmósfera acogedora, con el objetivo de incorporar innovaciones creativas que resuenen con los estándares de la experiencia acogedora en el diseño del *concept art*.

⁴ *Cyberpunk*: subgénero de la ciencia ficción que explora los temas de la tecnología, la sociedad y la humanidad en un futuro distópico.

⁵ *Kawaii* (かわいい) adjetivo japonés que se puede traducir como "bonito", "tierno" o "adorable". Se utiliza para describir una estética que es a menudo infantil, inocente y vulnerable.

2. Estado de la cuestión

2. 1. Introducción: El mundo de la organización de espacios (asentar la armonía en el caos)

En medio del ajetreo diario, donde las obligaciones y quehaceres parecen abrumadores, surge una necesidad crucial: la de hallar equilibrio en el caos. En los hogares y lugares de trabajo, la organización y el orden no son solo cuestiones de apariencia; son elementos esenciales que sostienen esa eficiencia y bienestar tan necesaria para llevar a cabo nuestros objetivos. El camino hacia la armonía no es solo un ejercicio de disposición física, sino una exploración profunda de cómo la estructura en la vida de las personas impacta directamente en la calidad de las mismas.



Imagen 1.

Para entender cómo funciona primero se debe exponer características y definición: ¿Qué entendemos por armonía y organización en el contexto de los espacios personales? ¿Cuáles son los elementos que contribuyen a crear una sensación de armonía y organización?

2. 1. 1. Semillas de armonía: desvelando los fundamentos del orden y la organización

La armonía y la organización son dos conceptos que están estrechamente relacionados. La armonía se refiere a la sensación de equilibrio y coherencia, mientras que la organización se refiere al orden y la disposición sistemática de las cosas.

¿Qué entendemos por armonía y organización en el contexto de los espacios personales? La armonía se refiere a la sensación de que todo está en su lugar y que se complementan entre sí. Esto puede crearse a través de una combinación de factores, como el color, la forma, el estilo y la textura.

Por ejemplo, un espacio puede ser armonioso si los muebles tienen un estilo similar, los colores se complementan entre sí y los objetos decorativos están colocados de forma equilibrada.



Imagen 2. Interior de la Casa Farnsworth, residencia modernista diseñada por Ludwig Mies van der Rohe y construida en Plano, Illinois, entre 1945 y 1951.

La organización se refiere al orden y la disposición sistemática de las cosas. Esto puede ayudar a crear un espacio que sea funcional y fácil de usar. Por ejemplo, un espacio puede estar organizado si los objetos están colocados en lugares designados, las superficies están despejadas y los artículos están etiquetados para facilitar la identificación.



Mesa de costura Singer vintage con espacio de almacenaje.

Para el funcionamiento eficiente de cualquier sistema, ya sea personal, profesional o social, la armonía y el orden son conceptos esenciales. En este apartado se analizarán los fundamentos del orden y la organización, apoyándose en los discursos de David Allen y Marie Kondo. Allen es un autor estadounidense que ha desarrollado el método *Getting Things Done*⁶ (GTD), un sistema de productividad personal que se basa en la organización de las tareas y los proyectos. Kondo es una autora japonesa que ha popularizado el método *KonMari*, un sistema de organización basado en el concepto de que los objetos que nos rodean deben traernos alegría. Estos dos autores son expertos en la materia y tienen enfoques distintos pero valiosos.

⁶ *Getting Things Done*: traducido literalmente como "Lograr que las Cosas se Hagan", aunque este método en español se conoce como "Organizarse con eficacia".

A continuación, expondremos los fundamentos del orden y la organización según Allen y Kondo:

★ Método GTD⁷ de David Allen (aplicado al plano de las ideas):

- **Capturar:** Este principio se centra en recopilar todas las ideas, tareas y compromisos en un sistema confiable. Allen sugiere utilizar herramientas como listas, aplicaciones de gestión de tareas o notas. La captura es importante ya que ayuda a mantener la mente despejada y a evitar la sobrecarga de información. Cuando todo está recopilado en un solo lugar, es más fácil priorizar las tareas y tomar decisiones sobre qué hacer a continuación.
- **Procesar:** Después de capturar, es esencial procesar regularmente lo que has registrado. Este principio se centra en el análisis de los elementos capturados para determinar qué hacer con ellos. Para ello, Allen recomienda utilizar una serie de preguntas, como: ¿Qué debo hacer con esto? ¿Cuándo debo hacerlo? ¿Dónde debo hacerlo? El procesamiento ayuda a aclarar los próximos pasos y a evitar que las tareas se queden atascadas.
- **Organizar:** Este principio se centra en la clasificación de las tareas y proyectos según contextos y prioridades. Para ello, Allen recomienda utilizar un sistema de contenedores que permita identificar rápidamente la información que se necesita. La organización ayuda a mantener las tareas y proyectos bajo control y a evitar que se olviden.
- **Revisar:** Allen enfatiza la importancia de realizar revisiones regulares de las listas y compromisos. Esto ayuda a mantener un registro de las responsabilidades y a ajustar las prioridades según sea necesario.



★ Método KonMari de Marie Kondo (aplicado a los objetos físicos):

- **Orden por categorías:** Kondo propone organizar tu hogar y pertenencias por categorías en lugar de por ubicación. Por ejemplo, en lugar de organizar habitación por habitación, aboradas todas tus prendas, libros, objetos varios, etc., por separado.

⁷ Allen, D. E. (2001). *Getting Things Done: The Art of Stress-Free Productivity*. <http://ci.nii.ac.jp/ncid/BA74888857>

- **Conservar lo que te hace feliz:** La filosofía central de KonMari es conservar sólo aquellos objetos que te generan alegría. Al tomar cada objeto en tus manos y evaluar tu respuesta emocional, puedes decidir más fácilmente qué conservar y qué desechar.
- **Agradecimiento y despedida:** Antes de desechar un objeto, Kondo sugiere agradecerle por su servicio. Este acto de gratitud ayuda a cerrar el ciclo emocional y a liberar espacio para lo que realmente importa.
- **Organización visual:** Después de reducir tus posesiones, organiza tus pertenencias restantes de una manera visualmente atractiva. Kondo aboga por doblar la ropa de manera específica y organizar objetos de manera que todo sea fácilmente accesible.



Viéndolo en perspectiva, tanto un método como otro tienen como objetivo final alcanzar la claridad y el orden, tanto físico, como mental. Esto resulta en un proceso integral de mejora, donde ambos aspectos se entrelazan para potenciar la eficiencia y la efectividad. La fusión de los métodos de David Allen y Marie Kondo converge en la búsqueda de un equilibrio armonioso entre la mente y el entorno.

2. 1. 2. Del caos al cosmos: el orden, una herramienta para la creatividad y la productividad

2. 1. 2. 1. Implicaciones psicológicas de la organización de espacios

La creatividad es la capacidad de generar algo nuevo e innovador, que aporte soluciones diferentes a los problemas, rompiendo con los esquemas convencionales. Sáez (2011) la define como "una manera singular y subjetiva de analizar y elaborar situaciones, y como un conjunto de resultados tangibles del actuar de una persona creativa".

- ★ Reducción del estrés: el método GTD ayuda a liberar la mente de la preocupación por las tareas pendientes, lo que puede reducir el estrés.
- ★ Mejora de la productividad: el método GTD ayuda a priorizar las tareas y a centrarse en las más importantes, lo que puede mejorar la productividad.
- ★ Mayor claridad y enfoque: el método GTD ayuda a organizar las tareas y proyectos de manera que sean más fáciles de encontrar y completar.

Guilford (1977) resume la creatividad en las siguientes aptitudes:

- ★ **Fluidez:** capacidad de generar muchas ideas nuevas.
- ★ **Flexibilidad:** capacidad de adaptarse a los cambios.
- ★ **Originalidad:** capacidad de aportar ideas que sorprendan.
- ★ **Elaboración:** capacidad de completar un proceso aportando ideas elaboradas.
- ★ **Coherencia interna:** concordancia entre la sustancia y la forma de las ideas.

Guilford (1977), afirma que la creatividad radica en el pensamiento divergente, que es la capacidad de generar respuestas innovadoras y alternativas a partir de ciertos datos contenidos en la memoria.

La organización de espacios puede tener un impacto significativo en nuestra psicología. Un entorno bien organizado puede promover sentimientos de paz, tranquilidad y control.

2. 1. 3. Orden y armonía en el arte plástico: Un equilibrio perfecto

Los artistas visuales utilizan los elementos y principios del arte para crear obras de arte visualmente atractivas y significativas. Estos elementos y principios se combinan de diversas maneras para crear diferentes estilos artísticos. Por ejemplo, los artistas impresionistas utilizan colores vibrantes y pinceladas sueltas para capturar la luz y el color de la naturaleza. Los artistas cubistas descomponen los objetos en formas geométricas simples para crear una representación abstracta de la realidad. Y los artistas expresionistas utilizan colores intensos y formas distorsionadas para expresar emociones intensas.

Los elementos⁸ del arte son los componentes básicos que los artistas utilizan para crear obras visualmente atractivas y significativas:

- ★ **Color:** El color es la calidad de una superficie que la hace parecer distinta de otra según la longitud de onda de la luz que refleja. Se utiliza para crear contraste, armonía, emoción y atmósfera.
- ★ **Forma:** La forma es el contorno o silueta de un objeto. Pueden ser bidimensionales (planas) o tridimensionales (escultóricas). Se utilizan las formas para crear estructura, profundidad y equilibrio.
- ★ **Línea:** Elemento visual que tiene longitud pero no ancho. Estas pueden ser rectas, curvas, onduladas, verticales, horizontales o diagonales. Las líneas son utilizadas para crear contornos, sugerir movimiento, dividir el espacio y dirigir la mirada del espectador.

⁸ Baker, H. (2023, 23 junio). The elements of art and design. The Fountain Institute.
<https://www.thefountaininstitute.com/blog/the-elements-of-art-and-design>

- ★ **Espacio:** El espacio es la extensión en tres dimensiones que rodea a los objetos y figuras. Se utiliza el espacio para crear profundidad, perspectiva y sensación de volumen.
- ★ **Textura:** La textura es la sensación táctil que se produce al tocar un objeto. La textura se usa para crear contraste visual, transmitir sensaciones y llamar la atención del espectador.



Obras con colores, formas, espacios y texturas opuestas: El grito, de Edvard Munch (1893) y La Gioconda, de Leonardo da Vinci (1503-1519). El grito utiliza colores oscuros, formas angulosas, espacio abierto y textura rugosa para crear un ambiente de angustia y desesperación. La Gioconda utiliza colores suaves, formas curvas, espacio cerrado y textura suave para crear un ambiente de serenidad y misterio.

Por otro lado, encontramos los principios⁹ del arte, se trata de las reglas o pautas que los artistas utilizan para organizar los elementos del arte de manera efectiva. Estos principios ayudan a crear una composición equilibrada, armoniosa y visualmente atractiva.

- ★ **Ritmo:** Repetición de elementos visuales en una composición. Puede crearse a través de líneas, formas, colores o texturas. El ritmo crea movimiento, interés y energía en una obra de arte.
- ★ **Equilibrio:** Sensación de estabilidad y armonía en una composición. Puede lograrse a través de la simetría, la asimetría o el peso visual. El equilibrio hace que una composición se sienta estable y agradable a la vista.
- ★ **Énfasis:** se trata de la atención que se llama a un elemento particular de una composición. Puede darse a través del tamaño, el color, la forma o la ubicación. El énfasis dirige la atención del espectador a un elemento importante de la composición.
- ★ **Proporción:** Relación entre las partes de una composición. Creada a través del tamaño, la forma o la ubicación. La proporción hace que una composición dé sensación de armonía y equilibrio.

⁹ Principles of Art | Learn. (s. f.). <https://learn.leighcotnoir.com/artspeak/principles/>



La primavera de Sandro Botticelli (1477–1482). Obra que exhibe ritmo a través de la disposición armoniosa de las figuras, equilibrio visual mediante una distribución cuidadosa y proporciones ideales que reflejan la atención detallada a la anatomía.

- ★ **Gradación:** Es el cambio gradual de un elemento a otro. Puede crearse a través del color, el valor, la forma o la textura. La gradación ayuda a crear una composición que se siente fluida y armoniosa.
- ★ **Armonía:** Sensación de unidad y cohesión en una composición. Dada a través del uso de elementos similares, colores complementarios o repetición. Este principio hace que cualquier composición se sienta agradable a la vista.
- ★ **Variedad:** Inclusión de elementos diferentes en una composición. Ayuda a evitar la monotonía y mantener el interés del espectador. Una composición que se siente interesante y atractiva siempre cuenta con variedad.
- ★ **Movimiento:** Referido a la ilusión de movimiento en una composición. Puede crearse a través de las líneas, las formas, el color o la perspectiva. El movimiento ayuda a crear una composición que se siente dinámica y cautivadora.

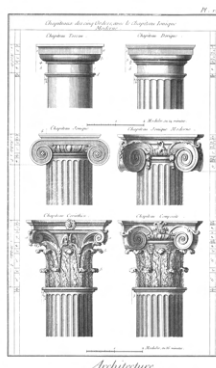


No. 5, 1948 de Jackson Pollock (1948). Obra de expresionismo abstracto que exhibe variedad a través de la técnica del dripping, donde la pintura se aplica de manera caótica. El movimiento se logra mediante salpicaduras y chorros de pintura, creando una sensación de energía en toda la composición. Además, se observa una gradación en la densidad y el color de la pintura, destacando la habilidad de Pollock para equilibrar elementos visuales diversos.

Los componentes y principios del arte han ido variando a lo largo de la historia, desde la antigua Grecia hasta la actualidad, reflejando las transformaciones culturales, filosóficas y sociales que han marcado cada época.

Algunas de las distintas visiones del orden y lo “ideal” en el arte a lo largo de la historia incluyen:

- ★ **Orden Clásico y geométrico (Grecia y Roma antiguas):** En la antigua Grecia y Roma, se valoraba un sentido de proporción basado en principios geométricos¹⁰. Las obras arquitectónicas y escultóricas buscaban la armonía y la simetría, reflejando ideales de belleza y equilibrio.



Órdenes clásicos grecorromanos, l'Encyclopédie, vol. 18. Denis Diderot.

- ★ **Simbolismo (Edad Media):** Durante este periodo el arte estuvo fuertemente influenciado por la religión. Las obras reflejaban un orden divino, a menudo siguiendo simbolismos religiosos y representaciones iconográficas que buscaban transmitir enseñanzas espirituales. Desde la perspectiva del pensamiento medieval, la luz representa una "alusión simbólica a lo sagrado"¹¹.



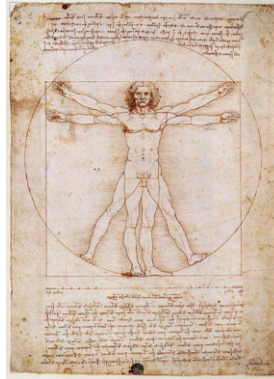
Detalle de Cristo portando la letra omega en el Beato de Fernando I, fol 6r, 1047 Biblioteca Nacional de España

- ★ **Renacimiento (Siglos XV y XVI):** En este periodo artístico se retomaron las ideas clásicas y se introdujeron avances en la representación visual. El humanismo, la perspectiva lineal, el

¹⁰ García, J. T. (2014). Iconografías del arte antiguo: Grecia y Roma. Sociedad latina de comunicación social.

¹¹ Tomasini, C. El simbolismo de la luz en el Arte Medieval. Academia. Recuperado de https://www.academia.edu/12981465/El_simbolismo_de_la_luz_en_el_Arte_Medieval

realismo, la influencia clásica y la interdisciplinariedad son cinco características clave del arte renacentista. Estas características reflejan el énfasis en el ser humano, la naturaleza y la cultura clásica¹².



Hombre de Vitruvio, dibujo de Leonardo da Vinci

- ★ **Orden absoluto y racional (Neoclasicismo – S. XVIII):** Durante el Neoclásico¹³, se buscó un retorno a los principios del orden clásico grecorromano. La razón y la lógica guiaron la creación artística, buscando reflejar ideales de perfección y equilibrio.
- ★ **Romanticismo y expresión de libertad (S. XIX):** El Romanticismo¹⁴ desafió las normas clásicas y buscó expresar la emoción individual y la naturaleza. Se dio más importancia a la expresión personal y a la creación artística como manifestación única, a menudo rompiendo con estructuras formales.

¹² Pce, A. (2023, 27 noviembre). Resumen del arte del Renacimiento. Escuela PCE.

<https://escuelapce.com/resumen-del-arte-del-renacimiento/>

¹³ Neoclasicismo. (s. f.). masdearte. Información de exposiciones, museos y artistas.

<https://masdearte.com/movimientos/neoclasicismo/>

¹⁴ Yipsi, C. B. (s. f.). Romanticismo, expresión de libertad.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442020000300207&script=sci_arttext&tlng=pt



La libertad guiando al pueblo (1830), Eugène Delacroix

- ★ **Modernismo y experimentación (S. XX):** Durante el Modernismo¹⁵ se apostó por el desafío a las convenciones tradicionales. Movimientos como el Cubismo y Surrealismo exploraron nuevas formas de representar la realidad y adoptaron perspectivas subjetivas.
- ★ **Posmodernismo y diversidad (Finales del S. XX - actualidad):** En este periodo se cuestionaron las narrativas unificadoras y se abrazó la diversidad y la multiplicidad de perspectivas. Se adoptaron enfoques eclécticos y se valoró la mezcla de estilos, rompiendo con las restricciones tradicionales del orden.



Marilyn (1967), Andy Wharhol.

La evolución de la concepción de "orden" en el arte a lo largo de las diferentes épocas destaca la naturaleza dinámica y siempre cambiante de la creatividad humana. Cada periodo artístico desafió y expandió los límites de lo considerado "ideal". Desde los principios clásicos hasta la diversidad posmoderna, la evolución refleja no sólo cambios estéticos, sino también transformaciones culturales y filosóficas a lo largo de la historia del arte.

¹⁵ Cahoon, L. (2000). Del modernismo al posmodernismo.

2. 2. *Concept Art* para videojuegos. La labor del artista

En este apartado se ahondará acerca de qué es el *concept art*, concretamente aplicado a los videojuegos.

Antes de adentrarnos en el tema, es relevante señalar que la expresión *concept art* se utiliza en su denominación en inglés y no debe ser confundida con el Arte Conceptual¹⁶ (*Conceptual Art* en inglés), el cual a veces puede generar confusiones.



Concept art original del videojuego Celeste. Obra de Amora Bettany.

El *concept art* se enfoca en la creación y presentación de ideas, pueden abarcar desde personajes y situaciones, hasta entornos o mundos completamente nuevos. Para ello, se recurre a técnicas como el dibujo, el photo bashing, la fotografía, la escultura y el modelado 3D dando como resultado un medio poderoso para dar vida a la imaginación y dar forma a la visión artística.

