



PROTOTIPO DE ENSAYO AUDIOVISUAL ANEXO: GALERÍA DE IMÁGENES

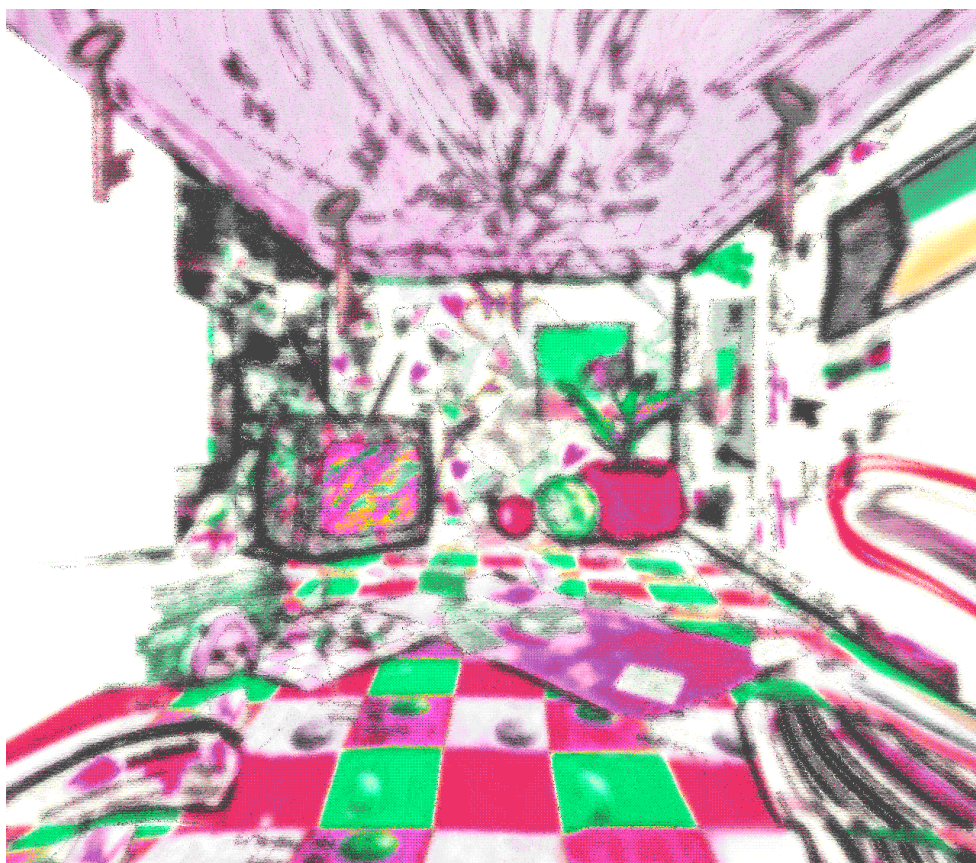
Andrés Cuesta Sacristán

Este anexo complementa e ilustra el documento principal, proporcionando contenido adicional esencial para la implementación en formato web. Incluye información que podría no estar completamente detallada en el ensayo, pero que es crucial para entender el proyecto en su totalidad.

La integración del color es fundamental en este rincón virtual de juego. Hay un énfasis en generar ambientes muy diferentes para distinguir claramente los mundos. Esta variedad estética busca mostrar gráficamente la pluralidad mental del inconsciente, cómo los sueños y recuerdos se entrelazan a pesar de sus diferencias. Por ello, hemos creado escenarios con mundos ricos y con carácter, tomando referencias estéticas muy diversas.

Al final del documento se incluirán las páginas de la publicación realizadas por mí.

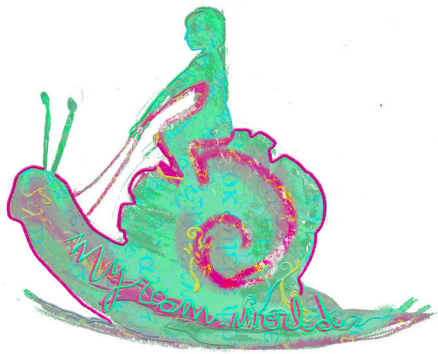
Para la creación de este proyecto, se ha utilizado el archivo de texturas de Texture Town, una web dedicada a la recopilación de texturas retro (<https://textures.neocities.org/>).



FALSEANDO UN FALSO DISEÑO DE MARCA

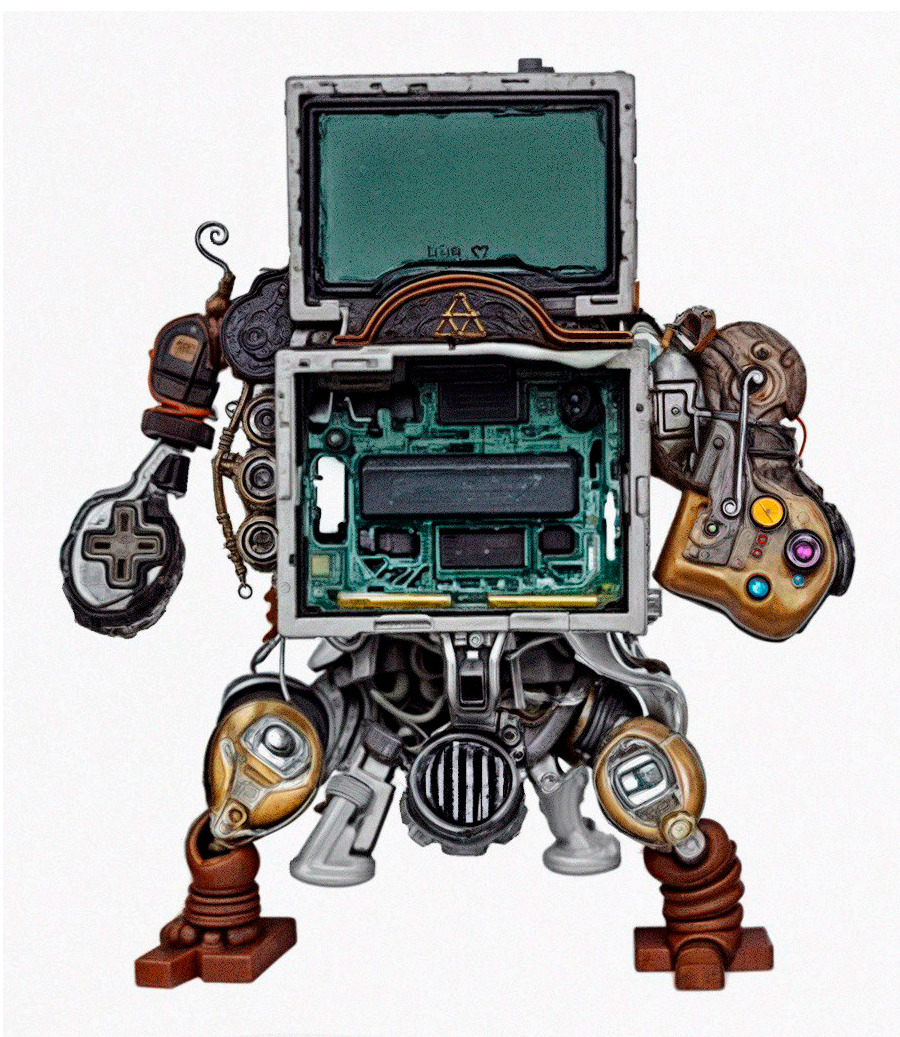
SOBRE LA IP "MYROOM.WORLD" Y SU VIDEOCONSOLA "SYNAPSER"

Julia nombró a la identidad corporativa ficticia "Usagi", que significa conejo en japonés.