En las últimas dos décadas el *concept art* ha experimentado un notable crecimiento y se ha consolidado como una disciplina esencial en sectores como la industria cinematográfica y la de los videojuegos. Además, se ha convertido en un medio para conectar al jugador con el proceso de desarrollo y permitir una mayor conexión entre los artistas y el público.¹⁷

¹⁶ El Arte Conceptual es una corriente artística en la que la primacía recae en la concepción de la obra por encima de su materialización física.

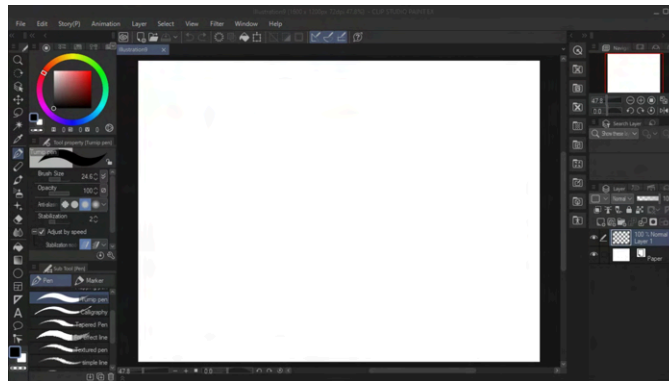
¹⁷ Hagberg Enea, P. (2023). The Influences of Concept art : How is game concept art connected to earlier art movements? (Dissertation). Retrieved from <https://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:uu:diva-505579> p. 36

2. 2. 1. Concept Art para videojuegos. La primera materialización de una idea

El *concept art* es una fase fundamental en el desarrollo de un videojuego. Se trata de la primera materialización visual de una idea teórica, y es en esta fase donde se definen la identidad de los personajes, el diseño de los escenarios y la construcción de los *props*.

El trabajo de arte conceptual es una parte esencial de la producción de un videojuego. Sirve como base para los gráficos del juego, proporcionando a los artistas gráficos una visión clara de lo que se espera de ellos. También puede utilizarse como referencia durante el desarrollo del juego, y como material promocional después de su lanzamiento. A muchos estudios de juegos les gusta crear folletos con el arte conceptual de mayor prestigio que se ha utilizado para el juego y venderlo junto con el juego terminado, sería este último caso, el *artbook* creado para *Harmony*.

De acuerdo con Clip Studio¹⁸, empresa de *software* que desarrolla el programa de dibujo y pintura digital *Clip Studio Paint*, los *concepts arts* sientan la base para el diseño final de elementos del videojuego e introducen cómo se produce y procesa.



Interfaz de usuario del programa de dibujo Clip Studio Paint

2. 2. 1. 1. Elección del concepto y recopilación de información: Ideación, sketching y lluvia de ideas

En las primeras etapas por solo dibujos sencillos, ya que explorar diferentes opciones y estéticas es mucho más fácil y menos lento con bocetos simples. Los artistas profesionales pueden hacer muchos bocetos pequeños de edificios, personajes y activos muy rápidamente, y a menudo se incluyen variaciones con pequeñas diferencias a considerar. Hacer esto puede parecer un gran esfuerzo desperdiciado al principio, pero es muy útil para establecer la dirección de arte del proyecto.

¹⁸ *Introductory Guide to Concept Art - CLIP STUDIO PAINT.* (s. f.). Introductory Guide to Concept Art - CLIP STUDIO PAINT. <https://www.clipstudio.net/en/conceptart/beginners-guide/>

Todas las pequeñas decisiones que toma el equipo en la fase de lluvia de ideas ayudan a crear una guía que se puede seguir durante todo el proyecto. Cuando se toman todas las decisiones creativas, el artista encargado del arte final solo tiene que concentrarse en cómo hacer un modelo y no en qué hacer.

En primer lugar, el director artístico resumirá información sobre el concepto como lo pueden ser rasgos de la personalidad de un personaje, el escenario y las reglas en las que se mueve el mundo y otros elementos secundarios como pueden ser el público objetivo del juego. Una vez esté clara la idea que se quiere desarrollar, hay que recoger material que sirva de referencia para nuestro proyecto. La información recogida sirve como referencia para la construcción de mundo, *props*, escenarios y ambientación.



Sketch original del personaje Carl Fredricksen de la película Up¹⁹ de Disney Pixar

2. 2. 1. 2. Búsqueda de referencias y delimitación del arte final: Creación de thumbnails y dibujos en alta resolución

Una vez que la información está recopilada y la idea clara, se dibujan miniaturas en las que se plasman los deseos del artista. Los primeros diseños serán en blanco y negro, que permitan añadir y cambiar ideas rápidamente. No existe necesidad de crear figuras muy detalladas ya que estas servirán como placeholders para el diseño final. Una vez que la forma general está decidida, se añaden objetos y detalles.

Elegida la miniatura que servirá como imagen final, se crea una versión más grande y con mayor resolución que ayudará a añadir más detalles. Los thumbnails se utilizan como trasfondo y se ajustan propiedades como el contraste entre zonas claras y oscuras. Para los personajes, se añaden elementos como ropa y decoraciones.

¹⁹ Hauser, T. (2016). The art of Up. Chronicle Books.



Sketches originales para la película Up²⁰ de Disney Pixar

2. 2. 1. 3. Ultimación del *concept art* y *storytelling*

Como toques finales al *concept art*, se elige cuál será la iluminación y se le da color al *sketch*. Con personajes, el color de cada parte que los conforma se puede separar en *layers*²¹ que permitan cambiar detalles para ajustarlos a la narrativa sin tener que modificar la figura entera. Con los fondos, por ejemplo, se puede cambiar el tono general de la imagen mediante la corrección tonal. Una vez todo este proceso está acabado, se revisa que transmita la imagen que queremos dar, y de ser correcto, se utilizará como base para el siguiente paso.

El siguiente paso consiste en narrar una historia a partir de la imagen. Para ello, planteamos qué nos suscita la imagen, y qué preguntas²² nos hacemos al verla. Tomando como ejemplo la ilustración anterior de *Up*, trazamos una historia a través de estas. ¿Quiénes son los personajes? ¿Qué les ha llevado al río? ¿En qué planeta están? ¿De qué se conocen? Mediante estas preguntas, podemos imaginar el mundo en el que se desenvuelve la imagen y poder utilizarlo para posteriormente poder crear nuestro videojuego.

²⁰ Hauser, T. (2016). The art of Up. Chronicle Books.

²¹ Layers: Capas o niveles en un videojuego que representan diferentes dimensiones o aspectos del entorno virtual, a menudo utilizadas para crear profundidad visual o mecánicas específicas.

²² Cruz, M. (2020, 10 octubre). Concept Art: how to tell a story. Paper Pirate. Recuperado 5 de enero de 2024, de <https://paperpirateship.com/2020/10/10/concept-art-how-to-tell-a-story>

Para concluir, los siguientes puntos²³ son esenciales para un buen storytelling:

- ★ **La narrativa:** Esta proporciona contexto, motivación y profundidad a la experiencia de juego. Los jugadores forman conexiones emocionales con los personajes y las situaciones de la historia, lo que les permite sumergirse más en el juego.
- ★ **La diferenciación entre los relatos lineales y los interactivos:** Los relatos tradicionales de videojuegos siguen un camino narrativo predecible, mientras que los relatos interactivos permiten a los jugadores tomar decisiones que afectan el curso de la historia. Esto da lugar a experiencias más personalizables y memorables.
- ★ **El uso de técnicas narrativas tradicionales en los videojuegos:** El autor demuestra cómo se pueden aplicar técnicas narrativas tradicionales, como la caracterización, el conflicto y la resolución, a los videojuegos interactivos. Esto permite a los diseñadores crear historias envolventes y atractivas que son adecuadas para el medio interactivo.
- ★ **El diseño de sistemas de diálogo y elección:** El autor proporciona consejos prácticos sobre el diseño de sistemas de diálogo y elección que permiten a los jugadores tomar decisiones significativas en la historia. Esto requiere considerar cuidadosamente la estructura de la narrativa, las consecuencias de las decisiones de los jugadores y el impacto en la experiencia de juego general.
- ★ **La creación de una experiencia de juego armoniosa:** El diseño narrativo se integra armoniosamente con otros aspectos del juego, como la jugabilidad, el arte y el sonido. Esto crea una experiencia de juego más cohesionada y envolvente para el jugador.



God Of War Ragnarok (2022) ganador a "Mejor Narrativa" en The Game Awards 2022.

²³ Solarski, C. (s. f.). Interactive Stories and Video Game Art: A Storytelling Framework for Game Design. CRC Press.

2. 2. 2. Concept Art para videojuegos: Análisis de casos

En la introducción de este apartado, definimos el *concept art* como el proceso de crear imágenes conceptuales para un videojuego. Estas imágenes se utilizan para comunicar la visión del artista para el juego, y pueden ayudar a establecer el tono, el estilo y la atmósfera del juego.

Para ilustrar lo que acabamos de explicar, presentamos tres ejemplos destacados del *concept art* de videojuegos. Se tratan de 2 libros de arte:

★ **The Art Of The Legend of Zelda: Breath of the Wild**

- Este libro de arte expone el *concept art* de uno de los videojuegos de la saga de *The Legend of Zelda*. En él se ofrece una visión única del proceso creativo detrás de uno de los juegos más aclamados por la crítica de todos los tiempos²⁴.

★ **The Art Of Cuphead**

- El estilo artístico de *Cuphead* es uno de sus elementos más distintivos. El libro muestra cómo los artistas utilizaron el estilo de los dibujos animados de la década de 1930 para crear un mundo que es a la vez encantador y desafiante.

El *concept art* de estos dos libros revela los detalles del proceso creativo detrás de algunos de los videojuegos más innovadores de la industria. Muestran cómo los artistas y diseñadores conceptuales trabajan para crear mundos, personajes y enemigos que sean atractivos y memorables.

2. 2. 2. 1. The Art Of The Legend of Zelda: Breath of the Wild

The Legend of Zelda: Breath of the Wild es un videojuego de acción y aventura de 2017, desarrollado y publicado por Nintendo²⁵ para las consolas *Wii U* y *Nintendo Switch*. El juego se ambienta en el reino de Hyrule, que ha sido devastado por Ganon, una antigua fuerza maligna. El jugador controla a Link, un joven guerrero que ha perdido la memoria, y debe viajar por el mundo para recuperar sus recuerdos y detener a Ganon.

²⁴ Rodríguez, J. A. (2017, 8 diciembre). The Game Awards 2017: The Legend of Zelda: Breath of the Wild Es El GOTY 2017. IGN España.
<https://es.ign.com/the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild/126615/news/the-game-awards-2017-the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild-es-el-goty-2017>

²⁵ Sitio oficial del juego The Legend of Zelda: Breath of the Wild para las consolas Nintendo Switch™ y Wii U™. (s. f.). The Legend of Zelda: Breath of the Wild para las consolas Nintendo Switch™ y Wii U™.
<https://zelda.nintendo.com/breath-of-the-wild/es/>



Ilustraciones del libro *The Art Of The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Link y Zelda, protagonistas del videojuego.

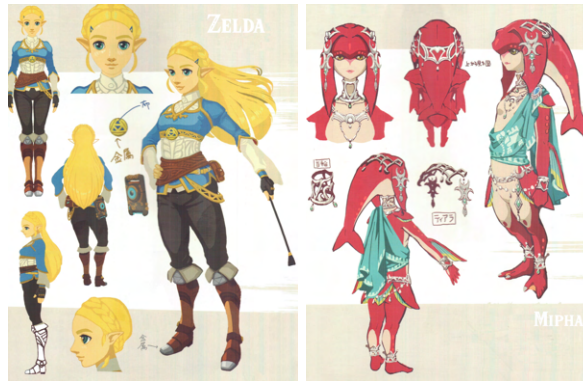


Ilustración del libro *The Art Of The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Link frente al reino de Hyrule.

Es importante mencionar *Breath of the Wild* en este proyecto ya que para el *concept art* de videojuegos es un ejemplo de cómo el arte puede crear una experiencia acogedora y relajante. El mundo del juego está lleno de detalles hermosos, como praderas verdes, bosques frondosos y cascadas cristalinas. El juego también ofrece una gran cantidad de libertad al jugador, lo que le permite explorar el mundo a su propio ritmo y descubrir sus secretos. En concreto, el *art style*²⁶ de *Breath of the Wild* es un elemento clave de su experiencia acogedora. El juego utiliza un estilo *cel-shaded*²⁷ que le da un aspecto caricaturesco y desenfadado. Los personajes y los entornos están llenos de detalles adorables y encantadores, lo que ayuda a crear una sensación de calidez y familiaridad.

²⁶ *Art style*: estilo artístico en inglés. Características distintivas y elementos visuales que definen el enfoque estético y creativo de una obra de arte.

²⁷ *Cel-shaded*: también conocido como *toon shading*, es un tipo de renderización no fotorrealista diseñada para hacer que los gráficos por ordenador parezcan dibujados a mano



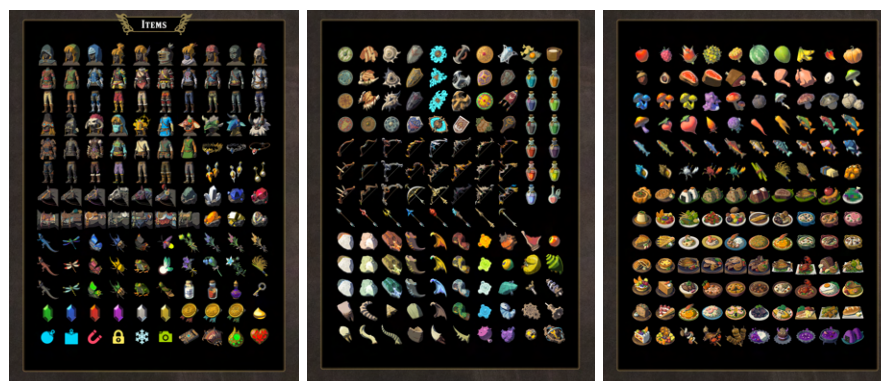
Ilustraciones del libro *The Art Of The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Zelda y Mipha.

Destaca el uso de colores suaves y delicados, y crean una sensación de calma y tranquilidad. Esto es particularmente evidente en los paisajes naturales del juego, como los bosques, las montañas y los lagos. Un elemento importante de la paleta de colores de *Breath of the Wild* es su uso de contrastes. Los colores claros y oscuros se combinan para crear un aspecto más dinámico y atractivo. Esto se ve claramente en las tormentas, los volcanes y otros fenómenos naturales.



Ilustraciones del libro *The Art Of The Legend of Zelda: Breath of the Wild*.

En cuanto a los ítems²⁸, son atractivos, funcionales y se integran perfectamente en el mundo del juego. Se usan colores vivos y vibrantes, ayudando a que los ítems sean fáciles de identificar y distinguir entre sí.



²⁸ *Item*: objeto o herramienta que el jugador puede utilizar para interactuar con el mundo del juego.

Las armas están diseñadas para ser fuertes y resistentes. Los colores oscuros y los patrones geométricos ayudan a crear una sensación de poder y autoridad. En cuanto a los objetos cotidianos, estos están diseñados para ser simples y prácticos. Los colores neutros y los diseños sencillos ayudan a crear una sensación de comodidad y familiaridad.

El estilo artístico de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* es único y se distingue claramente de otros videojuegos. Su uso del color, líneas limpias, colores vivos y vibrantes crea un mundo hermoso, atmosférico y acogedor. Este estilo es un elemento esencial del juego y ata el conjunto general para crear una experiencia de juego memorable.

2. 2. 2. 2. *The Art Of Cuphead*

Este libro recopila todo el arte del videojuego *Cuphead*. *Cuphead* es un juego de acción clásico de disparos y plataformas inspirado en las caricaturas de los años 30. En el juego, los jugadores controlan a *Cuphead* o *Mugman*, dos hermanos que deben derrotar a una serie de jefes para saldar una deuda con el diablo.

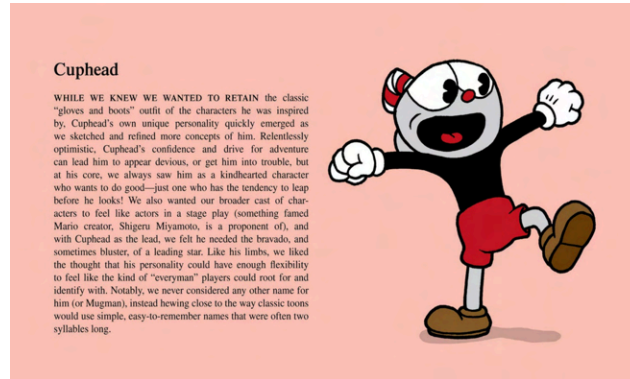
En *The Art Of Cuphead* se documenta el proceso de creación del videojuego, está lleno de imágenes, bocetos y explicaciones sobre cómo se creó el estilo artístico único del juego. El libro también incluye una sección de "Personajes no jugables" en cada capítulo, que describe los personajes que no se pueden controlar en el juego. Se divide en 8 capítulos:

- ★ **Introducción:** Una breve introducción al juego y sus creadores.
- ★ **Nuestros valientes héroes:** Una descripción de *Cuphead* y *Mugman*, los protagonistas del juego.
- ★ **El elenco de apoyo:** Una descripción de los personajes secundarios del juego, como *Elder Kettle*, la *Chalice Legendaria* y *Porkrind*.
- ★ **Inkwell Isle 1, 2 y 3:** Una descripción de los 3 niveles de la *Inkwell Isle*, mundo en el que se desarrolla el videojuego. El nombre es una combinación de las palabras inglesas *ink* (tinta) y *well* (pozo)
- ★ **Inkwell del infierno:** Una descripción de los niveles del Infierno. Cuarto y último mundo del videojuego *Cuphead*. El mundo se encuentra en el casino del diablo, y está lleno de peligros y enemigos.
- ★ **Detalles deliciosos:** Una descripción de los detalles artísticos del juego, como la tinta, el color, el mapa de la Isla Tinta, los tutoriales, los mausoleos, la casa de los dados, las cinemáticas, la tipografía y las cartas de muerte.

Esta estructura es muy acertada ya que permite cubrir todos los aspectos del juego de manera exhaustiva y organizada. Los capítulos están ordenados de manera lógica, comenzando con una introducción al juego y sus creadores, pasando por una descripción de los personajes, los niveles y los detalles artísticos.

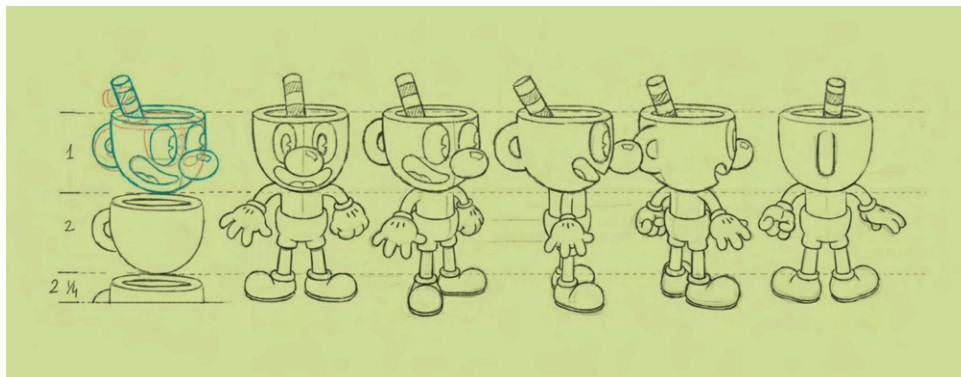
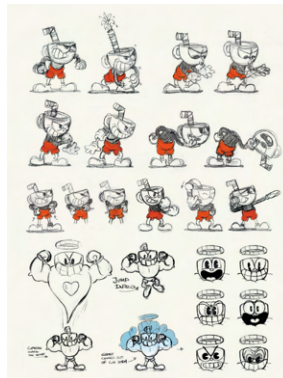
Podemos ver un patrón en cada capítulo y presentación de elementos:

1. Se introduce el personaje o fondo a tratar con una breve introducción, junto a una imagen del diseño final.



Introducción al protagonista del videojuego *Cuphead*. Libro *The Art Of Cuphead*.

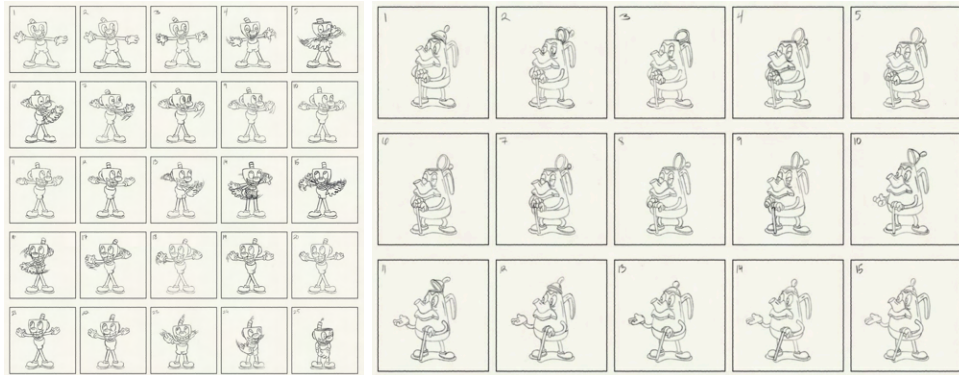
2. Se presentan numerosos bocetos donde se pueden ver los movimientos del personaje. En este caso también observamos su *turnaround*²⁹.



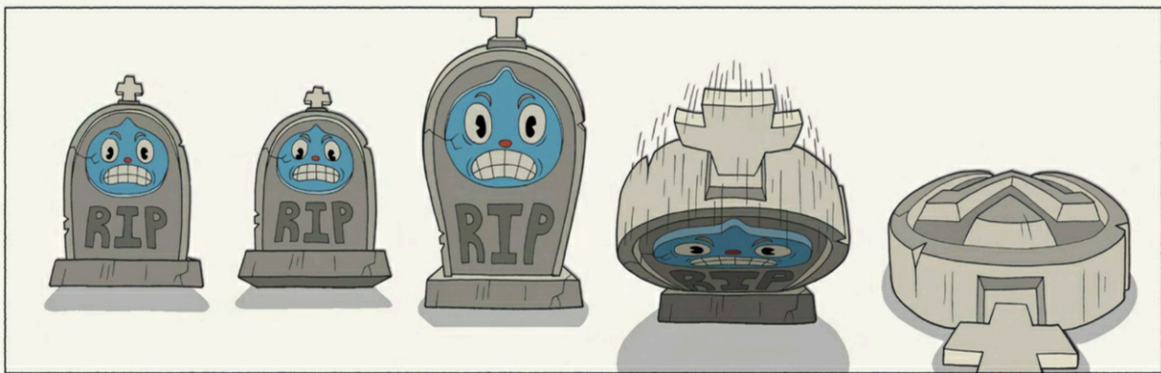
²⁹ Turnaround: significa "giro completo" o "vuelta" en inglés. Ilustración que muestra un personaje desde tres ángulos diferentes: frontal, lateral y posterior.

Bocetos iniciales del protagonista y turnaround. Libro *The Art Of Cuphead*.

3. En el caso de los personajes, se plasman los movimientos animados en *keyframes*³⁰.



Movimientos animados en keyframes. Libro *The Art Of Cuphead*.



Keyframes de animaciones. Libro *The Art Of Cuphead*.

4. En el caso de los fondos, podemos encontrar bocetos iniciales con una breve explicación, al igual que los personajes. Vemos fondos acabados incluyendo en ellos a los personajes.

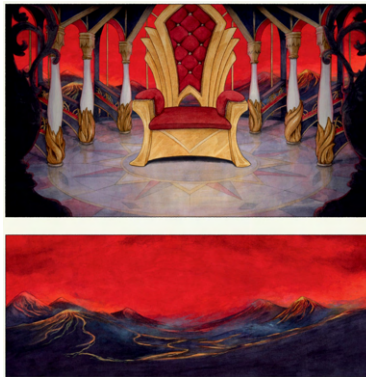


³⁰*Keyframe*: fotograma de referencia que define la posición, rotación y escala de un objeto animado en un momento específico.

Bocetos iniciales del mundo. Libro *The Art Of Cuphead*.



Ilustraciones de fondos. Libro *The Art Of Cuphead*.



Ilustraciones de fondos. Libro *The Art Of Cuphead*.

5. En el último apartado, encontramos los detalles finales. Se expone la tipografía escogida, los planos que se usaron para las cinemáticas, ilustraciones finales, etc. Se hace hincapié en las paletas de color.



Cuphead es un caso especial en este sector de *concept art* ya que los hermanos Moldenhauer, creadores de *Cuphead*, comenzaron el desarrollo del juego utilizando técnicas digitales. Sin embargo, pronto se dieron cuenta de que para conseguir el estilo artístico que buscaban, necesitaban volver a las técnicas tradicionales de la animación de los años 30. Así, el dibujo de los personajes y los fondos se realizó a mano, píxel a píxel, a 24 fotogramas por segundo. Este es el mismo framerate que utilizaba Disney en sus primeras películas animadas.

El coloreado, en cambio, sí se realizó digitalmente³¹. Esto se debió a que los hermanos Moldenhauer no encontraron mucha diferencia en la calidad del resultado entre el coloreado manual y el digital. El cambio a las técnicas tradicionales de animación supuso un aumento considerable del tiempo y el coste de desarrollo del juego. Sin embargo, los creadores estaban decididos a conseguir el estilo artístico que habían imaginado. El esfuerzo valió la pena, *Cuphead* fue un éxito de crítica y público, y recibió numerosos premios, entre ellos el de "Mejor Dirección Artística", "Mejor Juego Independiente" y "Mejor Debut" en los Game Awards 2017³².

³¹ www.imocstudio.com. (s. f.). *Cómo se hicieron los gráficos de Cuphead*.

<https://www.idesigner.es/noticia/como-se-hicieron-los-graficos-de-cuphead/38>

³² Soriano, D. (2017, 9 diciembre). The Game Awards 2017: Lista completa de ganadores. *IGN España*.

<https://es.ign.com/the-game-awards-2020/126578/news/the-game-awards-2017-lista-completa-de-ganadores>

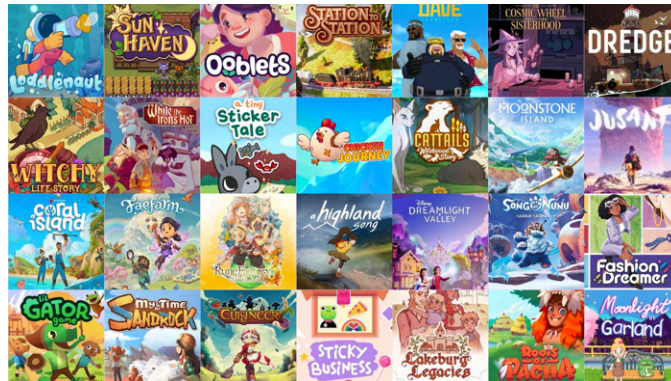
2. 3. Un nuevo género de videojuegos: *Cozy Games*

En los últimos años, la industria de los videojuegos ha sido testigo del surgimiento del término *cozy games*. En este apartado del estado de la cuestión, en un intento de explorar este nuevo término, realizaremos un análisis cualitativo, donde iremos deconstruyendo y analizando los diferentes componentes a través del lente de los juegos más característicos del género, así como su narrativa, jugabilidad y estética. Con ello buscamos alcanzar una mayor comprensión de este nuevo término.

La palabra *cozy* viene del inglés, y significa acogedor, y, aunque rara vez estos juegos que se perciben como acogedores son solo acogedores, varían dentro de su narrativa y estilo visual. Estos juegos suelen centrarse en la exploración, la construcción o la resolución de problemas de forma tranquila y sin presión. Estos se pueden definir como juegos que son como una taza de chocolate caliente en un día frío, nos hacen sentir bien, nos relajan y nos permiten escapar de la realidad por un rato.

La popularidad creciente de los juegos acogedores se atribuye en parte a la necesidad de los jugadores de escapar de las preocupaciones del mundo real. Estos juegos ofrecen un refugio virtual donde los jugadores pueden relajarse, descansar y disfrutar de experiencias placenteras. Además, los juegos acogedores pueden ser disfrutados por personas de todas las edades y géneros, brindándoles una experiencia de juego inclusiva y accesible.

En el siguiente apartado analizaremos qué caracteriza a este género en cada uno de sus ámbitos.



Recopilación de títulos destacados de Cozy Games en 2023

2. 3. 1. El atractivo de lo cozy: Conceptos fundamentales

¿Por qué jugamos a juegos acogedores? Hay numerosas razones por las que los jugadores se sienten atraídos hacia este género. A continuación lo analizaremos de la mano de Agata Waszkiewicz y Daniel Cook.

En la video-presentación *The Aesthetic of Cozy Games*³³, la profesora y diseñadora de juegos Agata Waszkiewicz explora los elementos que definen la estética de los juegos acogedores, los cuales se caracterizan por brindar una experiencia cálida, relajante y segura a los jugadores. Waszkiewicz identifica tres características clave que contribuyen a la creación de esta atmósfera acogedora:

- ★ **Seguridad:** Los juegos acogedores se distinguen por la ausencia de amenazas o peligros que puedan perturbar la paz del jugador. El mundo virtual se presenta como un espacio seguro y protector, donde los jugadores pueden sumergirse sin temor a perder o morir. Esta sensación de seguridad se refuerza a través de la ausencia de enemigos, obstáculos desafiantes o situaciones de riesgo, lo que permite a los jugadores participar en actividades a su propio ritmo.
- ★ **Abundancia:** En este género, los jugadores se encuentran rodeados de recursos y posibilidades ilimitadas. Esto les permite explorar, recolectar y crear sin restricciones, fomentando una experiencia fluida y satisfactoria. La abundancia se manifiesta también en la estética visual del juego, caracterizada por colores suaves y pasteles, música relajante y una atmósfera armoniosa.
 - Para entender mejor el término de abundancia, Cook³⁴ se refiere a la jerarquía de necesidades de Maslow³⁵. Al tener ya satisfechas las necesidades básicas de la jerarquía, los jugadores pueden centrarse en necesidades más altas y menos exploradas, como la autorrealización y las relaciones profundas.



³³ Games Now! (2023, 19 mayo). Agata Waszkiewicz: The Aesthetic of Cozy Games | Games Now! [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=C_UWo24Day8

³⁴ Cook, D. C. (2018, 24 enero). Cozy Games. Lost garden. Recuperado 1 de diciembre de 2023, de <https://lostgarden.home.blog/2018/01/24/cozy-games/>

³⁵ Angarita, J. R. (2007). Teoría de las necesidades de Maslow. Obtenido de Teoría de las necesidades de Maslow: http://doctorado.josequintero.Net/documentos/Teoria_Maslow_Jose_Quintero.pdf

- ★ **Suavidad:** Los juegos acogedores poseen una sutil suavidad, evidenciada por estímulos y entornos de baja presión. Los colores predominan en tonos pasteles, creando una sensación de calma y tranquilidad. La música acompaña a esta estética, ofreciendo melodías tranquilas y relajantes que complementan la atmósfera acogedora del juego. El tempo es lento y las tareas son manejables, dejando a los jugadores con una sensación de calma. Esto también se transmite a través de la estética visual, como estilos artísticos, esquemas de color y pistas de sonido.



Cooking Mama ofrece una estética característica por sus gráficos coloridos y caricaturescos, además de su música alegre.

- ★ **Protección y apoyo:** Señales claras de gran seguridad y comodidad, provenientes del entorno y de los personajes que rodean al jugador, indican que este es un lugar seguro en el que explorar necesidades de orden superior. Por ejemplo, un perro o un gato que está profundamente dormido o un personaje guardián que está relajado indica que no hay peligro presente, incluso fuera de los sentidos del jugador.



Undertale utiliza tonos cálidos, interiores enfocados y la presencia de un personaje guardián relajado para indicar que este espacio es seguro y acogedor.

- ★ **Enfoque:** La eliminación de interrupciones, presiones o fuentes de distracción no deseadas permite al jugador sentir que un lugar es reconocible y, por lo tanto, se vuelve familiar y cómodo. En términos visuales, esto significa una sensación de encierro y encuadre íntimo. Es muy probable que los espacios “interiores” en los primeros juegos de rol eliminaran los exteriores por restricciones tecnológicas, pero este enfoque continúa usándose en juegos modernos y acogedores, desde *Animal Crossing* hasta *Terraria*.



La serie *Animal Crossing* ofrece interiores acogedores, bloqueando cualquier sensación de un mundo exterior que pudiera interferir.

- ★ **Mundanía/Cotidianidad:** Un entorno o lugar fundamentalmente familiar y conocible será más acogedor que lo desconocido, extraño, exótico o fantástico, aunque sólo sea porque al jugador le toma más tiempo determinar si el espacio ofrece verdadera seguridad y abundancia. Las hamacas, los salones de té y las despensas, por ejemplo, son más acogedores que lugares cerrados y hermosos como palacios, zoológicos o áticos.
- ★ **Refugio y escape:** si hay un “afuera” a este espacio, éste se contrasta en su incomodidad o peligro. Los refugios contra las tormentas, los techos contra la lluvia o el sol intenso, o incluso un jardín dentro de una ciudad bulliciosa, constituyen un lugar de autocuidado cotidiano.
- ★ **Ritual:** Facilitar acciones repetidas y significativas puede crear familiaridad y satisfacción.



Harvest Moon es un título acogedor popular que ofreció un refugio mundano y ritual en la vida pastoril, con estaciones claramente delimitadas para indicar tanto actividades económicas como comunitarias.

Además de estas características clave, Waszkiewicz también identifica tres tipos de *coziness*³⁶ en este género:

- ★ **Coherente:** Cuando la estética acogedora del juego se alinea perfectamente con su temática y narrativa. Un ejemplo de ello es *Animal Crossing*, donde la atmósfera tranquila y relajada refleja su enfoque en la construcción de comunidades y la ausencia de conflictos.



Animal Crossing: City Folk

- ★ **Disonante:** Cuando la estética acogedora contrasta con la temática y narrativa del juego. Un ejemplo notable es *Last Campfire*, donde la estética suave y colorida del juego contrasta con su historia oscura y emocional. Esta disonancia genera un contraste dramático y evocador, resaltando la profundidad emocional del juego.



³⁶ *Coziness*: cualidad de *cozy*, es decir, de calidez, de comodidad, de lo acogedor...

- ★ **Situacional:** Cuando los momentos acogedores se intercalan en un juego que no es necesariamente acogedor en su totalidad. Un ejemplo de ello es *Uncharted*, donde las escenas tranquilas y relajantes, como acampar alrededor de una fogata, proporcionan un respiro en medio de la acción trepidante del juego principal.



The Legend of Zelda: Breath of the Wild. El juego tiene un mundo abierto vasto y lleno de peligros, pero también incluye momentos acogedores, como cuando Link se relaja en un pueblo o cuando se une a un grupo de viajeros.

Tras haber explorado las características que hacen a los juegos ser acogedores, a continuación, analizaremos en profundidad sus cuatro elementos principales: la narrativa, los personajes, la jugabilidad y la estética. Para cada elemento, proporcionaremos ejemplos de *cozy games* que ilustran las características propias del género.

2. 3. 1. 1. Cozy Games: Narrativa

Las narrativas de los *cozy games* tratan de estar diseñadas para crear una sensación de calma y relajación.

Establecer unas pautas específicas para una narrativa y unos personajes puede llegar a ser incorrecto, ya que de algún modo se tiende a generalizar. En este género, como en muchos otros, existen gran cantidad de historias, cada una con sus matices, y, aunque puede cambiar dependiendo del título, en este estudio expondremos lo que caracteriza a la gran mayoría, sin llegar nunca a abarcar la totalidad.

Citando a Cook³⁷, existen dos tipos de narrativa cozy:

★ **Narrativas ambientales:** Cuando la comodidad es el modo central de la narrativa de un juego, tiende a exhibir ciertas cualidades:

- Baja presión: incluso si hay mucho en juego, la ansiedad es baja.
- Baja intensidad: se desarrollan historias acogedoras en un lugar elegido por el jugador con poca urgencia.
- Conjunto: las historias de un "elegido" que enfatizan el excepcionalismo del jugador están reñidas con la autenticidad.
- No violento: los conflictos son efímeros y un camino hacia el entendimiento.
- Íntimo: un número moderado de jugadores para generar familiaridad
- Con los pies en la tierra: humilde y con los pies en la tierra. Encuentre asombro y satisfacción en lo familiar.
- Énfasis en el ritual: estaciones, días festivos, día/noche, ciclos de cosecha. Historias que flotan perezosamente en el río del tiempo.
- Episódico: la suma de experiencias es mayor que cualquier historia.



³⁷ Cook, D. C. (2018, 24 enero). Cozy Games. Lost garden. Recuperado 1 de diciembre de 2023, de <https://lostgarden.home.blog/2018/01/24/cozy-games>

My Time at Portia es un juego de rol de simulación de vida que cumple con todas las características de una narrativa ambiental acogedora.

★ **Narrativas *Intermezzo*:** *Intermezzo* se refiere a una partitura musical que ocurre entre otros movimientos musicales importantes. La comodidad también puede ofrecer un respiro en una narrativa que de otro modo sería intensa.