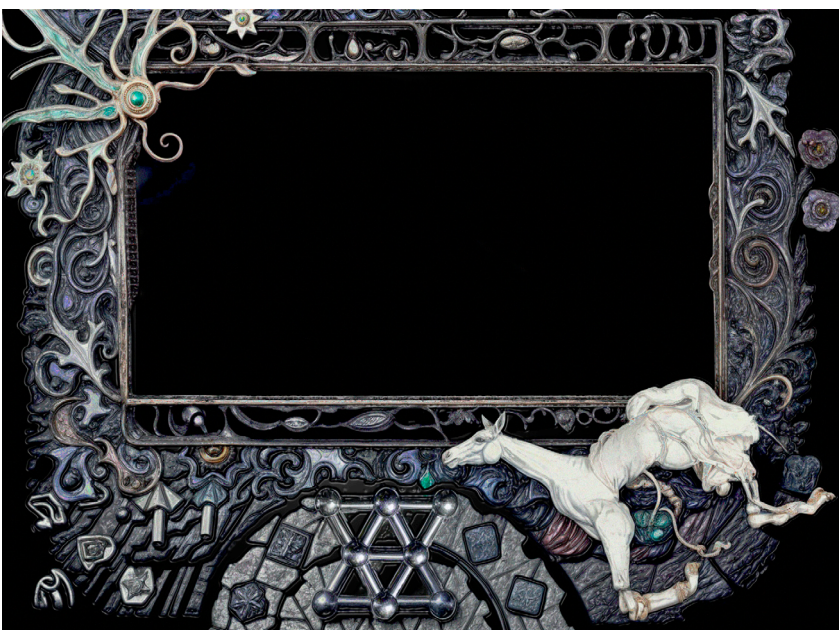


La paleta de color principal, buscamos que fuese colorido por la cualidad infantil, nos decidimos por una cuatricromía

Primeras ideas descartadas de la videoconsola



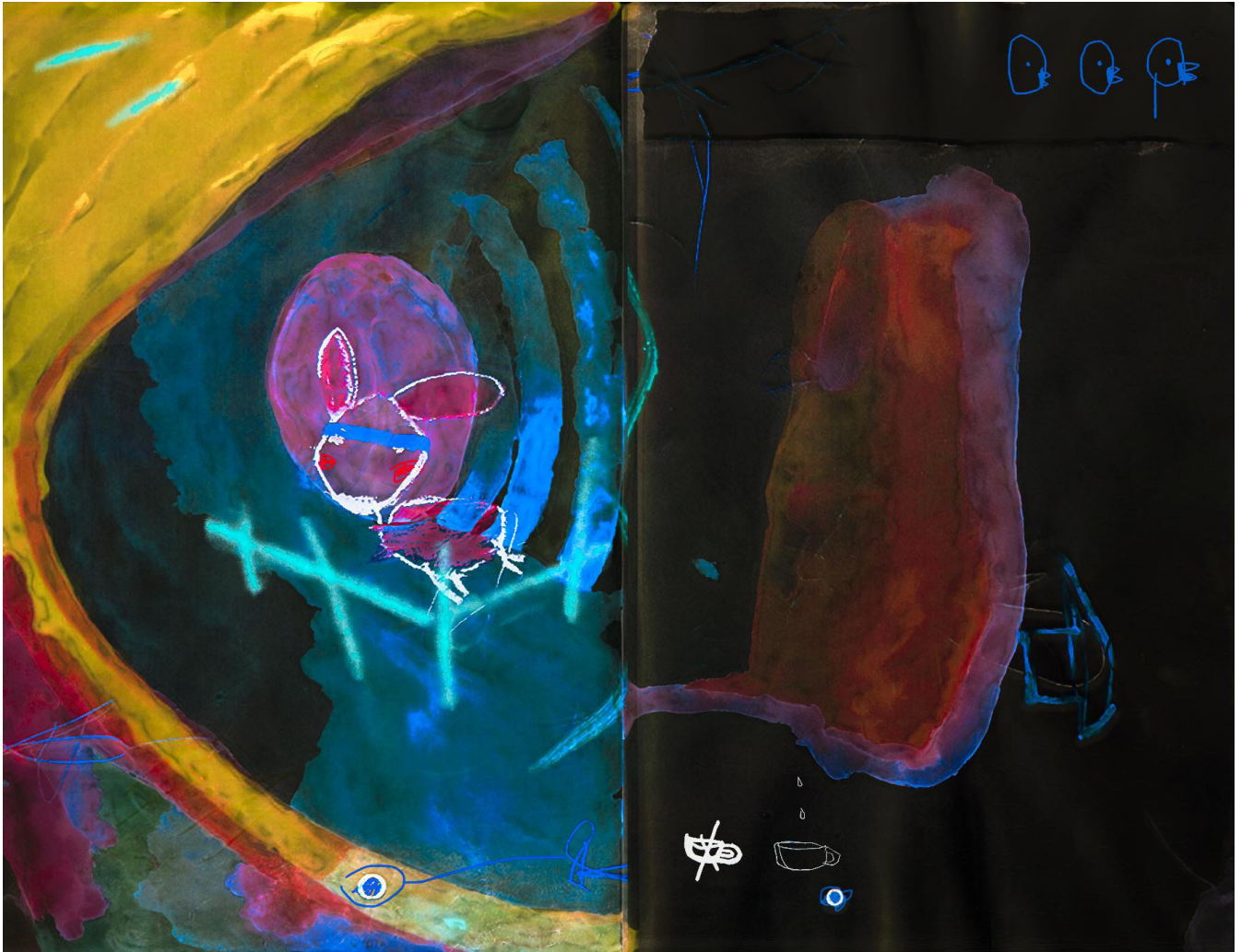
De esta versión nos quedamos con la paleta cromática

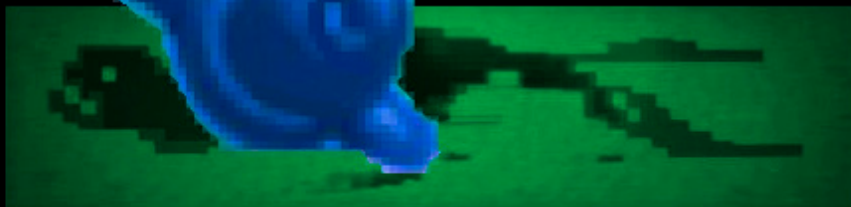
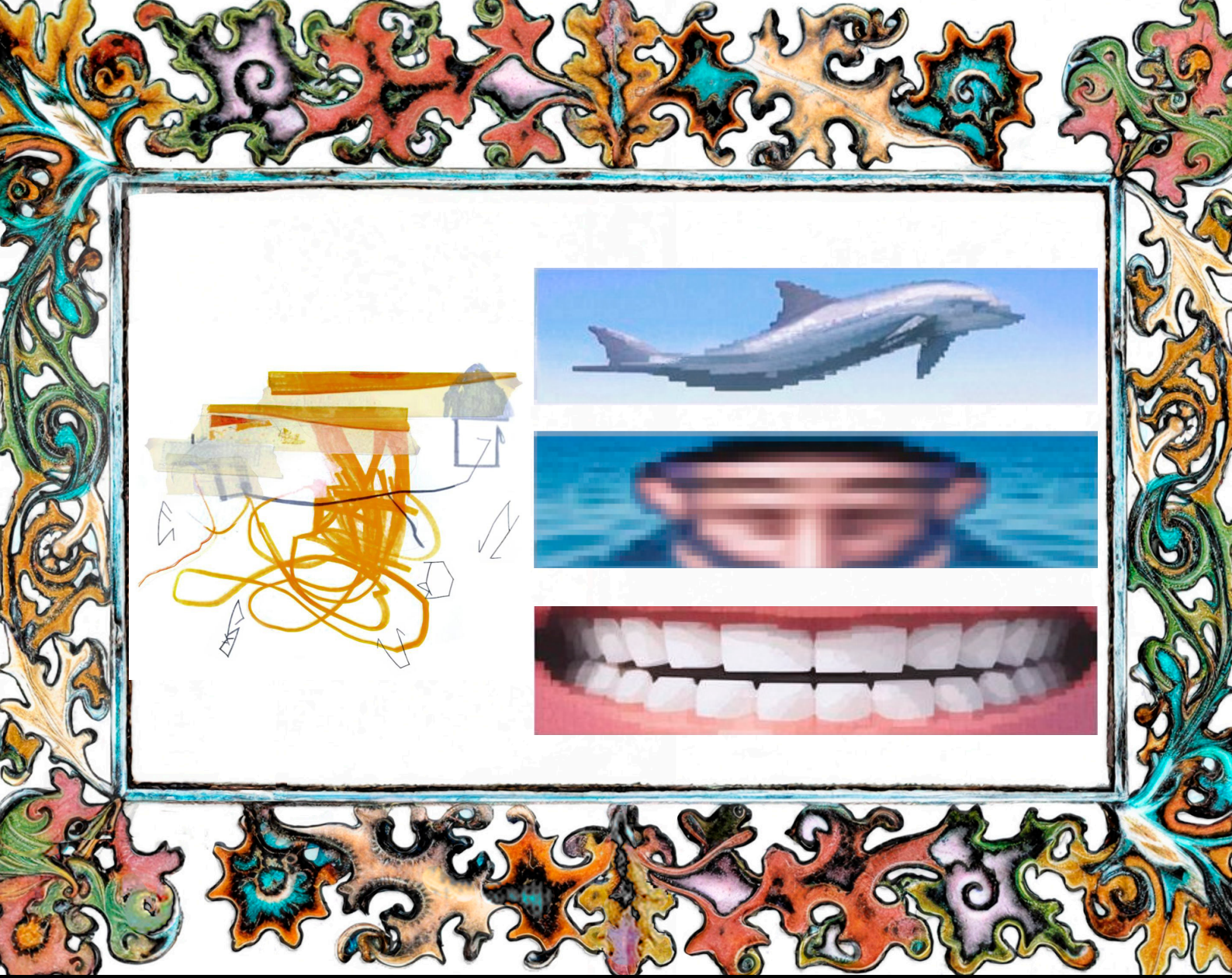


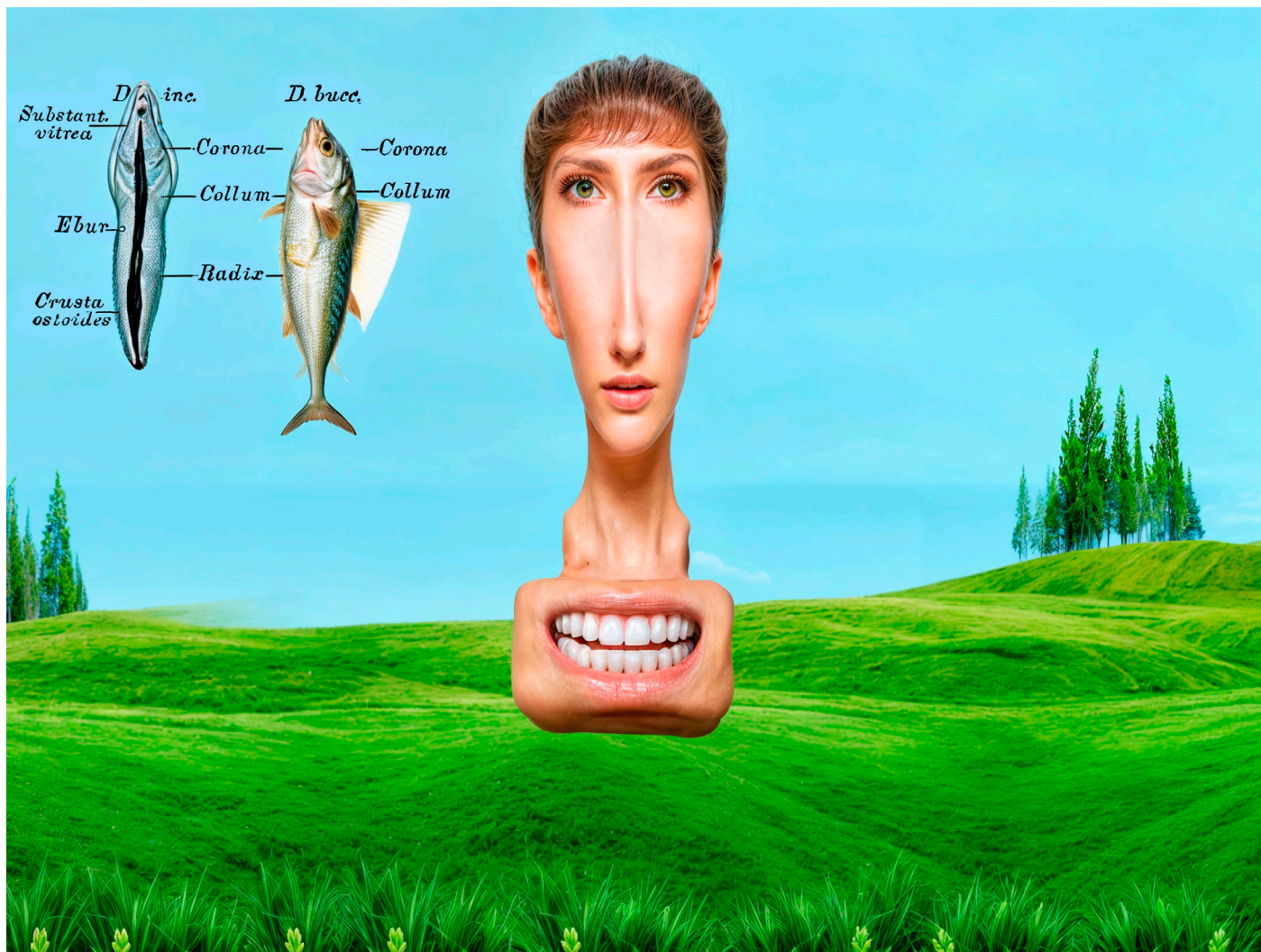
Idea muy primeriza de la interfaz que resultaba demasiado seria y oscura.