- Seguridad en la tormenta
- La calma antes de la tormenta
- Un lugar que se puede llamar hogar
- Desenlace: después de que se satisfagan las necesidades, se logra el clímax, se proporciona una sala explícita para relajarse y “no hacer nada”



God of War presenta momentos de calma y tranquilidad en la naturaleza, que contrastan con la violencia y la acción de la historia principal

Se observa un patrón de arquetipo narrativo, en este caso serían:

- ★ “Se necesita una aldea” – Comunidades unidas por el bien común
- ★ “Homecoming” – Un regreso a rostros familiares y una suave reflexión sobre el tiempo
- ★ “La historia del inmigrante” – Comenzar una nueva vida en un nuevo lugar con un nuevo comienzo
- ★ “Escape Pastoral” – Elegir conscientemente dejar los problemas de la vida moderna por algo más simple
- ★ “Trabajo honesto”: la celebración de la dedicación a un oficio

- ★ “After Hours”: un enfoque en los pequeños momentos y relaciones que ocurren entre el trabajo y la adversidad.



Spiritfarer es un juego de rol de gestión de recursos que se centra en la guía de las almas de los muertos al más allá. El juego celebra la importancia de las relaciones y el amor.

En resumen, las narrativas de los *cozy games* buscan, ante todo, generar una sensación de calma y relajación a través de elementos como baja presión, narrativas ambientales y énfasis en lo íntimo. Sin embargo, es esencial destacar la diversidad dentro de este género. Ejemplos como *My Time at Portia* y contrastes en juegos como *God of War* ilustran cómo estas narrativas ofrecen una variedad de experiencias.

A continuación, al explorar el siguiente apartado sobre personajes, se profundizará en cómo estos elementos narrativos se reflejan en la construcción de los protagonistas y su impacto en la experiencia del jugador.

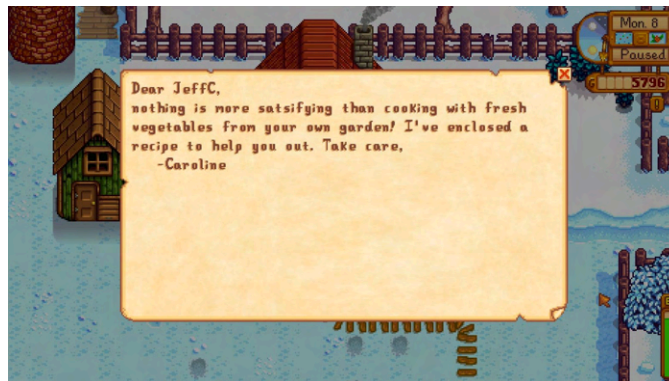
2. 3. 1. 2. Cozy Games: Personajes no jugables

Definamos primero qué es un personaje en un videojuego. Un personaje de videojuego es una entidad ficticia que aparece en un videojuego. Puede ser controlado por el jugador o ser un personaje no jugable, comúnmente denominado *NPC*³⁸.

Los personajes extras en los juegos acogedores deben ser amables, comprensivos y solidarios. Deben crear un ambiente de seguridad y tranquilidad, donde el jugador se sienta cómodo y relajado. Esto puede hacerse a través de su personalidad, su apariencia y sus acciones.

Según Cook³⁹, presentan estas características:

- ★ **Alguien que cuida y es amigo:** Los personajes son amables, comprensivos y solidarios. Están ahí para el jugador, sin esperar nada a cambio. Estos personajes pueden ser camareros, posaderos, bibliotecarios, granjeros, abuelas, cónyuges, o cualquier otro personaje que representa la calidez y la amistad. Su presencia en el juego ayuda al jugador a relajarse y disfrutar de la experiencia.



Personajes de Stardew Valley que te envían recetas por correo para mostrar agradecimiento

- ★ **Intimidad, autenticidad y autonomía:** Los personajes deben crear un espacio donde el jugador se sienta cómodo y seguro para ser vulnerable e íntimo.
 - Las interacciones con estos personajes deben ser auténticas y significativas, y deben ofrecer al jugador una sensación de pertenencia y aceptación. Los gestos de confianza, como compartir un secreto o invitar al jugador a un espacio privado, pueden ser especialmente poderosos para crear un vínculo entre el jugador y el personaje.
 - Para crear personajes acogedores, es importante que sean auténticos y tengan sus propias vidas internas. Las interacciones simples con estos personajes son más acogedoras, ya que permiten al jugador sentir que el personaje tiene su propia

³⁸ NPC (Non-Playable Character o personaje no jugable)

³⁹ Cook, D. C. (2018, 24 enero). Cozy Games. Lost garden. Recuperado 1 de diciembre de 2023, de <https://lostgarden.home.blog/2018/01/24/cozy-games/>

agenda. La brevedad es una virtud, ya que permite al jugador centrarse en la interacción en sí misma, sin sentirse abrumado por la cantidad de información que debe procesar

- Las relaciones acogedoras se basan en el respeto al espacio personal y a la voluntad de los demás. Los personajes gruñones pueden ser acogedores si el jugador tiene la opción de interactuar con ellos o no. Es reconfortante saber que la vida en una comunidad continúa incluso si el jugador no está presente.

Estas características están también respaldadas por *The Psychology of Video Games*⁴⁰. Celia Hodent, su autora, afirma que los videojuegos pueden tener un impacto significativo en las emociones y el estado de ánimo de los jugadores. Los juegos acogedores, en particular, pueden ayudar a los jugadores a sentirse relajados y seguros.

⁴⁰Hodent, C. (2020). The psychology of video games. En Routledge eBooks.
<https://doi.org/10.4324/9781003045670>

2. 3. 1. 3. Cozy Games: Jugabilidad y mecánicas de juego

La jugabilidad de los *cozy games* se caracteriza por ser sencilla y asequible. Suelen tener una curva de aprendizaje corta y fácil de entender, con el objetivo de que los jugadores puedan concentrarse en disfrutar de la experiencia sin preocuparse por aprender mecánicas complejas.

A menudo, los *cozy games* se basan en actividades cotidianas o relajantes, como pescar, cocinar, construir o explorar. Estas actividades suelen ser fáciles de realizar y no requieren una gran habilidad o destreza.

Daniel Cook⁴¹ identifica dos modelos que pueden ayudar a explicar la motivación detrás de jugar *cozy games*:

- ★ El primer modelo es el de la **auto práctica**. Los juegos pueden verse como una forma de practicar habilidades que no se utilizan con frecuencia en la vida cotidiana. En un entorno seguro y económico, los jugadores pueden experimentar y aprender nuevas habilidades sin riesgo de fracaso o vergüenza.
- ★ El segundo modelo es el de la **satisfacción de necesidades**. Los humanos se sienten motivados cuando satisfacen necesidades insatisfechas, como el hambre o el aburrimiento. Los juegos pueden ayudar a satisfacer estas necesidades, o al menos crear una fantasía en la que el jugador pueda explorar el proceso.

Además, Cook expone⁴², los aspectos técnicos de la jugabilidad de los *cozy games* serían:

- ★ **Actividades intrínsecamente gratificantes**: Los juegos acogedores son aquellos que son satisfactorios en sí mismos, sin la necesidad de una recompensa externa. Las mecánicas obligatorias y las recompensas artificiales pueden restar valor a la comodidad de un juego. Cuando la recompensa de una actividad supera su suave placer momentáneo, la actividad puede volverse extrínseca y perder su atractivo acogedor.
- ★ **Amplitud de actividades opcionales**: La experiencia acogedora depende de una alta agencia del jugador. Ofrecer a los jugadores una amplia gama de tareas posibles y no obligarlos a hacer ninguna les permite tomar responsabilidad por sus acciones.
- ★ **Rituales seguros**: Algunas actividades de los jugadores pueden lograr una sensación de comodidad debido a su familiaridad. Tareas repetitivas de bajo riesgo permiten al jugador relajarse. Algunos ejemplos serían:
 - Un acto mundano de organización o orden.
 - Un paseo por un camino familiar.
 - Buscar o recolectar diamantes, bayas o fósiles, sin presiones.

⁴¹ Cook, D. C. (2018, 24 enero). Cozy Games. Lost garden. Recuperado 1 de diciembre de 2023, de <https://lostgarden.home.blog/2018/01/24/cozy-games/>

⁴² Cook, D. C. (2018, 24 enero). Cozy Games. Lost garden. Recuperado 1 de diciembre de 2023, de <https://lostgarden.home.blog/2018/01/24/cozy-games>

- Incluso un entorno o actividad ocupada, si es excepcionalmente familiar, puede proporcionar una sensación de comodidad.



Un gran ejemplo de la integración de estos modelos y aspectos técnicos en la jugabilidad sería el videojuego *Animal Crossing: New Horizons*.

2. 3. 1. 4. Cozy Games: Estética

Según Cook⁴³, la estética acogedora utiliza:

- ★ **Colores:** Paleta de colores cálidos y suaves (amarillos, naranjas), sin contrastes ni tonalidades de alta intensidad.
- ★ **Luz:** Iluminación en tonos cálidos, de origen claro y ambiente bajo, que permite sombras suaves. Si la fuente de luz es intensa, como el sol, una lámpara brillante o un fuego encendido, es mejor suavizar los rayos de alguna manera (es decir, moteados, parcialmente oscurecidos o ligeramente sombreados).
- ★ **Materiales naturales:** madera, piedra, pieles, musgo, algodón, lana, agua, plantas vivas. Estos materiales son familiares e implican robustez, seguridad ancestral o comodidad física. Estos materiales pueden ser más difíciles de encontrar en los mundos de ciencia ficción, lo que los hace más propensos a parecer estériles, poco acogedores e incómodos. Materiales hechos a mano y objetos rústicos, que implican que fueron elaborados y/o conservados con mimo y atención.
- ★ **Espacio:** Espacios más cercanos, íntimos, más cerrados. Los espacios al aire libre deben oscurecer parcialmente el horizonte distante de alguna manera, a través de la geometría, la niebla o la oscuridad.
- ★ **Contraste:** Lo ideal es proporcionar una ventana o recordatorio de un espacio exterior poco acogedor del que te refugias, como la lluvia, la nieve, etc.
- ★ **Música y sonidos:** El audio es continuo, suave y no intrusivo, con un elemento de familiaridad. Lo ideal es que las fuentes tanto de música como de audio sean diégéticas para permitir a los reproductores conectarse de forma concreta o incluso íntima con esas fuentes.

⁴³ Cook, D. C. (2018, 24 enero). Cozy Games. Lost garden. Recuperado 1 de diciembre de 2023, de <https://lostgarden.home.blog/2018/01/24/cozy-games>

2. 3. 2. Videojuegos representativos del género

Habiendo examinado en el apartado anterior los conceptos fundamentales de los *cozy games* (narrativas, personajes, mecánicas de juego y estética), podemos ejemplificar esos principios al estudiar dos videojuegos representativos del género: *Animal Crossing: New Horizons* (2020) y *Unpacking* (2021).

Es importante considerar que son dos videojuegos muy diferentes, a pesar de que ambos se podrían clasificar como *cozy games*. Además, en cuanto a las empresas desarrolladoras, *Animal Crossing: New Horizons* fue desarrollado por Nintendo⁴⁴, una de las empresas de videojuegos más grandes del mundo. Mientras que *Unpacking* fue desarrollado por Witch Beam⁴⁵, un pequeño estudio independiente.

Por un lado, de *Animal Crossing: New Horizons*, se puede esperar un juego completo y pulido, con una gran variedad de contenido, una experiencia de juego fluida y gran calidad de producción. Por otro lado, de *Unpacking*, al estar desarrollado por un pequeño estudio independiente, se espera una estética más minimalista y un enfoque más experimental.



Primer título de la saga Animal Crossing que se lanzó para audiencias occidentales en 2002.

Hemos escogido estos dos juegos ya que, según lo estudiado anteriormente, encajan a la perfección en el canon de videojuego *cozy*. Además, estos son dos títulos muy recientes (2020 y 2021), siendo *Animal Crossing: New Horizons* prácticamente número 1 en ventas en su año de salida, barriando récords y siendo el segundo juego más vendido⁴⁶ de su plataforma (40.17 millones). Esto lo convierte en un videojuego querido por muchos y sobre todo, *mainstream*⁴⁷. En contraste, *Unpacking*, ha llegado a vender más de 1 millón de copias, dejándolo en comparación para un público más de

⁴⁴ Página web oficial de Nintendo Ibérica. (s. f.). Nintendo of Europe GmbH. <https://www.nintendo.es/>

⁴⁵ Witch Beam. (2020, 3 septiembre). Witch Beam. <https://witchbeam.com.au/>

⁴⁶ Lopez, R. (2021, 1 diciembre). Animal Crossing: New Horizons ya es el segundo juego más vendido de Nintendo Switch. Alfa Beta Juega. <https://www.mundodeportivo.com/alfabeta/nintendo/animal-crossing-new-horizons-ya-es-el-segundo-juego-mas-vendido-de-nintendo-switch>

⁴⁷ *Mainstream*: En el contexto de los videojuegos, se refiere a los juegos que son populares entre el público en general, en lugar de ser solo populares entre un nicho específico de jugadores.

nicho. Fue nominado a varias categorías en los Games Developers Awards⁴⁸ y ganó dos de ellas, premio a “Mejor Audio” y “Premio a la Innovación”.



Poster de celebración del primer aniversario del juego *Unpacking*

Teniendo en cuenta este contexto, podemos adentrarnos en cada uno de estos icónicos títulos:

2. 3. 3. 1. Análisis *Animal Crossing: New Horizons*



⁴⁸ 22nd Annual Game Developers Choice Awards / Game Developers Choice. (2023, 11 enero). Game Developers Choice Awards. https://gamechoiceawards.com/archive/gdca_22nd

Poster publicitario del videojuego *Animal Crossing: New Horizons*.



Captura de pantalla in-game de *Animal Crossing: New Horizons*.

2. 3. 3. 1. Aspectos generales del videojuego: género e historia

Género: simulación de vida

Animal Crossing pertenece al género de simulación de vida. Este género se caracteriza por permitir a los jugadores sumergirse en mundos virtuales donde pueden llevar a cabo actividades cotidianas, interactuar con personajes no jugables y, en el caso de este título, personalizar su entorno.

Los videojuegos de simulación de vida⁴⁹ (LRSV) son un subgénero de los videojuegos de rol que se centran en la simulación de la vida cotidiana. Los jugadores suelen asumir el papel de un personaje que debe realizar tareas cotidianas como trabajar, mantener una casa y socializar. Los LRSV son un género fascinante pero infravalorado. A pesar de su potencial, no son tan populares como otros subgéneros de videojuegos de rol, como los juegos de rol de acción o los juegos de rol de mesa.



Este género cuenta con una gran historia. El primer juego de simulación de vida fue *Little Computer People*, lanzado en 1985. En este juego, los jugadores controlan un personaje que vivía en un apartamento. El personaje debía realizar tareas cotidianas como trabajar, comer y dormir. En los años

⁴⁹ Bayram, A. (2021, 24 diciembre). A Brief History of Life-Simulation RPGs - Baglanti Hatasi - Medium. Medium. <https://medium.com/baglantihatasi/a-brief-history-of-life-simulation-rpgs-e4bb173c0895>

siguientes, se lanzaron varios otros LRSV, como *Dune II* (1992), *The Sims* (2000) y *Stardew Valley* (2016). Estos juegos ayudaron a popularizar el género y a atraer la atención de un público más amplio.

Las características generales de los videojuegos de simulación de vida son:

- ★ Simulación de la vida cotidiana: Los jugadores asumen el papel de un personaje que debe realizar tareas cotidianas como trabajar, mantener una casa y socializar.
- ★ Libertad de acción: Los LRSV ofrecen a los jugadores una gran libertad de acción. Los jugadores pueden elegir cómo quieren vivir su vida y cómo quieren interactuar con el mundo que les rodea.
- ★ Personalización: Estos juegos ofrecen una gran cantidad de opciones de personalización. Los jugadores pueden personalizar su personaje, su casa, su entorno...

Estructura narrativa del videojuego:

- ★ Historia y Personajes:
 - Historia centrada en la comunidad y relaciones interpersonales.
- ★ Estilo Artístico:
 - Gráficos pixelados y colores cálidos.
 - Estética visual vibrante, los colores pastel y la banda sonora relajante. Estos elementos se combinan para crear un ambiente virtual reconfortante que invita a los jugadores a disfrutar de momentos de serenidad.

Elementos "Cozy" en la Jugabilidad:

- ★ Mecánicas
 - El juego ofrece a los jugadores la posibilidad de personalizar su propia isla virtual, interactuando con personajes adorables y realizando actividades como la pesca, la jardinería y la decoración. *Animal Crossing* permite a los usuarios escapar temporalmente de la realidad y sumergirse en un mundo de paz y tranquilidad.
 - Esta tendencia hacia los juegos de simulación de vida refleja la necesidad humana de encontrar refugio en experiencias virtuales que ofrezcan escapismo y consuelo. *Animal Crossing: New Horizons* ha demostrado ser una alternativa popular y efectiva para aquellos que buscan un escape de la agitada realidad del mundo actual.
- ★ Experiencia
 - **Personalización de la isla:** Los jugadores tienen la libertad de diseñar y personalizar su isla, desde la disposición de las viviendas hasta la creación de senderos y áreas temáticas. Esta capacidad de moldear el entorno refleja el deseo humano de tener control y crear un espacio armonioso a medida.

- **Interacción con personajes adorables:** La presencia de personajes entrañables como Canela y los vecinos animales contribuye a una atmósfera cálida y amigable. La interacción diaria con estos personajes crea un sentido de comunidad virtual.
- **Actividades relajantes:** El juego ofrece una variedad de actividades como la pesca, la jardinería y la decoración. Estas permiten a los jugadores sumergirse en tareas placenteras que no tienen presiones ni objetivos inmediatos.
- **Escapismo virtual:** La experiencia de sumergirse en un mundo donde el tiempo fluye suavemente, las estaciones cambian y la vida se desenvuelve de manera apacible proporciona a los jugadores un respiro necesario de las tensiones diarias.

Animal Crossing ha establecido un estándar en la creación de experiencias virtuales que ofrecen escapismo, paz y la posibilidad de construir un mundo a medida.

2.3.3.2. Análisis *Unpacking*

Aspectos generales del videojuego

★ Género:

- Puzles

★ Historia principal: *Unpacking* cuenta la historia de una persona a través de sus pertenencias. El jugador debe desempacar las cajas de la persona a medida que avanza en la vida. A través de los objetos, el jugador puede aprender sobre la personalidad, los intereses y las experiencias de la persona.

Componentes narrativos y visuales que lo hacen ser cozy

★ Historia:

- La historia de *Unpacking* se cuenta a través de una serie de capítulos. Cada capítulo representa una etapa de la vida de la persona. Los personajes son la persona y sus pertenencias.

★ Estilo Artístico:

- Gráficos pixelados y colores cálidos contribuyen al ambiente "cozy".