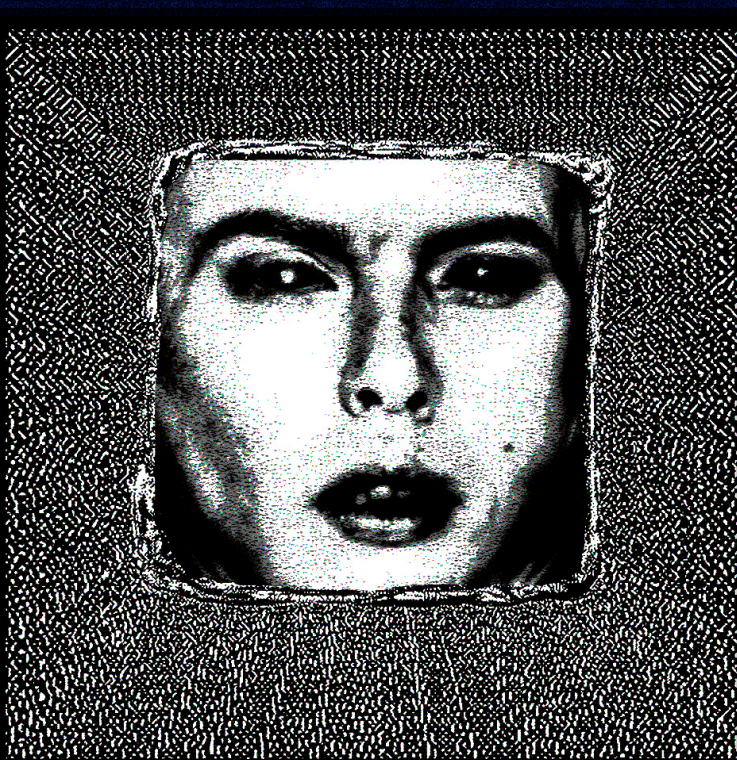
PRIMEROS EXPERIMENTOS GRÁFICOS

USO PRINCIPALMENTE DE EDICIÓN CON PHOTOSHOP, DIBUJOS Y KREA.AI

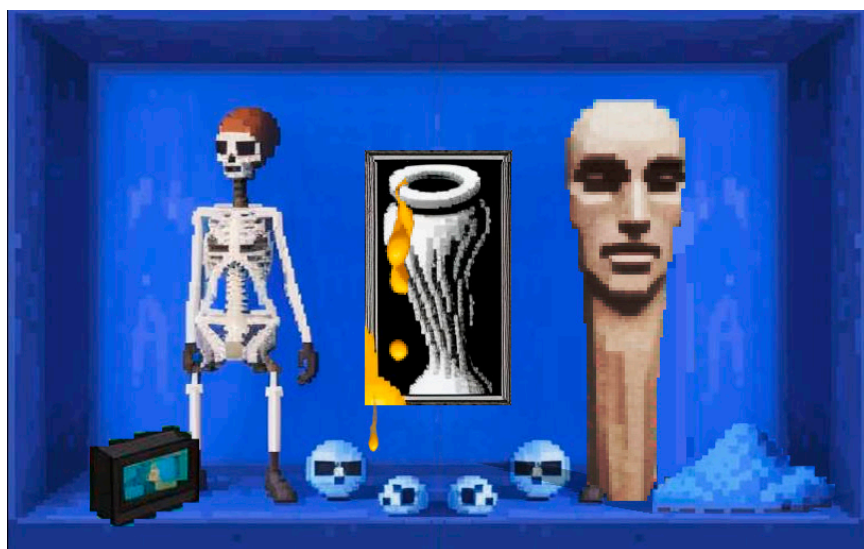
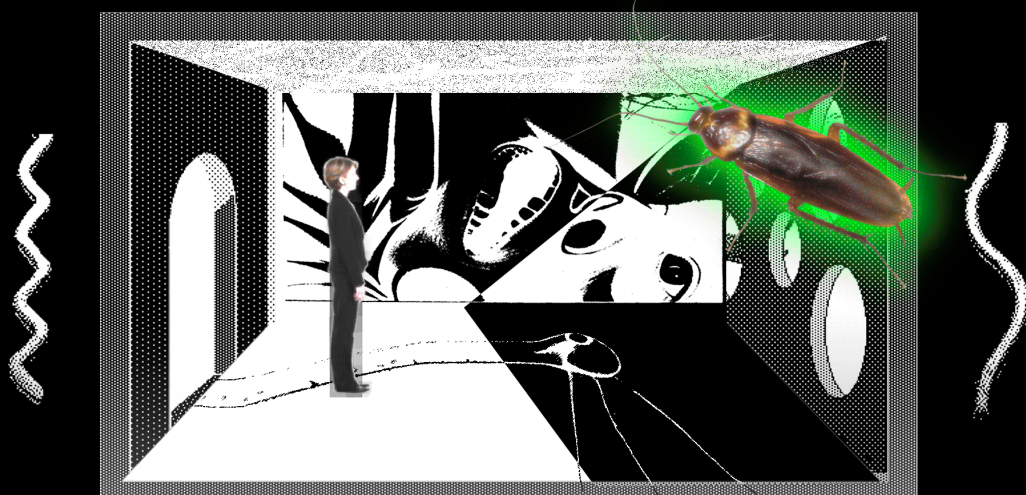








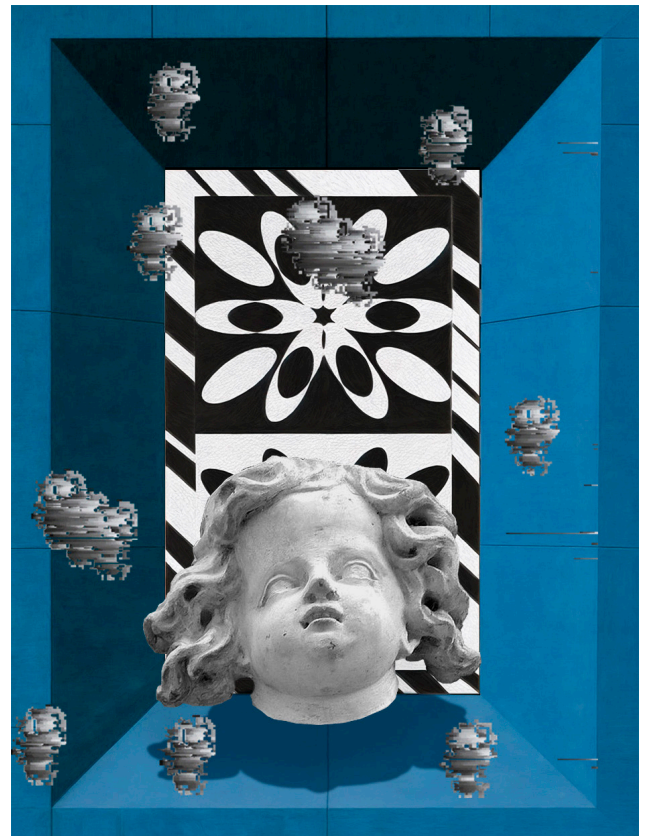
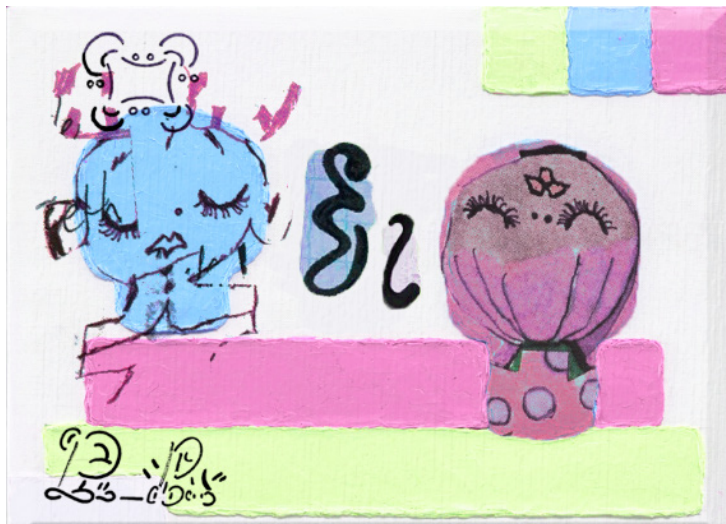
Algunas imágenes fueron rescatadas para las pantallas serigrafiadas por mi compañera Julia Monge y empleadas para la página del museo.

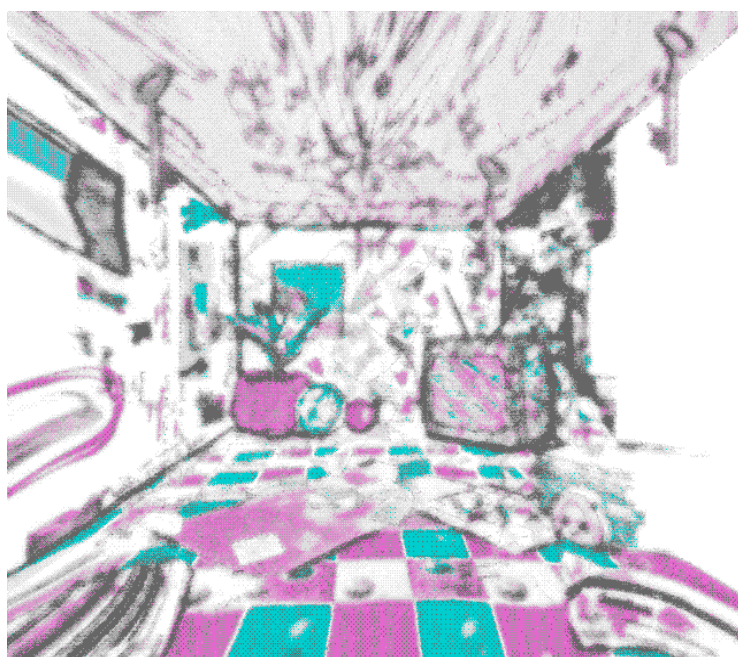
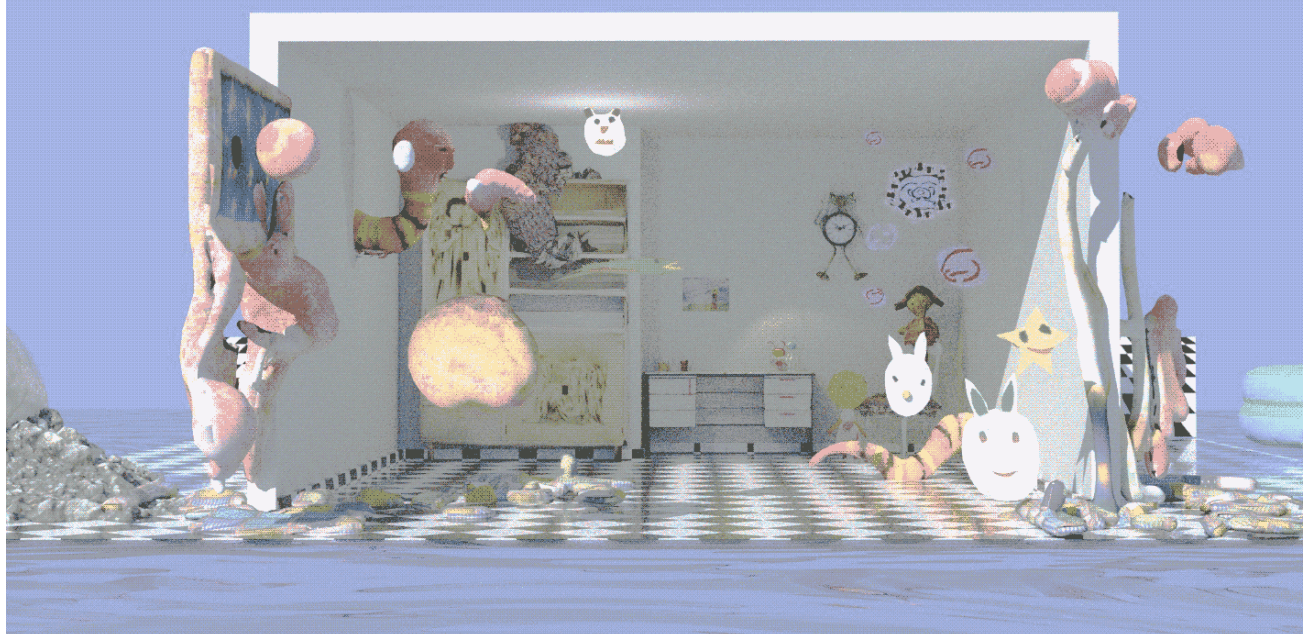
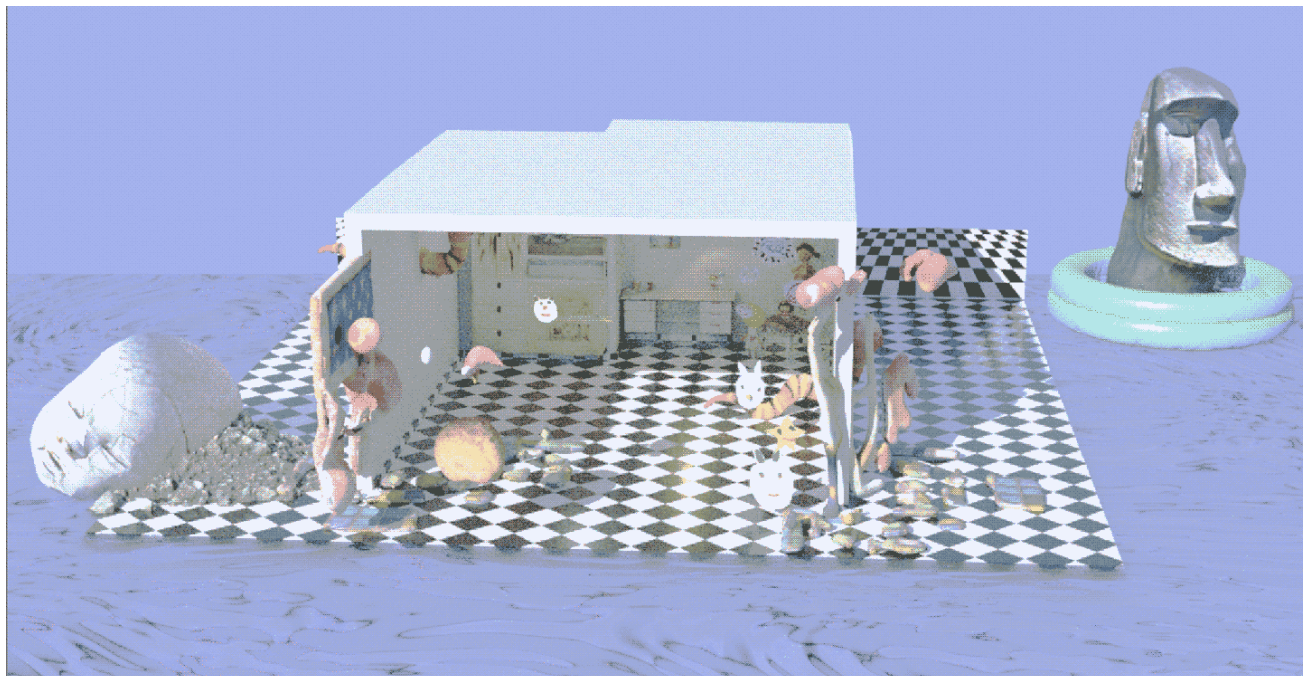


Piezas hechas para el museo que funcionan a modo de coleccionables, cada mundo tiene piezas que recuerdan al lugar donde se consiguen.