Elementos "Cozy" en la Jugabilidad:

★ Mecánicas

- Resolución de problemas: Los jugadores deben resolver puzles para avanzar en la historia. Los puzles suelen ser sencillos, pero pueden ser desafiantes.
- La mecánica principal de *Unpacking* es la de desempacar cajas. El jugador debe mover, colocar y apilar objetos para crear un espacio habitable.

★ Experiencia

- Narración de historias: La historia suele ser contada de forma indirecta, a través de los objetos y las acciones del jugador.



Poster publicitario del videojuego *Unpacking*.



Captura de pantalla in-game de *Unpacking*.

Unpacking es un videojuego de puzzles y experiencia narrativa que ha sido aclamado por la crítica y forma sin duda una base esencial en los pilares del género de *cozy games*.

2. 3. 3. El target de lo cozy. Examinando el público objetivo

A pesar de que no marca el inicio de los *cozy games*, la salida de *Animal Crossing: New Horizons* en marzo de 2020 ejemplifica el auge de este tipo de juegos. Un estudio realizado por Lin Zhu⁵⁰, un estudiante graduado en Psicología Educacional y Metodológica por la Universidad de Albany, este

⁵⁰ Zhu, L. (2020). The Psychology Behind Video Games During COVID -19 Pandemic: A Case study of *Animal Crossing: New Horizons*. *Human behavior and emerging technologies*, 3(1), 157-159.
<https://doi.org/10.1002/hbe2.221>

juego salió en el momento preciso y fue una respuesta social perfecta al creciente estrés psicológico sufrido por millones de personas durante la pandemia. *AC:NH* fue una herramienta realmente útil a la hora de mantenerse conectados mientras el mundo estaba en cuarentena.

Los *cozy games* apuntan particularmente a una demografía de jugadores fuera del usual ambiente hipercompetitivo en el que se desarrollan los títulos Triple A⁵¹. Este género se ha expandido y ha traído visibilidad a un conjunto de jugadores que antes se sentían ignorados en la industria. A pesar de que la “seriedad” de un videojuego puede ser un elemento importante como base de desarrollo, en los juegos *cozy* el enfoque es otro. Juegos como el mencionado *AC:NH* o *Skate BIRD* reflejan un diseño basado en el desenfado y en la búsqueda de la felicidad a través de otros elementos menos serios, y más simplistas. Este diseño inclusivo permite una mayor participación por parte de cualquier jugador y abre la discusión a cualquier persona, por poco competitiva que sea.

⁵¹ Videojuego AAA (comúnmente llamado Triple A) es una clasificación informal utilizada para los videojuegos producidos y distribuidos por una distribuidora o editor importante.

3. Desarrollo

En el apartado anterior, hemos podido comprobar cómo los *cozy games* se caracterizan por su énfasis en la creación de un ambiente tranquilo y acogedor. Esto se consigue a través de una serie de elementos, como el diseño, la narrativa, la jugabilidad y la música. Podríamos concluir que en los *cozy games*, la sensación de orden y armonía juega un papel considerable, ya que el concepto se manifiesta de diferentes maneras en los juegos de este género, desde la disposición de los elementos del escenario hasta la estructura de la narrativa.

En la propuesta creativa que presentaremos a continuación, exploraremos cómo el concepto de orden y armonía puede aplicarse al diseño de un videojuego *cozy*. Para ello, crearemos un *concept art* de un videojuego ambientado en un planeta enano.

3. 1. Propuesta creativa. *Harmony: A Cozy Makeover*

Harmony: A Cozy Makeover es una propuesta de videojuego género *cozy*, concretamente, de simulación de vida y puzles. El objetivo principal tras este proyecto es crear un desahogo mental para los jugadores mediante la combinación de una estética atractiva y una mecánica de juego relacionada principalmente con la organización de espacios. Está especialmente dirigido a un público interesado en ambientes acogedores y agradables, ofreciendo una experiencia serena y menos estresante que otros videojuegos populares a día de hoy. Es importante hacer hincapié en el orden y la organización de espacios ya que son el tema principal, siendo responsables tanto de la trama del juego, como de hacer que el jugador entre en esa atmósfera relajante.

El proyecto propuesto comprende tanto el *concept art* de los escenarios y *props*, así como su contexto y las distintas mecánicas que lo constituyen. Los aspectos en la jugabilidad, narrativa e imagen del videojuego propuesto están fundamentados de forma tanto teórica, como a través de la investigación académica actual.



3. 2. Primeros pasos

3. 2. 1. Referencias iniciales

La idea inicial del proyecto nace de dos elementos unidos, en primer lugar, el orden y la organización de espacios, y en segundo lugar, los videojuegos.

El factor del orden está influenciado tanto por Marie Kondo, con su libro *La magia del orden*⁵² como por la serie *¡A ordenar con Marie Kondo!*⁵³. El fenómeno Marie Kondo se originó en Japón a partir del éxito de su libro, *La magia del orden*, publicado en 2011. Este presenta un método de organización basado en la idea de que solo debemos conservar las cosas que nos hacen felices.

Por otro lado, los videojuegos han influenciado gracias a la nueva ola de *cozy games indies*⁵⁴ que se han popularizado durante los últimos años. Esta situación ha tenido lugar debido a numerosas causas, siendo una de ellas la producción del evento *Wholesome Game Direct*⁵⁵ (retransmitido mundialmente a través de *Youtube*), donde se presentan trailers, *gameplays*⁵⁶ y entrevistas con desarrolladores de videojuegos independientes de forma anual.



Wholesome Game Direct, logo e ilustración.

A lo largo de las ediciones de 2020 a 2023 se han presentado numerosos títulos que han inspirado esta propuesta tanto a nivel artístico, como mecánico. Algunos de esos juegos son:

- ★ *Assemble with Care*⁵⁷ (2019): Este título se centra en una restauradora de antigüedades, que viaja a una pequeña ciudad para reparar objetos rotos.

⁵² Kondō, M. (2015). *La magia del orden: herramientas para ordenar tu casa- ¡y tu vida!*

⁵³ Marie Kondo (Productor Ejecutivo) (2013–2019) *Tidying Up with Marie Kondo* | Netflix (2013–2019). <https://www.netflix.com/es/>

⁵⁴ *Indie*: desarrolladoras de videojuegos independientes.

⁵⁵ Wholesome Games | Wholesome Snack: The Game Awards Edition. (s. f.). Wholesome Games | Wholesome Snack: The Game Awards Edition. <https://wholesomegames.com/#faq>

⁵⁶ *Gameplay*: (del inglés "reproducción de juego") es un término que se utiliza para describir la forma en que un jugador interactúa con un juego.

⁵⁷ *Assemble with Care* | Ustwo Games. (s. f.). *Assemble with Care*. <https://www.assemblegame.com/>

- Género de novela gráfica y puzles.
- Estética retro, sigue un estilo artístico ilustrativo
- Se juega en una perspectiva de 2.5D.
- Los jugadores deben usar sus habilidades de resolución de problemas para reparar los objetos, estos pueden ser tan simples como un juguete roto o tan complejos como un piano antiguo.



Capturas de pantalla in-game⁵⁸ del título Assemble with Care.

★ *Unpacking*⁵⁹: Se trata de un juego centrado en la experiencia de desempaquetar las pertenencias de una persona en una serie de diferentes casas.

- Género de puzles.
- Desarrollado en *pixel art*, estilo de arte digital que utiliza píxeles individuales para crear imágenes.
- Se juega desde una perspectiva 3D isométrica.
- Los jugadores deben arrastrar y soltar objetos para colocarlos en las habitaciones.

⁵⁸ *In-game*: Dentro del juego. Se refiere a algo que ocurre dentro del mundo del juego, como un evento, un personaje o un objeto.

⁵⁹ Witch Beam. (2023, 6 sep). Unpacking: a zen puzzle game about unpacking a life.
<https://www.unpackinggame.com/>

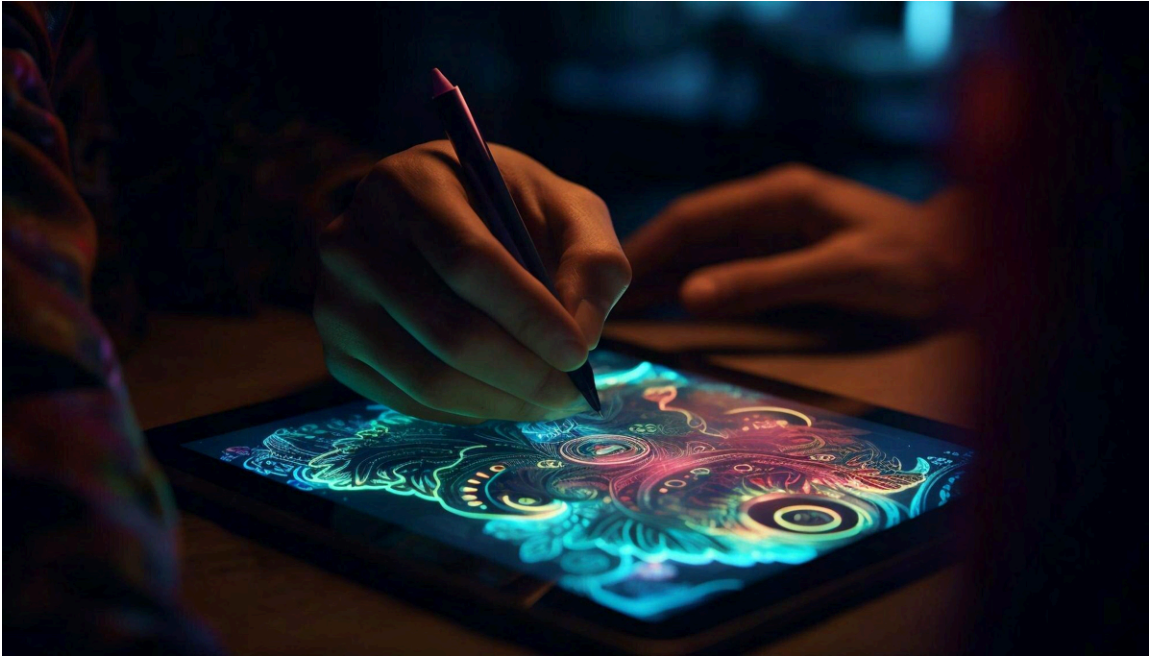
Tras este pequeño repaso de las principales inspiraciones para este proyecto, se ponen en común sus principales características:

- **Mecánica de juego:** centrada en la manipulación de objetos, son actividades intrínsecamente gratificantes, donde los jugadores deben reparar objetos rotos o cambiarlos de lugar con el fin de completar los distintos niveles.
- **Estética:** claramente acogedora.
 - Los colores cálidos, como los tonos de rojo, naranja y amarillo, se asocian con la felicidad, la alegría y la comodidad.
 - El uso de materiales naturales, como la madera, la piedra, las pieles y las plantas vivas. Los materiales hechos a mano y los objetos rústicos contribuyen a crear una estética acogedora. Estos objetos sugieren que fueron elaborados con cuidado y atención, lo que les da un aire de calidez y confort.
 - Los espacios íntimos y cerrados crean una sensación de seguridad y protección, esencial para una experiencia de juego relajante.
 - El contraste con un espacio exterior poco acogedor puede ayudar a reforzar la sensación de comodidad y confort del espacio interior. Una ventana que da a una tormenta, la nieve o un paisaje desértico puede ayudar a crear una sensación de refugio y seguridad.
- **Sensaciones a transmitir:** A menudo hay una intimidad de espacio y emoción, con un ritmo más lento y un alcance manejable (espacial, emocional y de otro tipo). Los estímulos suaves implican autenticidad, sinceridad y humanidad.
- **Nivel de dificultad:** no se presenta como un gran desafío. Las actividades a realizar son:
 - Seguras: Se sabe que la acción a realizar es segura y no causará estrés ni peligro.
 - Conocidas: La actividad tiene límites y expectativas claras, de modo que no es abierta ni impredecible. No consumirá repentinamente una cantidad inesperada de tiempo, mano de obra o recursos.
 - Relajadas: La actividad tiene un bajo coste mental. Permite que la mente divague o se centre en otros pensamientos.

Estas características son las que tendremos en cuenta a la hora de la materialización de la propuesta, siguiendo los patrones del género cozy.

3. 2. 2. Proceso de ideación

En el proceso de ideación, es crucial definir con claridad las intenciones estéticas del proyecto. En este caso, en línea con el estilo artístico desarrollado a lo largo de nuestra carrera, se ha optado por una combinación de los estilos que más han influido en nuestro arte. Estos son la estética *cyberpunk* y *kawaii*.



3. 2. 2. 1. Definición de la estética: entre *cyberpunk* y *kawaii*

3. 2. 2. 1. 1. Estética *cyberpunk*

Comenzaremos definiendo el término *cyberpunk*⁶². La parte "cyber" de la palabra se refiere a la cibernética: a un futuro en el que los bloques industriales y políticos pueden ser globales (o estar centrados en hábitats espaciales) en lugar de nacionales, y controlados a través de redes de información; un futuro en el que las ampliaciones de la máquina del cuerpo humano son comunes, al igual que los cambios en la mente y el cuerpo causados por las drogas y la ingeniería biológica. El concepto de Realidad Virtual es central en las ficciones *cyberpunk*, como en la obra *Neuromancer*⁶³ de Gibson, donde las redes de datos del mundo forman una especie de entorno de máquina en el que un humano puede entrar conectando a un *deck*⁶⁴ de ciberespacio y proyectando "su conciencia descorporalizada en la alucinación consensual que era la matrix"⁶⁵.

La parte "punk" de la palabra proviene de la terminología del *rock and roll* de los años 70, "punk" que significa en este contexto joven, astuto, agresivo, alienado y ofensivo para la clase dominante del sistema. Una desilusión *punk*, a menudo múltiple, con capas progresivas de ilusión siendo despojadas, es un componente importante de estas obras.

El *cyberpunk*⁶⁶ es un género de ciencia ficción que se centra en la tecnología avanzada, la cibernética, la violencia y el crimen. Los personajes de *cyberpunk* suelen ser marginales y adoptan los atributos superficiales asociados con el movimiento de la cultura popular conocido como *punk*⁶⁷, pero sus personajes son acomodaticios. La tecnología en el *cyberpunk* es visceral y omnipresente.

A grandes rasgos la estética *cyberpunk* se caracteriza por su visión futurista y distópica de la sociedad. Esta estética suele estar asociada a elementos como la tecnología avanzada, la cibernética, la violencia y el crimen. El término surgió como un movimiento literario en la década de 1980, con obras como *Neuromancer* de William Gibson y *Blade Runner* de Philip K. Dick. Estos trabajos exploraron temas como el impacto de la tecnología en la sociedad, la naturaleza de la realidad y la identidad humana. Esta estética se ha trasladado a otros medios, como el cine, la televisión, la música y los videojuegos. Algunos ejemplos de obras incluyen *The Matrix*, *Cyberpunk 2077* y *Blade Runner 2049*.

⁶² SFE: Cyberpunk. (s. f.-b). <https://sf-encyclopedia.com/entry/cyberpunk>

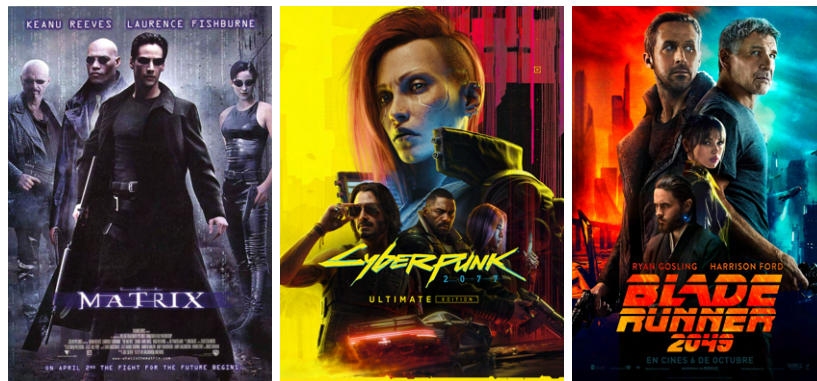
⁶³ Klepper, M. (2020). Gibson, William (Ford): *Neuromancer*. En J.B. Metzler eBooks (pp. 1-2). https://doi.org/10.1007/978-3-476-05728-0_5363-1

⁶⁴ *Deck*: "cyber space deck" significa "tablero de ciberespacio". Dispositivo que permite a los usuarios acceder a un entorno de realidad virtual.

⁶⁵ *Matrix*: Esta frase proviene de la novela de William Gibson "Neuromancer" (1984), y se refiere al mundo virtual compartido al que los seres humanos pueden acceder a través de redes de computadoras.

⁶⁶ Defining Cyberpunk. (s. f.). https://mason.gmu.edu/~rutledge/neur_cyberpdefn.htm

⁶⁷ *Punk* es un adjetivo que se utiliza para describir algo que es rebelde, desafiante o subversivo. En el contexto del *cyberpunk*, el *punk* se refiere a una actitud o estética que rechaza las normas sociales y la autoridad establecida.



The Matrix, Cyberpunk 2077 y Blade Runner 2049

Dicho esto, ¿qué hace que una obra sea *cyberpunk*? Una vez que hemos definido el concepto, podemos pasar a analizar sus características principales, son las que dan a las obras su aura distintiva:

- ★ **Tecnología avanzada:** La tecnología avanzada se utiliza a menudo para crear ambientes futuristas y distópicos, y también para explorar los posibles impactos de la tecnología en la sociedad.
- ★ **Cibernética:** La cibernética se refiere a la fusión de la tecnología con el cuerpo humano. Se utiliza a menudo para crear personajes *cyborg*⁶⁸ o híbridos.
- ★ **Violencia y criminalidad:** El *cyberpunk* suele explorar temas oscuros y violentos, como el crimen, la corrupción y la guerra. Las obras de este género suelen presentar sociedades en las que el crimen está desenfrenado y la ley y el orden están en crisis. En nuestra obra no se le dará protagonismo a esta característica ya que se buscará crear un aura acogedora y segura.
- ★ **Ambientes urbanos:** El *cyberpunk* suele situarse en ambientes urbanos futuristas y distópicos. Estos ambientes suelen estar dominados por la tecnología y el crimen.



⁶⁸ *Cyborg*: acrónimo de "organismo cibernético". Es un ser vivo que tiene partes orgánicas y partes cibernéticas.

- ★ **Identidad:** El *cyberpunk* explora a menudo cómo la tecnología y la sociedad pueden influir en la identidad humana.



Modelo 3D de un apartamento distópico futurista, por Kamen Nikolov.