Para esta pieza usé dos dibujos de Julia.



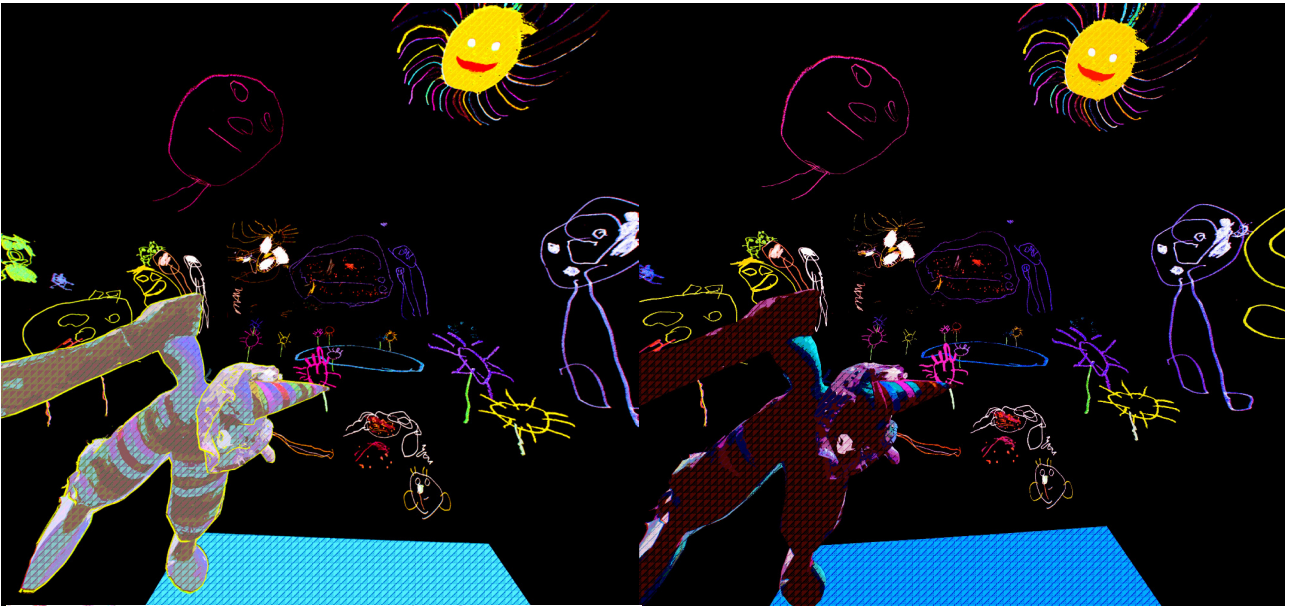


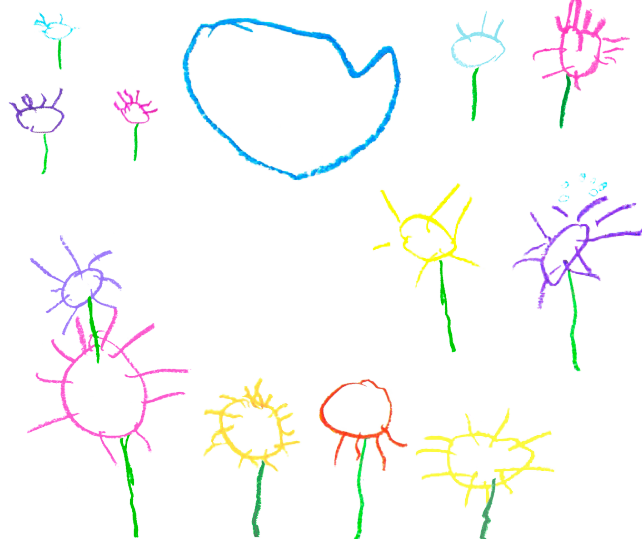
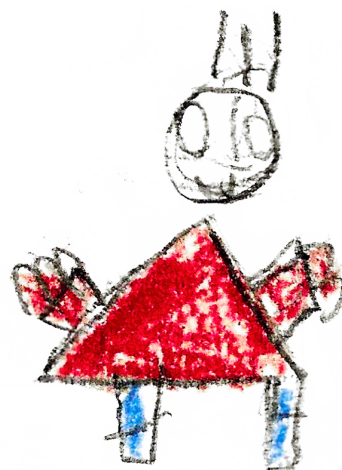
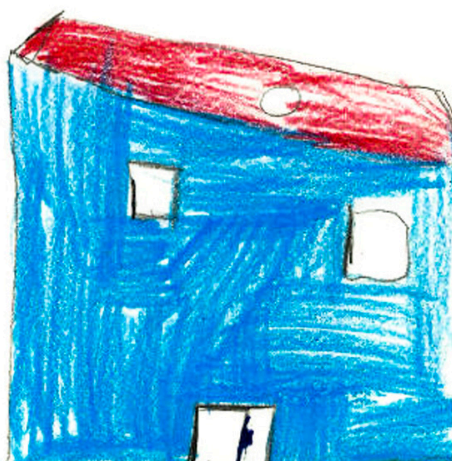
Habitación central, el nexo de todos los mundos, aún está sin finalizar, no creemos que represente bien el inconsciente de nuestro protagonista. La idea era generar una habitación metafísica, entre lo real y lo imaginado. Reune elementos escaneados en 3D, modelos y creaciones propias.

Primer concept de la habitación

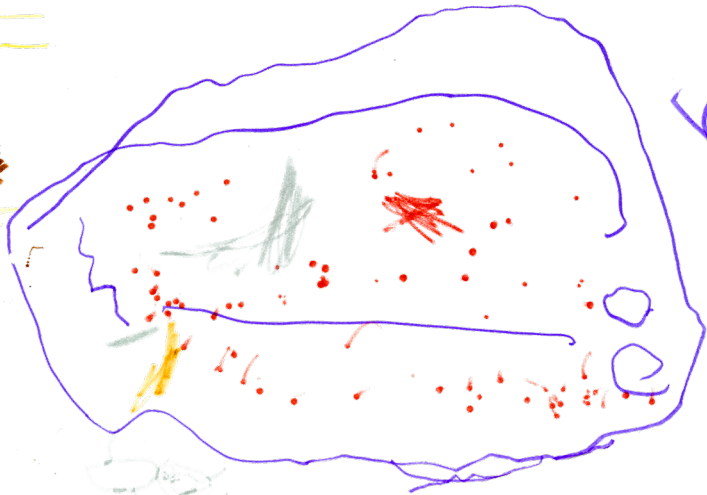
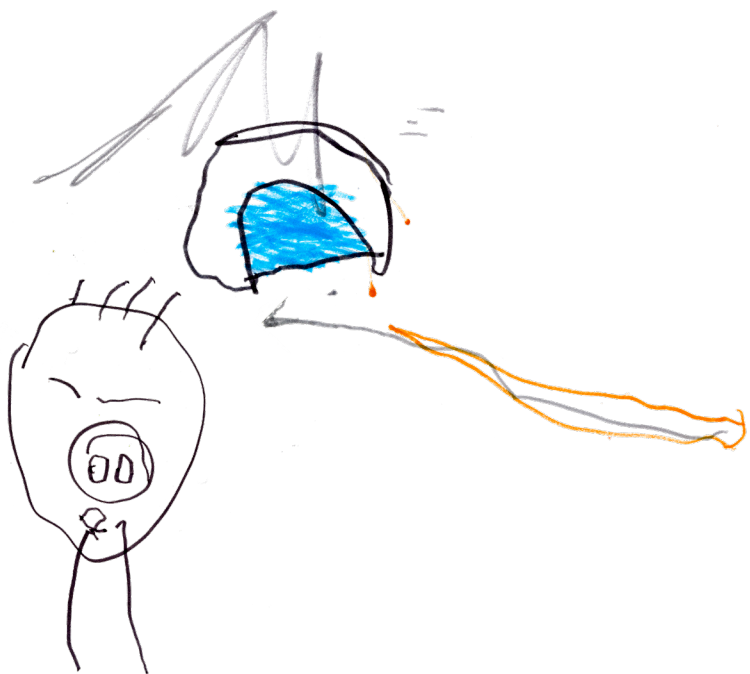
ESPACIO EN BLANCO - EXPERIENCIA VR/IMAGEN 360º