Además de sus características principales, podemos determinar que las claves artísticas para obtener una obra con estética *cyberpunk* son:

- ★ **Color:** Se utilizan colores brillantes y contrastantes, como el rojo, el azul y el amarillo, con el objetivo de crear una sensación de energía y dinamismo.
 - **Luces de neón:** Son un elemento esencial de la estética *cyberpunk*. Crean una atmósfera de glamour y peligro, además de ayudar a resaltar los elementos tecnológicos del mundo.
- ★ **Forma:** Se usan formas futuristas y extrañas. Los edificios, los vehículos y los personajes suelen tener formas geométricas y angulares.
 - **Ambientes urbanos densos y caóticos:** Los mundos *cyberpunk* suelen estar representados por megaciudades que se extienden hasta el infinito. Estos entornos se caracterizan sobre todo por estar llenos de luces de neón, publicidad y tráfico, lo que crea una atmósfera de caos y desorientación.
- ★ **Uso de la tecnología:**
 - **Arquitectura futurista:** Los edificios suelen ser altos y delgados, con formas geométricas y colores brillantes.
 - **Vehículos futuristas:** Los coches, motos y aviones están equipados con tecnología avanzada, como armas, sensores y sistemas de navegación.
 - **Personajes marginados de la sociedad:** Son protagonistas los hackers, mercenarios, artistas o criminales.



Poster promocional y frame de la serie de animación *Cyberpunk Edgerunners*

3. 2. 2. 1. 2. Estética *kawaii*

La estética *kawaii* es un estilo artístico y estético que se centra en la ternura y la inocencia. Se originó en Japón en la década de 1970 y desde entonces se ha extendido a todo el mundo. Su nombre viene dado por la palabra japonesa que se utiliza para describir algo lindo, tierno o adorable.

En el libro "The Power of Cute"⁶⁹ Simon May, ofrece una introducción completa a la estética *kawaii*. May describe la estética *kawaii* como una forma de "expresar el lado positivo de la vida". Es un estilo que busca "invocar sentimientos de felicidad, alegría y esperanza".

May identifica cuatro elementos clave de la estética *kawaii*:

- ★ **Simplicidad:** Los objetos y personajes *kawaii* suelen tener formas redondeadas y líneas suaves.
- ★ **Tamaño:** Los objetos y personajes *kawaii* suelen ser pequeños y compactos.
- ★ **Colores:** Los colores brillantes y pasteles son comunes en la estética *kawaii*. Estos colores se utilizan para crear un efecto de ternura y alegría.
- ★ **Ojos grandes:** Los ojos grandes se utilizan para expresar emociones como la inocencia, la vulnerabilidad y la curiosidad.

Además, la estética *kawaii* se puede encontrar en una amplia gama de medios, incluyendo la animación, el *manga*⁷⁰, la moda, la decoración del hogar y la cultura popular. Los personajes *kawaii*, como *Hello Kitty* y *Pusheen*, son populares en todo el mundo.

⁶⁹ May, S. (2019). The power of cute. <https://doi.org/10.1515/9780691185712>

⁷⁰ Manga es una forma de historieta y novela gráfica originaria de Japón.



Ilustración y peluches de Hello Kitty y Pusheen.

El movimiento *kawaii* engloba diversos significados y simbolismos en la cultura japonesa. Suele asociarse con la infancia, la inocencia, y la pureza, así como con elementos de feminidad y vulnerabilidad. No obstante, va más allá de estos conceptos al permitir expresar una amplia gama de emociones, incluyendo la felicidad, la alegría y la esperanza. Este estilo tiene el poder de evocar emociones positivas, generando una sensación de felicidad y alegría que puede unir a personas de distintas culturas y trasfondos.



Chicas vistiendo moda *kawaii*.

Para crear arte con estética *kawaii*, se deben tener en cuenta las siguientes características:

- ★ **Color:** Los colores pasteles, como el rosa, el azul claro y el amarillo, son muy utilizados en el *kawaii*. Los colores pasteles también se asocian con la infancia, lo que contribuye al aspecto adorable.
- ★ **Forma:** Los elementos *kawaii* suelen tener formas redondeadas y suaves, como círculos, cuadrados y triángulos.
 - **Expresiones faciales:** Se utilizan expresiones faciales felices, como las sonrisas y las mejillas sonrojadas.
 - **Ojos grandes**

★ **Temas y elementos recurrentes:**

- **Animales:** Estos son pequeños y peludos. Algunos ejemplos son los pandas, los conejos, los gatos y los perros.
- **Objetos:** Suelen ser pequeños y decorativos. Ejemplos comunes son los peluches, los llaveros, los juguetes y los artículos de papelería.
- **Personajes de anime y manga:** Algunos ejemplos pueden ser *Hello Kitty*, *Pikachu* o *Rilakkuma*.



Ilustración del personaje *Rilakkuma*.

3. 2. 2. 2. Referencias estéticas a partir de la obra personal: Una estética propia

A lo largo de mi trayectoria como artista, he experimentado la influencia de diversas fuentes estéticas que han dejado su marca en mi obra. Desde los dibujos animados que disfrutaba en mi infancia hasta el maquillaje artístico, pasando por videojuegos, colección y creación de peluches de crochet e incluso las escenografías de los conciertos de mis grupos favoritos, todas ellas han convergido de manera inevitable para moldear y definir mi universo creativo personal. Aquí algunos ejemplos:



Cartel de la serie de anime *Magical Doremi* (1999). Fanart modelado 3D elaboración propia de *Magical Doremi*.



Peluche del personaje Kero (*Sakura Cazadora de Cartas*, 1998). Crochet elaboración propia



Maquillaje (autoría propia) de efectos especiales con temática de terror.



Modelado 3D lowpoly. Cementerio (autoría propia)



Modelado 3D robot y tostadora (autoría propia)



Balaclava de crochet (autoría propia)



Tetris Effect Connected (2021) en PC y *Tetris* clásico (1987) máquina arcade.



Modelado 3D (autoría propia) inspirado en el juguete de mascota virtual *Tamagotchi* (1996).



Modelado 3D (autoría propia)



Diseño escenográfico de *Bring Me The Horizon* y *Babymetal*.



Autorretrato (2024) Modelado 3D (autoría propia)

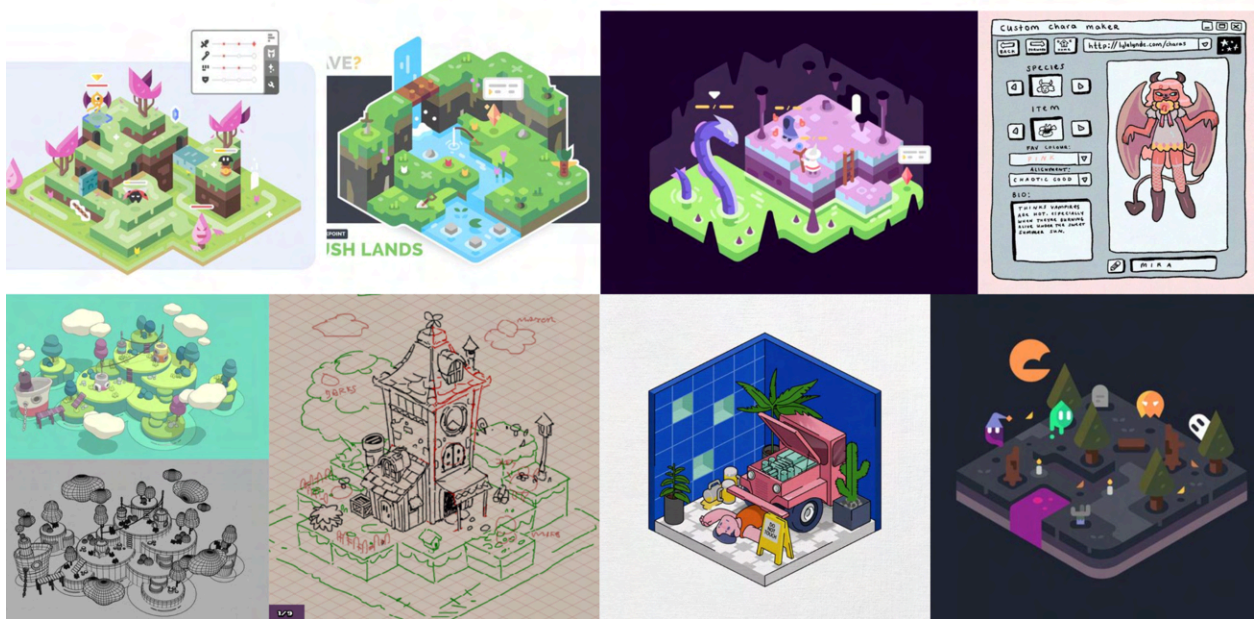
Habiendo plasmado algunas de mis mayores fuentes de inspiración junto a obras previas, se revela una dirección estética y creativa única, donde se destacan numerosos elementos compartidos.

Se observa una fusión de artística de estilos *vaporwave*⁷¹, retro y *kawaii*, con toques oscuros y *cyberpunk*. Este mix estético tendrá gran impacto en el *concept art* a desarrollar.

⁷¹ *Vaporwave*: estilo visual y artístico que combina elementos retro con una sensibilidad futurista, utilizando colores pastel y neones brillantes.

3. 2. 3. Bocetos iniciales

3. 2. 3. 1. Moodboard inicial



Inicialmente se estudió la idea de realizar una serie de habitaciones isométricas en las que el jugador pudiera poner orden.

3. 2. 3. 2. Modelados 3D

Para empezar, se modelaron distintos escenarios con la finalidad de materializar posibles soluciones, centradas tanto en perspectivas de cámara, material, color y formas.



Renders

Se utilizó la perspectiva isométrica para encuadrar la escena, dando como resultado un ambiente cuadrículado y ordenado. Teniendo en cuenta que el objetivo del jugador sería ordenar y organizar un escenario, se llegó a la conclusión de que llevarían a cabo modelados algo más caóticos, aunque siempre dentro de la misma estética. Con ello, el jugador podría verse impulsado a organizar ese lugar.



Renders

Tras jugar con distintas ideas, se modeló un cuenco de ramen, del que partiría la idea de crear el universo dentro de Chibisfera.



3. 3. Proceso creativo: *Concept art*

Ahora, iniciaremos la fase de concepción y elaboración de tanto de escenarios, como de *props*. Se emplearán las habilidades y aprendizajes adquiridos durante el trayecto académico para desarrollar escenarios coherentes con la finalidad del proyecto.

El proceso se dividirá en cuatro partes: establecimiento del contexto del videojuego, mecánicas del mismo, diseño y modelado de tanto de niveles/escenarios como de *props*, para finalmente renderizar y presentar en el libro de arte final.

Para la contextualización de la propuesta se seguirá esta estructura:

- ★ **High Concept:** idea central o concepto general que define la esencia del juego.
- ★ **Mapa mental,** esquema en el que identifica:
 - Tema central, sobre qué trata y cuál es su propósito.
 - Narrativa principal y personajes del producto.
- ★ **Moodboard y estética:** representaciones gráficas de inspiración y atmósfera general a transmitir en la obra.
 - Moodboard e inspiraciones principales (artistas y movimientos).
 - Estética específica y definición de la misma.
- ★ **Objetivos y mecánicas de juego:**
 - Definición de los objetivos del juego:
 - ¿Qué quiere lograr el videojuego?
 - ¿Qué experiencia quiere brindar al jugador?
 - Espacio y tiempo
 - Género y mecánicas del mismo
 - Objetos y habilidades

En cuanto a la materialización de la propuesta, es decir, para el diseño de niveles y *props* se seguirá este método:

- ★ **Moodboard:** se elige la paleta de colores y el estilo acorde.
- ★ **Análisis** previo de:
 - El propósito: ¿Cuál es el propósito del escenario o *prop*? ¿Qué función cumple en el juego?

- El estilo: ¿Cuál es el estilo del juego? ¿Quieres que los escenarios y props sean realistas, estilizados o exagerados?
- La escala: ¿Cuál es la escala del juego? ¿Los escenarios y *props* serán grandes, pequeños o de tamaño medio?
- ★ **Diseño preliminar:** Creación en función de la temática, dependiendo del nivel concreto.
- ★ **Modelado en 3D:** Utilizando el software *Blender*.
- ★ **Texturizado:** Utilizando el software *Blender*.
- ★ **Iluminación:** Utilizando el software *Blender*.
- ★ **Renderizado:** Utilizando el software *Blender*.
 - **Model Sheet:** se harán renders de frente, de detrás, de perfil y 3/4 para conocer la profundidad concreta.
 - **Render ilustrativo:** se ilustra el escenario en una perspectiva que transmite plenamente su atmósfera

3. 3. 1. Contextualización de la propuesta

En primer lugar, es esencial recordar que el proyecto se centra en el desarrollo del *concept art* de un videojuego. Este juego se distingue por ofrecer a los jugadores una experiencia satisfactoria y relajante. Debido a que su mecánica principal estará centrada en el posicionamiento de objetos, el objetivo del jugador será establecer orden en cada nivel, proporcionando una experiencia única de juego. La esencia de este proyecto reside en la creación detallada de un universo visualmente atractivo, que no solo sea estéticamente agradable, sino que también despierte una sensación de serenidad en los jugadores. Dentro de este contexto, el desarrollo del *concept art* se convertirá en un elemento crucial para definir la estética y atmósfera del juego.

Se expondrán los motivos por los que se optó por desarrollar un proyecto de *concept art* de videojuego de género *cozy* sobre el orden de espacios:

- ★ Accesibilidad a todos los públicos: el enfoque en el orden de espacios se alinea con la búsqueda de crear un juego que sea accesible para todos los públicos.
- ★ Mecánicas de juego intuitivas.
- ★ Atmósfera agradable y relajante.
- ★ Transmitir el valor del orden en tu espacio personal. También el valor de los objetos que nos rodean.

3.3.1.1. *High concept*

Este apartado es esencial para materializar la idea central o concepto general que define la esencia del juego. Principalmente para dar un enfoque sobre las sensaciones y emociones que cada escenario deberá transmitir a través de los renders finales.



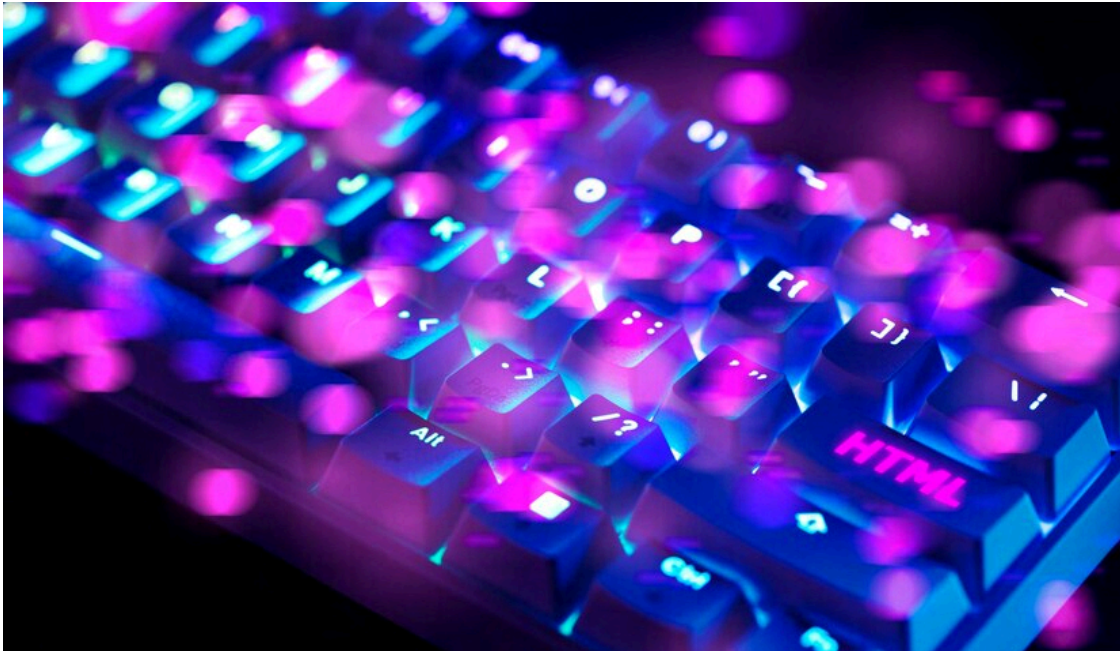
★ **Entorno:** *Candy Shop* – Tienda de chucherías

- **High concept:**
 - Emoción – Felicidad, alegría, placer
 - Color – Rosa, lila, colores brillantes, vivos, llamativos
 - Forma – Curvas, redondas, orgánicas
 - Textura – Suave, aterciopelada, sedosa
 - Línea – Ondulante, serpenteante, fluida
 - Velocidad – Rápida, ágil, juguetona
 - Tamaño – Pequeño, compacto, acogedor
 - Concepto opuesto – Serio, aburrido, monótono



★ **Entorno:** *Restaurante de Ramen*

- **High concept:**
 - Emoción – tranquilidad
 - Color – terroso, l marrón y beige
 - Forma – redonda
 - Textura – brillante, acuosa
 - Línea – curva, cerrada
 - Velocidad – lenta
 - Tamaño – medio
 - Concepto opuesto – agitado, rápido



★ **Entorno:** *Cyber Café*

- **High concept:**
 - Emoción – conexión
 - Color – verde, azul, blanco
 - Forma – angular, geométrica
 - Textura – lisa, brillante
 - Línea – recta, diagonal
 - Velocidad – dinámica, rápida, fluida
 - Tamaño – medio
 - Concepto opuesto – natural, estático

3.3.1.2. Mapa mental

A continuación expondremos un mapa mental general de la idea de *Harmony: a cozy makeover*.

★ **Sentimientos que despierta en el jugador:**

- Relajación
- Calidez
- Comodidad
- Satisfacción

★ **Estética y diseño visual:**

- 3D estilizado
- Mix de estéticas: *kawaii*, *cyberpunk* y *vaporwave*.

★ **Concepto:** *Harmony: a cozy makeover* tiene como objetivo fomentar la satisfacción causada por el orden y los pequeños placeres cotidianos. El jugador se encuentra en un planeta nuevo y deberá ayudar a sus habitantes a mudarse, ordenando sus pertenencias y objetos variados.

★ **Tema:**

- El jugador se muda a un planeta enano y ayuda a otras personas del lugar a mudarse y ordenar sus comercios y estancias.
- El juego se centrará en asesorar, ordenar y organizar objetos de distintos lugares.

★ **Historia y narrativa:**

- Desde las profundidades del espacio, el jugador se embarca en una travesía hacia el planeta enano *Chibisfera*. Recién aterrizado en este singular planeta enano, el jugador se sumerge en su acogedora atmósfera, donde, tras observar las pobres dotes de organización y orden de espacios, los residentes le confían la misión de infundir nueva vida en sus tesoros cósmicos: el cybercafé *Bits & Bytes*, el puesto de ramen *Madame Miso* y la tienda de chucherías *Cosmic Candy*. Al tomar el papel de decorador estelar, cada establecimiento se convierte en un lienzo donde el jugador fusiona lo cálido con lo futurista, creando armonía visual y funcionalidad en cada rincón.
- Mientras el jugador se sumerge en la tarea de embellecer estos lugares, los habitantes de *Chibisfera* comparten objetos ocultos que cuentan historias de amistad y momentos mágicos en este pequeño rincón del universo. Cada nivel completado no solo es un logro en el arte de la decoración, sino un paso más hacia la construcción de la armonía y la conexión entre los residentes y su nuevo vecino interestelar.

★ **Lugar:** Planeta enano con distintas estancias, cada una con su cometido

★ **Cultura y sociedad:**

- Retro-futurista.
- Mix de muchas culturas.

★ **Personajes:**

- Sociedad autogestionada. Bondadosa y calmada. Los personajes tienen forma de peluche. Los personajes tienen problemas relacionados con el desorden o la falta de organización, lo que motiva al jugador a ayudarles.
- Cada personaje tiene una historia única y emocional que se revela a medida que el jugador ayuda a ordenar cada estancia.

★ **Escenarios y ambientación:**

- Construcciones de escala mediana de estilo *chibi* ⁷² estilizado.
- Tres estructuras con temática fantástica e irreal. Cada estancia se trata de un nivel y estos cuentan con su propia esencia.

⁷²*Chibi*: Estilo de dibujo que caracteriza a los personajes por sus cabezas grandes y cuerpos pequeños.

- Implementación: Características únicas para cada objeto que afectan la decoración y la respuesta del juego.

★ **Acciones:**

- Mecánica: Acciones del jugador para colocar, girar o combinar objetos con el fin de organizar y decorar un lugar.
- Implementación: Interacciones intuitivas y opciones de personalización que permiten al jugador dar vida a su visión.

★ **Reglas:** implica analizar cómo las reglas del juego, que pueden abordar aspectos como condiciones de victoria y principios de juego justo, afectan la dirección y el desarrollo del juego.

- Mecánica: Establecimiento de reglas para la organización y armonización de los espacios.
- Implementación: Definición de requisitos específicos para cada nivel, como respetar preferencias estilísticas de los personajes.

★ **Habilidad:** a medida que el jugador perfecciona su destreza en la creación de diseños, el juego reconoce y premia estas elecciones creativas, incentivando así la mejora continua de las habilidades del jugador.

- Mecánica: Desarrollo de habilidades del jugador en la creación de diseños estéticos y funcionales.
- Implementación: Reconocimiento y recompensa de decisiones creativas que reflejan una mayor habilidad.

★ **Oportunidad:** implica la introducción de elementos de azar para influir en las decisiones del jugador y generar emoción. La incertidumbre creada por estos factores impredecibles desafía al jugador, agregando sorpresa y dinamismo a la experiencia de juego.

- Mecánica: Elementos sorpresa o aleatorios que afectan la disponibilidad de objetos o desafíos adicionales.
- Implementación: La posibilidad de recibir objetos ocultos de los habitantes que cuentan historias adicionales.

3. 3. 2. Materialización de la propuesta: Diseño de niveles/entornos y props

Para la materialización de la propuesta se seguirá el siguiente método, donde, de manera visual, se plasmará el proceso de creación tanto de entornos como de sus *props* correspondientes.

Para comenzar, analizaremos brevemente el propósito, el estilo y la escala de los escenarios y *props*:

★ Propósito:

- El propósito fundamental de los escenarios es la materialización y previsualización de los tres distintos niveles. Los escenarios muestran el exterior de cada estancia, ofreciendo al jugador una visión atractiva de los entornos donde se llevarán a cabo las actividades de organización y decoración.
- Muestran el exterior de cada estancia, proporcionando contexto y un vistazo a la ubicación general de los lugares que el jugador está a punto de transformar. Esto ayuda a establecer la conexión entre el entorno exterior y la decoración interior.
- Contribuyen a la identidad estilística del juego. El estilo de los escenarios se elige cuidadosamente para reflejar la estética encantadora de *Chibisfera*. Cada nivel tiene una identidad visual única que se alinea con la narrativa y la atmósfera general del juego.

★ Estilo:

- El estilo artístico se definiría como un mix entre *kawaii*, *cyberpunk* y *vaporwave*.
 - Elementos futuristas: Introducción de elementos futuristas en la arquitectura y objetos, como luces neón y tecnología avanzada. Estos detalles aportan un toque de modernidad y un ambiente cyberpunk a los escenarios.
 - Los elementos presentes en los escenarios están diseñados con un toque kawaii, con formas redondeadas y colores vibrantes para crear una paleta visual encantadora y amigable.
 - Uso de elementos visuales que evocan una sensación de nostalgia retro-futurista. Incorporación de iconografía vintage, efectos de distorsión y elementos visuales surrealistas acompañados de neones brillantes y saturados, inspirados en la estética vaporwave, para resaltar elementos clave y crear una atmósfera etérea y onírica.

★ Escala:

- Mix de elementos con escala acorde a la realidad junto a objetos de escala inusualmente grandes, creando un universo visualmente cautivador donde la fantasía y lo cotidiano convergen.

- Destaca la presencia de props gigantes, como chuches grandes, teclas de teclado enormes o ingredientes de ramen de proporciones inusuales. Todo ello agrega un toque mágico a la experiencia, invitando a explorar y disfrutar de cada rincón del planeta enano.

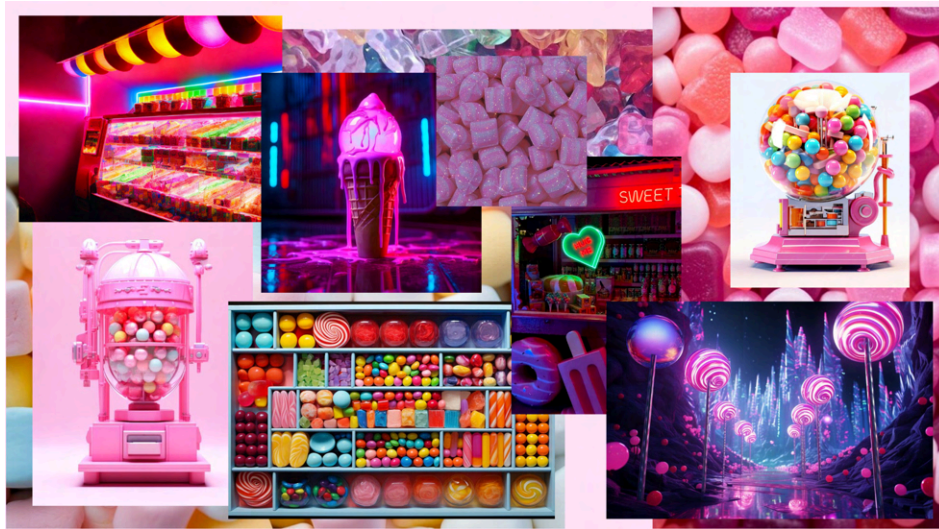
Tras contextualizar categorías generales que definen la funcionalidad y temática de los entornos y props, daríamos paso a la realización del diseño preliminar de cada uno de ellos.

3. 3. 2. 1. Primer nivel: *Cosmic Candy – Candy shop*

- ★ **Ubicación:** *Chibisfera*, el planeta enano.
- ★ **Estilo estético:** Fusiona estética *kawaii*, *cyberpunk* y *vaporwave*.
- ★ **Ambiente:** Luminoso, lleno de colores pastel y neones, con elementos tecnológicos sutilmente integrados.
- ★ **Diseño interior:** Estanterías repletas de chucherías gigantes y golosinas coloridas.
- ★ **Iconos visuales:** Chucherías flotantes y caramelos parpadeantes.

3. 3. 2. 1. 1. Primer nivel: *Candy shop*. Moodboard.

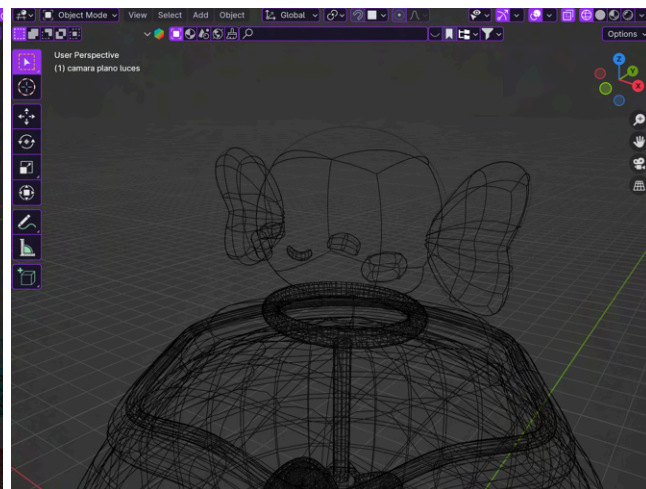
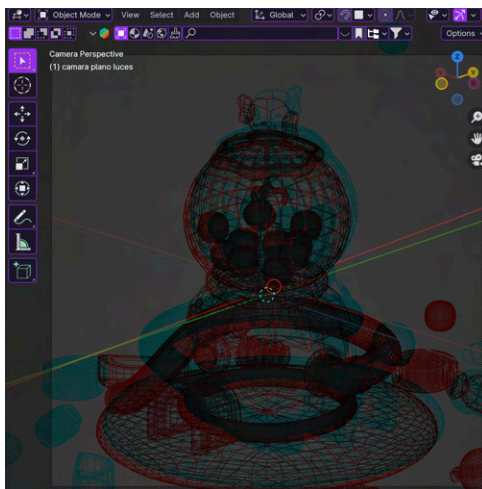
La atmósfera de *Cosmic Candy – Candy Shop* transmite una sensación de alegría y diversión en un entorno cósmico y futurista. Con su diseño luminoso y lleno de colores pastel, el ambiente evoca una dulce nostalgia mientras se fusiona con elementos tecnológicos y neones, creando una estética única. La presencia de chucherías gigantes y golosinas parpadeantes añade un toque mágico



3. 3. 2. 1. 2. Primer nivel: *Candy shop*. Diseño preliminar.

Se ha utilizado el software *Blender* para la realización de los entornos. Con este programa hemos modelado, texturizado, iluminado y renderizado todas las escenas y *props*.

3. 3. 2. 1. 3. Primer nivel: *Candy shop*. Modelado en 3D.



3. 3. 2. 1. 4. Primer nivel: *Candy shop*. Texturizado e iluminación.



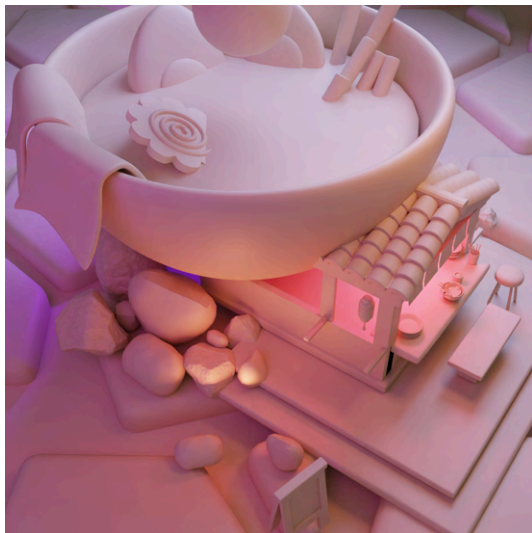
3. 3. 2. 1. 5. Primer nivel: *Candy shop*. Renderizado.



Visualizar *props* en el siguiente enlace:

[Gloria_delCampo_Fernández_4ºBBAA_Memoria_TFG](#)

3. 3. 2. 2. 3. Segundo nivel: *Ramen Madame Miso*. Modelado en 3D.



3. 3. 2. 2. 5. Segundo nivel: *Ramen Madame Miso*. Renderizado, texturizado e iluminación.



Visualizar *props* en el siguiente enlace:

[Gloria_delCampo_Fernández_4ºBBAA_Memoria_TFG](#)

3. 3. 2. 3. Tercer nivel: *Cyber café Bits & Bytes*

- ★ **Ubicación:** *Chibisfera*, el planeta enano.
- ★ **Estilo estético:** Fusión de estética kawaii, elementos cyberpunk y toques tecnológicos modernos.
- ★ **Ambiente:** Moderno y vibrante, con una paleta de colores futurista y neones parpadeantes.
- ★ **Diseño interior:** Estaciones de ocio futuristas y detalles tecnológicos avanzados.
- ★ **Iconos visuales:** Ordenadores retro, colecciones de gadgets retro y luces de neón.

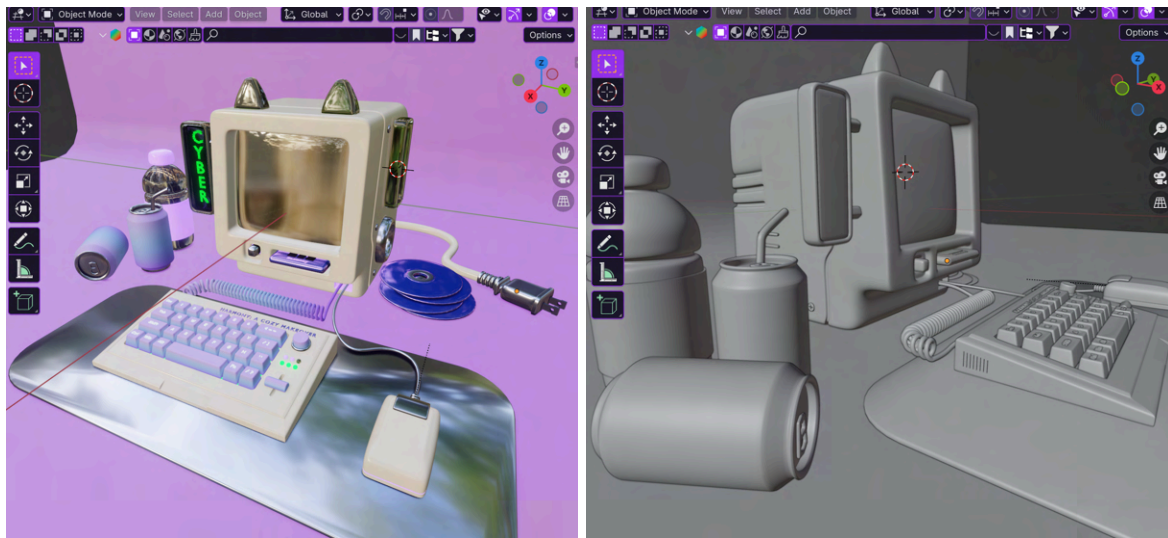
3. 3. 2. 3. 1. Tercer nivel: *Cyber café Bits & Bytes*. Moodboard.



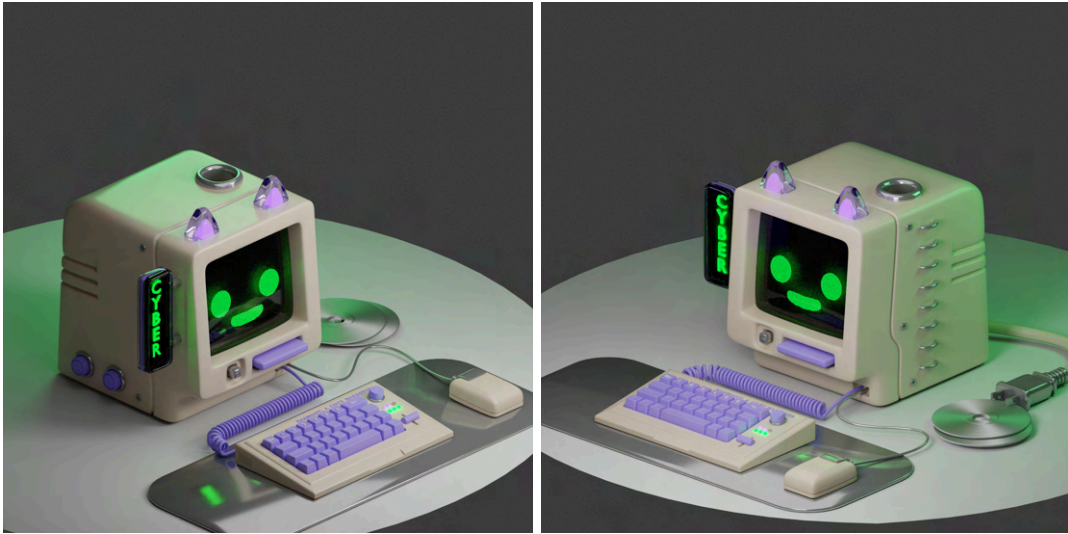
3. 3. 2. 3. 2. Tercer nivel: *Cyber café Bits & Bytes*. Diseño preliminar.

Se ha utilizado el software Blender para la realización de los entornos. Con este programa hemos modelado, texturizado, iluminado y renderizado todas las escenas y props.

3. 3. 2. 3. 3. Tercer nivel: Cyber café Bits & Bytes. Modelado en 3D.



3. 3. 2. 3. 4. Tercer nivel: Cyber café Bits & Bytes. Texturizado e iluminación.



3. 3. 2. 3. 5. Tercer nivel: Cyber café Bits & Bytes. Renderizado.



Visualizar props en el siguiente enlace:

[Gloria_delCampo_Fernández_4ºBBAA_Memoria_TFG](#)

4. Análisis de resultados

4. 1. The Art of Harmony: A Cozy Makeover

La obra final consta de un libro de arte, donde se recopila todo el *concept art* de la propuesta de videojuego *Harmony: A Cozy Makeover*.

The Art of Harmony: A Cozy Makeover ofrece una travesía visual a través del *concept art* tras este videojuego de género *cozy*, diseñado para proporcionar refugio y escape a los jugadores. Desde los diseños iniciales hasta las ilustraciones finales, este *artbook* revela el proceso creativo detrás de tres escenarios y sus props, sumergiéndote en la magia reconfortante de un universo digital donde la armonía y orden son los protagonistas.

Sumérgete en el mundo de *Harmony* a medida que este libro captura la esencia de la armonía a través de sus detallados conceptos de diseño, explorando cada rincón y recoveco de entornos virtuales. Con un enfoque en el orden y la organización de espacios, la obra presenta una meticulosa recopilación de escenarios y elementos visuales que abrazan al género emergente de *cozy games*.

Con esta obra no solo se busca realizar la parte estética de un videojuego, sino que destaca la importancia de la recreación y la dispersión como elementos fundamentales para el bienestar mental. *Harmony: A Cozy Makeover* invita a jugadores de todos los niveles de experiencia a sumergirse en un universo digital reconfortante, alentando el consumo de videojuegos como una forma terapéutica de entretenimiento. Desde el arte conceptual inicial hasta las piezas promocionales finales, este libro de arte ofrece un viaje visual atípico, redefiniendo la forma en que experimentamos y disfrutamos de los videojuegos.