Busca capturar el intento del primer garabato en la infancia, este supone la primera expresión gráfica de lo que más adelante serán trazos que irán tomando progresivamente forma y contenido. El espacio busca mostrar un gabinete de intentos de capturar imágenes por parte de le niño. Busca generar cierta liminalidad. Cabe la posibilidad de volver todo a oscuras y que visualmente parezca más una pizarra que un papel en blanco

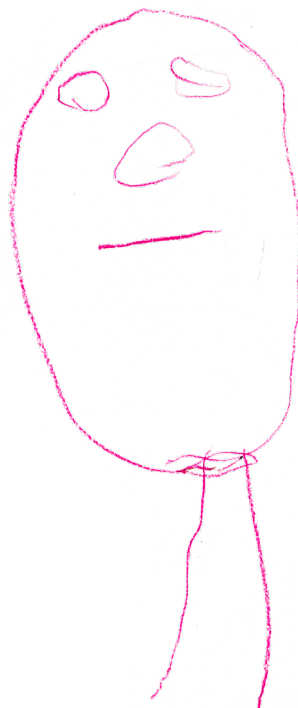
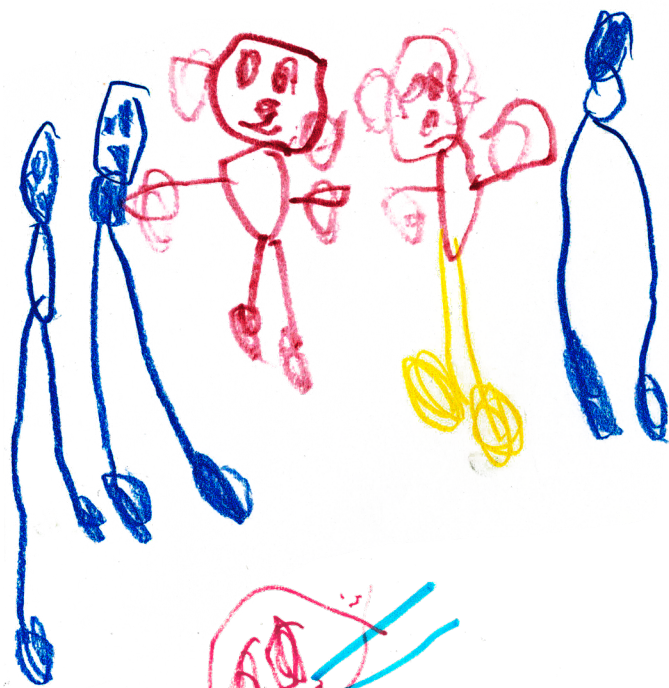
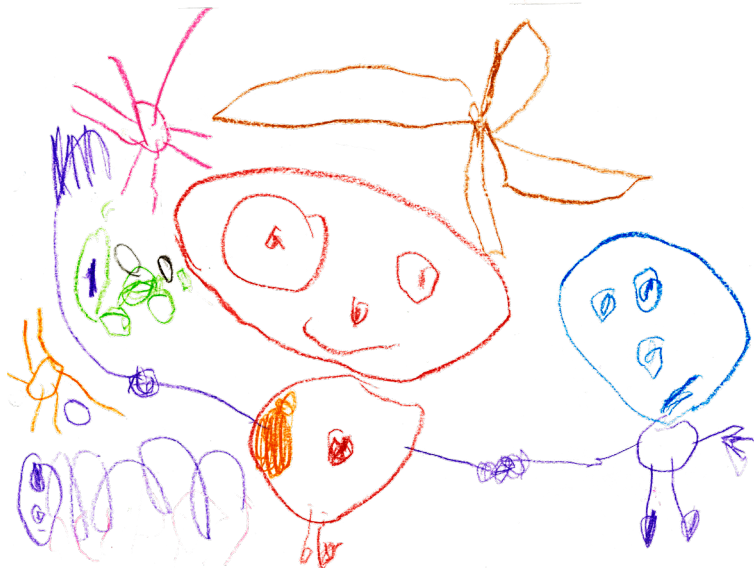