Mockup de *The Art of Harmony: A Cozy Makeover*

★ Ficha técnica:

- **Formato:** Libro de arte
- **Autora:** Gloria del Campo Fernández
- **Título:** *The Art of Harmony: A Cozy Makeover*
- **Año de realización:** 2024
- **Medidas:** 22 x 30 cm, X páginas
- **Técnica:** Libro impreso en papel fotográfico mate en las páginas y metacrilato y símil piel en la portada



Mockup del videojuego en una consola

4. 2. *Harmony: a Cozy Makeover*. Sinopsis del videojuego

Desde las vastas profundidades del espacio, el jugador emprende una travesía fascinante hacia el pintoresco planeta enano de *Chibisfera*. Al aterrizar en este rincón galáctico, el jugador se sumerge en una atmósfera acogedora y única. Tras observar las necesidades de organización y orden en los espacios de sus habitantes, el jugador es encomendado con la misión especial de infundir nueva vida en los tesoros cósmicos de *Chibisfera*: el cibercafé *Bits & Bytes*, el puesto de ramen *Madame Miso* y la tienda de chucherías *Cosmic Candy*.

Adoptando el papel de un decorador y organizador estelar, cada uno de estos establecimientos se convierte en un lienzo donde el jugador fusiona la calidez con lo futurista, creando armonía visual y funcionalidad en cada rincón. Mientras el jugador se sumerge en la tarea de embellecer estos lugares, los agradecidos habitantes de *Chibisfera* comparten objetos ocultos que cuentan historias de amistad y momentos mágicos. Cada nivel completado no solo es un logro en el arte del orden, sino un paso más hacia la construcción de la armonía y la conexión entre los residentes y su nuevo vecino interestelar.

Harmony: a Cozy Makeover ofrece una experiencia única donde la creatividad, la amistad y la belleza convergen en una odisea cósmica para transformar este peculiar planeta enano en un verdadero hogar encantador.

5. Conclusiones

5. 1. Verificación de la hipótesis

La realización de este proyecto ha permitido el cumplimiento de los objetivos establecidos de manera efectiva. El diseño e ilustración del libro de arte para el videojuego de género cozy y puzzles ha logrado plasmar la esencia del proyecto, enfocándose en la concienciación sobre la armonización y organización de espacios.

En cuanto a investigación teórica, se profundizó en la comprensión de la armonía y organización en espacios personales, respaldado por estudios científicos y casos de referencia. Se exploraron los beneficios psicológicos del orden y la armonía, así como su impacto en la sociedad. Además, se analizó en detalle el género de videojuegos cozy, desglosando sus características, historia, jugabilidad y estética.

En el ámbito práctico, se logró desarrollar un inventario visualmente atractivo de escenarios y props, coherentes con la estética adorable y estilizada del proyecto. Se definieron características y mecánicas específicas para enmarcar la propuesta dentro del género cozy.

Finalmente, la maquetación e impresión del libro de arte materializa de manera tangible todo el *concept art* e ilustraciones del videojuego, consolidando así el trabajo realizado. La integración de estos logros cumple con el objetivo principal de crear una obra que genere un estado de distensión y complacencia en los jugadores, promoviendo la concienciación sobre la armonización de espacios diarios.

5. 2. Limitaciones del proyecto y áreas de mejora/desarrollo

★ Las limitaciones del proyecto han sido:

- Habilidades técnicas limitadas: Falta de dominio en software específico de diseño y dibujo puede limitar la calidad y expresividad del *concept art*. Se ha recurrido a formación adicional como tutoriales en línea.
- Restricción de tiempo.

★ En cuanto a las vías de desarrollo se plantea:

- Buscar colaboraciones con artistas de renombre en el ámbito cozy, cyberpunk o vaporwave para enriquecer la estética del juego.
- Participación en concursos artísticos y de diseño.
- Explorar oportunidades en la industria del arte digital, motion graphics y publicidad. Desarrollar estrategias de marketing específicas para cada entorno profesional, destacando la versatilidad del juego en áreas como arte digital, videojuegos, publicidad y motion graphics.

5. 3. Logros

5. 3. 1. Conclusiones sobre la obra realizada, lo que aporta respecto al marco del que se parte

Se ha logrado una exploración profunda del nuevo género *cozy games*, la obra se sumerge de manera meticulosa en el estilo cozy, capturando eficazmente la esencia de la comodidad, la calidez y la armonía visual. Este enfoque aporta una perspectiva refinada y enriquecedora al diseño de juegos cozy. Además, la obra ha ampliado el catálogo de estilos dentro del género cozy. La combinación de elementos tradicionales con un toque personal ha enriquecido la diversidad y la versatilidad estilística en este ámbito.

5. 3. 2. Identidad propia

Se ha logrado el desarrollo y consolidación de una identidad artística propia. La coherencia estilística y conceptual del trabajo refleja una expresión distintiva. El enfoque del TFG como proyecto personal ha permitido definir de manera autónoma el perfil de investigación creativa y el objeto de

estudio. La originalidad del enfoque y la ejecución son evidentes. Además, se ha alcanzado el desarrollo de una estética personal tanto en el ámbito digital como en la representación de autorretratos en 3D. Este logro implica la consolidación de un estilo distintivo.

La formación de una marca personal como creador digital es un resultado directo de la identidad desarrollada. Esta marca refleja tanto el resultado visual como los valores y la visión aportados al ámbito digital. La ejecución exitosa del TFG demuestra la capacidad de trabajar de manera autónoma y en un contexto *indie*. La toma de decisiones independiente, la gestión eficiente de recursos y la creatividad sin restricciones son características clave. Estos logros no solo cierran una etapa, sino que también abren nuevas oportunidades. La estética y la marca personal establecidas sirven como base sólida para emprender futuros proyectos digitales, ya sea de forma individual o colaborativa.

5. 3. 3. Implicaciones del proyecto: Integración de saberes

Este proyecto ha sido un ejercicio integral que ha permitido la aplicación de conocimientos teóricos y prácticos adquiridos durante mi formación en Bellas Artes y creación artística y digital. La investigación profunda y la reflexión sobre el estado de la cuestión han sido fundamentales para contextualizar mi proyecto dentro del ámbito de la estética *cozy* en videojuegos.

Destacar el dominio de *software*, especialmente en Blender, destacan mi habilidad para integrar tecnologías emergentes en el proceso creativo. La construcción de una estética personal y criterio artístico sólido reflejan mi capacidad para explorar y definir una identidad creativa.

Los resultados obtenidos demuestran la adquisición de competencias a lo largo de la carrera, preparándome para enfrentar desafíos creativos y destacándome como creador digital autónomo con potencial en la industria del diseño de videojuegos. En síntesis, este proyecto representa la culminación de mi aprendizaje en Bellas Artes, evidenciando la integración de saberes y competencias para contribuir al ámbito del diseño digital.

6. Bibliografía y webgrafía

6. 1. Bibliografía

Allen, D. E. (2001). *Getting Things Done: The Art of Stress-Free Productivity*. [Versión en línea]. <http://ci.nii.ac.jp/ncid/BA74888857>

Baker, H. (2023, 23 junio). *The elements of art and design*. The Fountain Institute. <https://www.thefountaininstitute.com/blog/the-elements-of-art-and-design>

Cahoone, L. (2000). *Del modernismo al posmodernismo*.

García, J. T. (2014). *Iconografías del arte antiguo: Grecia y Roma*. Sociedad latina de comunicación social.

Hagberg Enea, P. (2023). *The Influences of Concept art: How is game concept art connected to earlier art movements?* (Dissertation). Retrieved from <https://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:uu:diva-505579> p. 36

Hodent, C. (2020). *The psychology of video games*. En Routledge eBooks. <https://doi.org/10.4324/9781003045670>

May, S. (2019). *The power of cute*. <https://doi.org/10.1515/9780691185712>

Mdhr, S. (2020b). *The art of Cuphead*. Dark Horse Comics.

Nintendo. (2018). *The Legend of Zelda: Breath of the Wild--Creating a Champion*. Dark Horse Comics.

Schell, J. (2019). *Art of Game Design: A Book of Lenses*. Holanda Septentrional: Amsterdam University Press.

Solarski, C. (2017b). *Interactive stories and video game art: A Storytelling Framework for Game Design*. CRC Press.

6. 2. Webgrafía

22nd Annual Game Developers Choice Awards | *Game Developers Choice*. (2023, 11 enero). Game Developers Choice Awards. https://gamechoiceawards.com/archive/gdca_22nd [Consultado el: 2 de diciembre de 2023]

A little to the left on steam. (s. f.). *A Little to the Left* on Steam. https://store.steampowered.com/app/1629520/A_Little_to_the_Left/ [Consultado el: 8 de enero de 2024]

Angarita, J. R. (2007). *Teoría de las necesidades de Maslow*. Obtenido de Teoría de las necesidades de Maslow: http://doctorado.josequintero.Net/documentos/Teoria_Maslow_Jose_Quintero.pdf [Consultado el: 8 de enero de 2024]

Assemble with Care | Ustwo Games. (s. f.). *Assemble with Care*. <https://www.assemblegame.com/> [Consultado el: 2 de diciembre de 2023]

Bayram, A. (2021, 24 diciembre). *A Brief History of Life-Simulation RPGs* – Baglantı Hatasi – Medium. <https://medium.com/baglantihatasi/a-brief-history-of-life-simulation-rpgs-e4bb173c0895> [Consultado el: 8 de enero de 2024]

Cook, D. C. (2018, 24 enero). *Cozy Games. Lost garden*. Recuperado 1 de diciembre de 2023, de <https://lostgarden.home.blog/2018/01/24/cozy-games/> [Consultado el: 8 de enero de 2024]

Defining Cyberpunk. (s. f.). *Defining Cyberpunk*. https://mason.gmu.edu/~rutledge/neur_cyberpdefn.htm [Consultado el: 8 de enero de 2024]

Games Now! (2023, 19 mayo). *Agata Waszkiewicz. The Aesthetic of Cozy Games | Games Now!* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=C_UWo24Day8 [Consultado el: 2 de diciembre de 2023]

Introductory Guide to Concept Art – CLIP STUDIO PAINT. (s. f.). *Introductory Guide to Concept Art* – CLIP STUDIO PAINT. <https://www.clipstudio.net/en/conceptart/beginners-guide> [Consultado el: 2 de diciembre de 2023]

Klepper, M. (2020). Gibson, William (Ford): *Neuromancer*. En J.B. Metzler eBooks (pp. 1-2). https://doi.org/10.1007/978-3-476-05728-0_5363-1 [Consultado el: 8 de enero de 2024]

Lopez, R. (2021, 1 diciembre). *Animal Crossing: New Horizons ya es el segundo juego más vendido de Nintendo Switch*. Alfa Beta Juega. <https://www.mundodeportivo.com/alfabeta/nintendo/animal-crossing-new-horizons-ya-es-el-segundo-juego-mas-vendido-de-nintendo-switch> [Consultado el: 8 de enero de 2024]

Marie Kondo (Productor Ejecutivo) (2013–2019). *Tidying Up with Marie Kondo* | Netflix (2013–2019). <https://www.netflix.com/es/> [Consultado el: 6 de diciembre de 2023]

Neoclasicismo. (s. f.). *masdearte. Información de exposiciones, museos y artistas*. <https://masdearte.com/movimientos/neoclasicismo/> [Consultado el: 6 de diciembre de 2023]

Página web oficial de Nintendo Ibérica. (s. f.). *Nintendo of Europe GmbH*. <https://www.nintendo.es/> [Consultado el: 15 de diciembre de 2023]

Pce, A. (2023, 27 noviembre). *Resumen del arte del Renacimiento*. Escuela PCE. <https://escuelapce.com/resumen-del-arte-del-renacimiento/> [Consultado el: 15 de diciembre de 2023]

Principles of Art | Learn. (s. f.). *Principles of Art*. <https://learn.leighcotnoir.com/artspeak/principles/> [Consultado el: 15 de diciembre de 2023]

Rodríguez, J. A. (2017, 8 diciembre). The Game Awards 2017: The Legend of Zelda: Breath of the Wild Es El GOTY 2017. IGN España. <https://es.ign.com/the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild/126615/news/the-game-awards-2017-the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild-es-el-goty-2017> [Consultado el: 27 de diciembre de 2023]

SFE: Cyberpunk. (s. f.-b). *Cyberpunk*. <https://sf-encyclopedia.com/entry/cyberpunk> [Consultado el: 8 de enero de 2024]

Sitio oficial del juego The Legend of Zelda: Breath of the Wild para las consolas Nintendo Switch™ y Wii U™. (s. f.). *The Legend of Zelda: Breath of the Wild para las consolas Nintendo Switch™ y Wii U™*. <https://zelda.nintendo.com/breath-of-the-wild/es/>

Soriano, D. (2017, 9 diciembre). *The Game Awards 2017: Lista completa de ganadores*. IGN España. <https://es.ign.com/the-game-awards-2020/126578/news/the-game-awards-2017-lista-completa-de-ganadores> [Consultado el: 27 de diciembre de 2023]

Tomasini, C. (s. f.). *El simbolismo de la luz en el Arte Medieval*. Academia. Recuperado de https://www.academia.edu/12981465/El_simbolismo_de_la_luz_en_el_Arte_Medieval [Consultado el: 8 de enero de 2024]

Warpefelt, H. (2015b). *Towards an updated typology of non-player character roles*. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/295079901_Towards_an_updated_typology_of_non-player_character_roles [Consultado el: 8 de enero de 2024]

Warpefelt, H. (2016). *The Non-Player Character: Exploring the believability of NPC presentation and behavior*. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/303496966_The_Non-Player_Character_Exploring_the_believability_of_NPC_presentation_and_behavior [Consultado el: 27 de diciembre de 2023]

WHAT MAKES A COZY GAME? (2023). *A study of three games considered cozy*. [Versión en línea]. <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1709393/FULLTEXT01.pdf> [Consultado el: 8 de enero de 2024]

Wholesome Games | Wholesome Snack: The Game Awards Edition. (s. f.). *Wholesome Games | Wholesome Snack: The Game Awards Edition*. <https://wholesomegames.com/#faq> [Consultado el: 8 de enero de 2024]

Witch Beam. (2020, 3 septiembre). *Witch Beam*. <https://witchbeam.com.au/> [Consultado el: 8 de enero de 2024]

Witch Beam. (2023, 6 sep). *Unpacking: a zen puzzle game about unpacking a life*.
<https://www.unpackinggame.com/> [Consultado el: 27 de diciembre de 2023]

www.imocstudio.com. (s. f.). *Cómo se hicieron los gráficos de Cuphead*.
<https://www.idesigner.es/noticia/como-se-hicieron-los-graficos-de-cuphead/38> [Consultado el: 12 de enero de 2024]

Yipsi, C. B. (s. f.). *Romanticismo, expresión de libertad*.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442020000300207&script=sci_arttext&tlng=pt [Consultado el: 10 de enero de 2024]

7. Anexo – Glosario

- ★ **Arcade:** Máquina de videojuegos que se encuentra en lugares públicos, como salas de juegos y centros comerciales.
- ★ **Artbook:** Artbook (literalmente "libro de arte") es un recopilatorio de imágenes artísticas o inéditas sobre una obra o idea conceptual específica. Los artbook suelen ser publicados como productos coleccionables o como forma de mercadear una obra en la que estén basados.
- ★ **Cel-shaded:** El estilo cel-shaded, también conocido como toon shading, es un tipo de renderización no fotorrealista diseñada para hacer que los gráficos por computadora parezcan dibujados a mano. Las sombras planas se usan comúnmente para imitar el estilo de los cómics o dibujos animados.
- ★ **Chibi:** Estilo de dibujo que caracteriza a los personajes por sus cabezas grandes y cuerpos pequeños.
- ★ **Cozy:** En inglés significa acogedor, cómodo, o agradable.
- ★ **Consola:** Dispositivo electrónico que se utiliza para jugar a videojuegos.
- ★ **Cyberpunk:** subgénero de la ciencia ficción que explora los temas de la tecnología, la sociedad y la humanidad en un futuro distópico. La estética cyberpunk se caracteriza por una mezcla de elementos futuristas y retro, con un énfasis en la tecnología cibernética, la violencia y la corrupción.
- ★ **Cyborg:** Acrónimo de "organismo cibernético". Es un ser vivo que tiene partes orgánicas y partes cibernéticas.
- ★ **Deck:** "Cyber space deck" significa "tablero de ciberespacio". Dispositivo que permite a los usuarios acceder a un entorno de realidad virtual.
- ★ **Gameplay:** (del inglés "reproducción de juego") es un término que se utiliza para describir la forma en que un jugador interactúa con un juego. Se refiere a todos los elementos del juego que afectan a la experiencia del jugador, incluyendo los controles, la mecánica, los desafíos y la historia.
- ★ **Género:** Categoría de videojuegos que se basa en un tema o estilo común.
- ★ **Indies:** Videojuegos desarrollados por estudios independientes, fuera de la industria tradicional de los videojuegos.
- ★ **In-game:** Dentro del juego. Se refiere a algo que ocurre dentro del mundo del juego, como un

evento, un personaje o un objeto.

- ★ **Item:** Objeto o herramienta que el jugador puede utilizar para interactuar con el mundo del juego.
- ★ **Kawaii:** (かわいい) adjetivo japonés que se puede traducir como "bonito", "tierno" o "adorable". Se utiliza para describir una estética que es a menudo infantil, inocente y vulnerable.
- ★ **Keyframe:** fotograma de referencia que define la posición, rotación y escala de un objeto animado en un momento específico.
- ★ **Layers:** Capas o niveles en un videojuego que representan diferentes dimensiones o aspectos del entorno virtual, a menudo utilizadas para crear profundidad visual o mecánicas específicas.
- ★ **Mainstream:** Término utilizado en diversas áreas para referirse a algo que es popular o que está ampliamente aceptado. En el contexto de los videojuegos, mainstream se refiere a los juegos que son populares entre el público en general, en lugar de ser solo populares entre un nicho específico de jugadores.
- ★ **Manga:** Es una forma de historieta y novela gráfica originaria de Japón. La palabra manga proviene de dos palabras japonesas: man, que significa "caprichoso o improvisado", y ga, que se traduce como "dibujos". En japonés, el término manga se refiere tanto a los cómics como a los dibujos animados. Fuera de Japón, el término manga se utiliza para referirse a las historietas de origen japonés.
- ★ **NPC:** Siglas en inglés que significan "Non-Player Character" (Personaje No Jugador en español). Se refiere a personajes controlados por el juego y no por un jugador humano.
- ★ **Pixel art:** estilo de arte digital que utiliza píxeles individuales para crear imágenes. A menudo se asocia con juegos retro nostálgicos, pero también se ha utilizado en una variedad de otras aplicaciones, que incluyen arte, animación y diseño.
- ★ **Punk:** Es un adjetivo que se utiliza para describir algo que es rebelde, desafiante o subversivo. En el contexto del ciberpunk, el punk se refiere a una actitud o estética que rechaza las normas sociales y la autoridad establecida.
- ★ **Turnaround:** Significa "giro completo" o "vuelta" en inglés. Ilustración que muestra un personaje desde tres ángulos diferentes: frontal, lateral y posterior.
- ★ **Videojuego:** Juego electrónico que se juega en una consola, ordenador o dispositivo móvil.