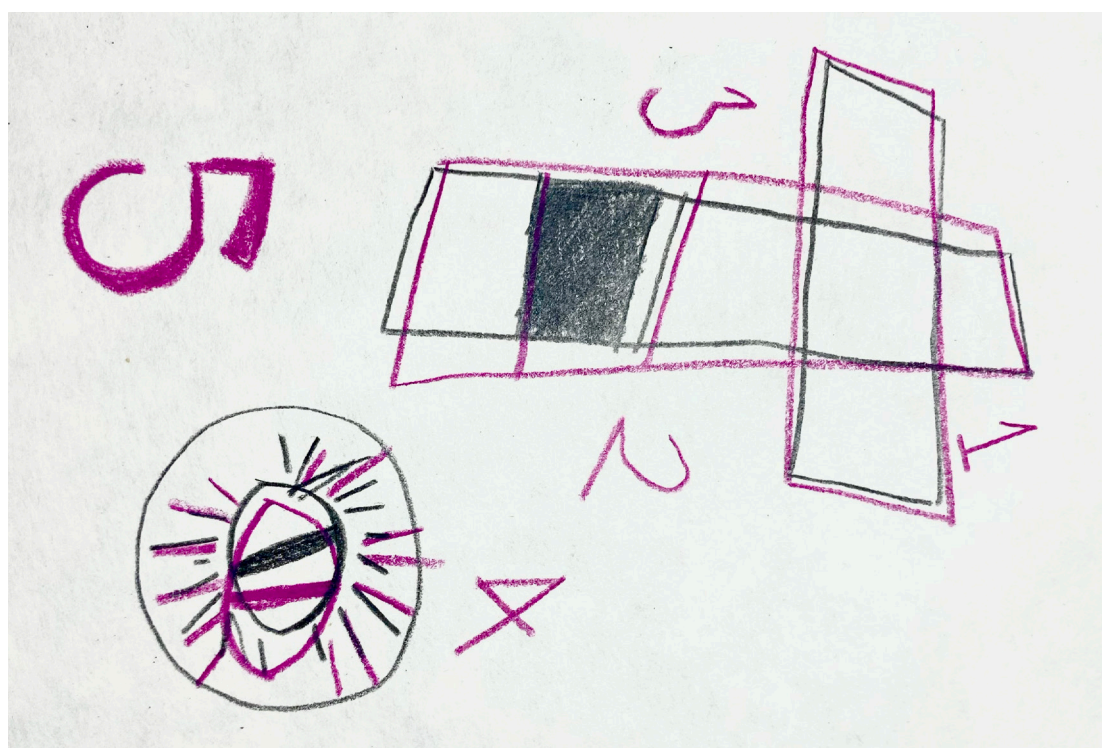


Algunos de los elementos hechos para este espacio



man



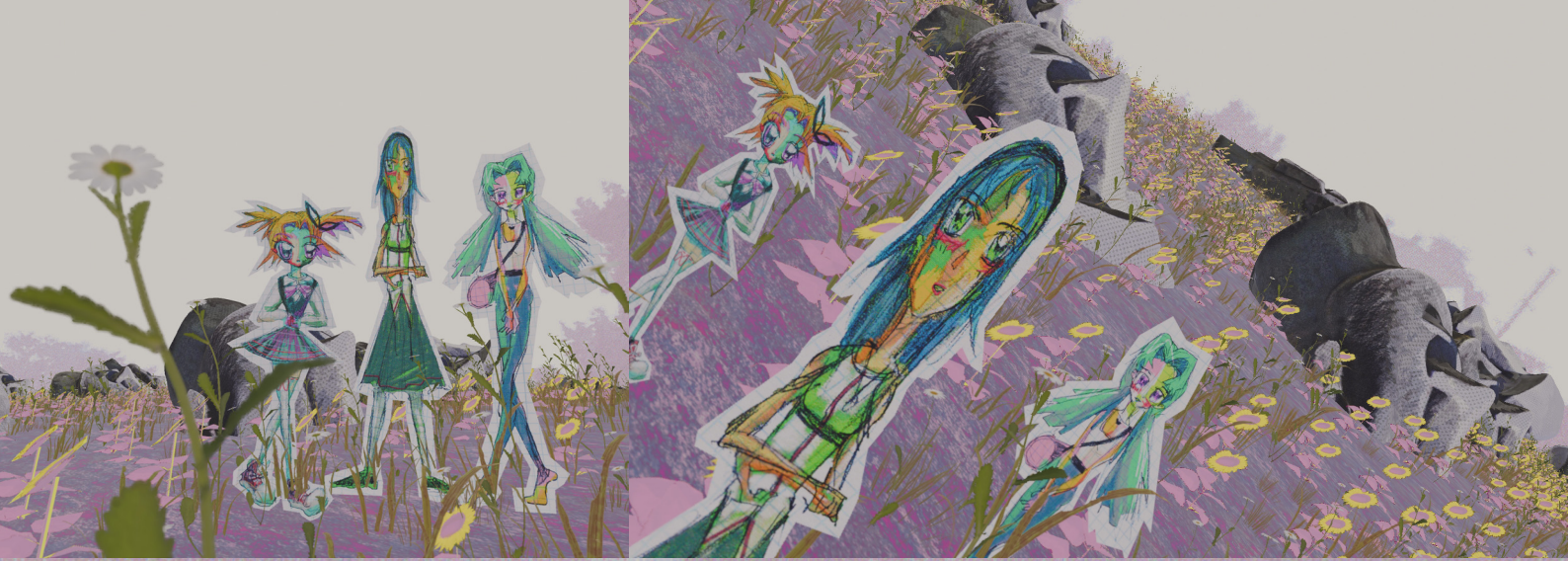


SCRIBBLE GARDEN - EXPERIENCIA VR/IMAGEN 360º

Trabajado con estilo retro pixel art 3D fusionado con un estilo en los personajes de niño que dibuja escenas de Shōjo. Estos personajes son de expresiones exageradas, ojos gigantescos y colores expresivos. La narrativa de este espacio gira en torno a un juego de escondite, donde si el usuario encuentra a uno de los personajes este tendría una conversación con el y le regalaría una flor diferente. Los personajes son elementos bidimensionales de papel, mientras que el fondo es un gran campo de girasoles violeta con estatuas de la isla de pascua desperdigadas.



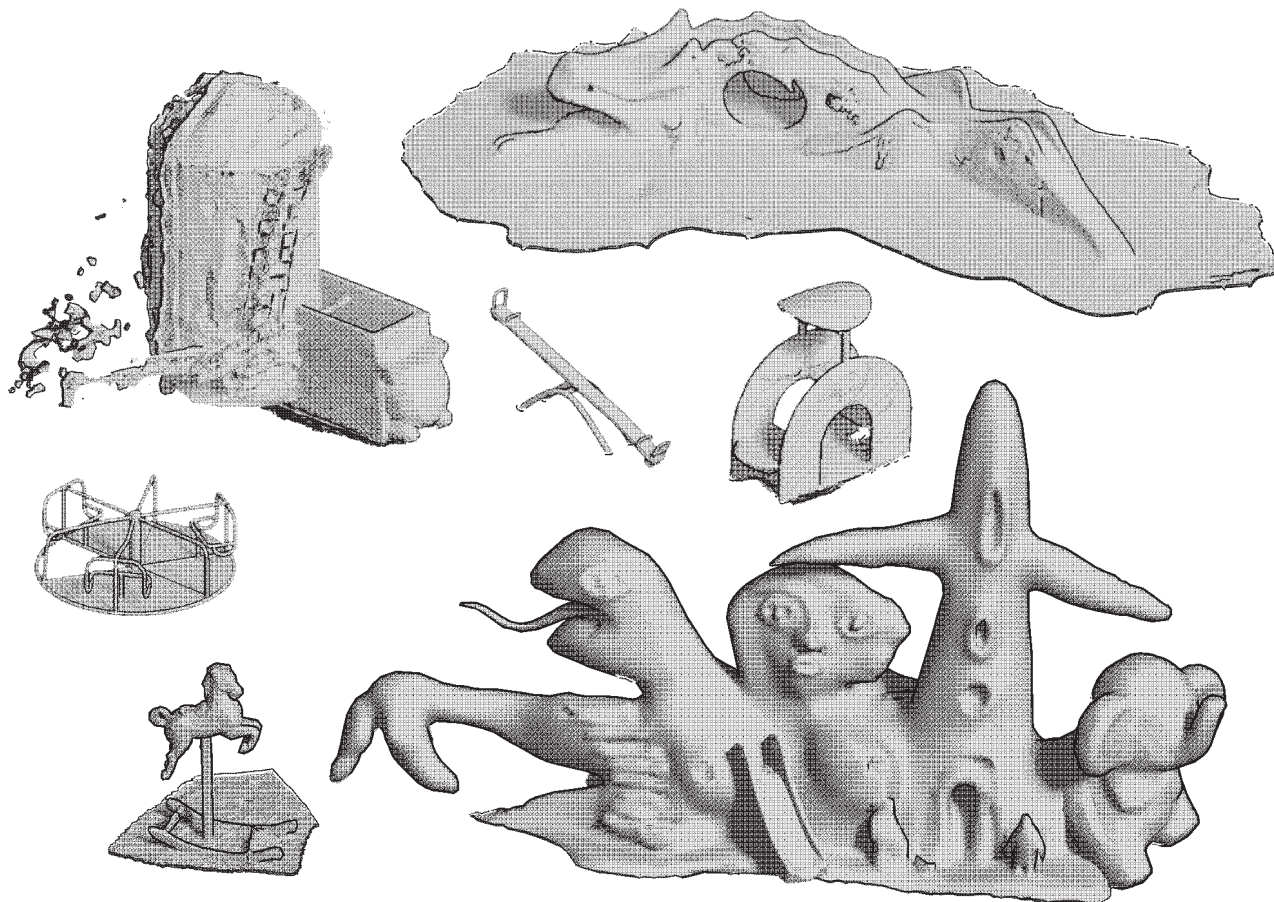
Arte previo que sirvió de inspiración para los personajes



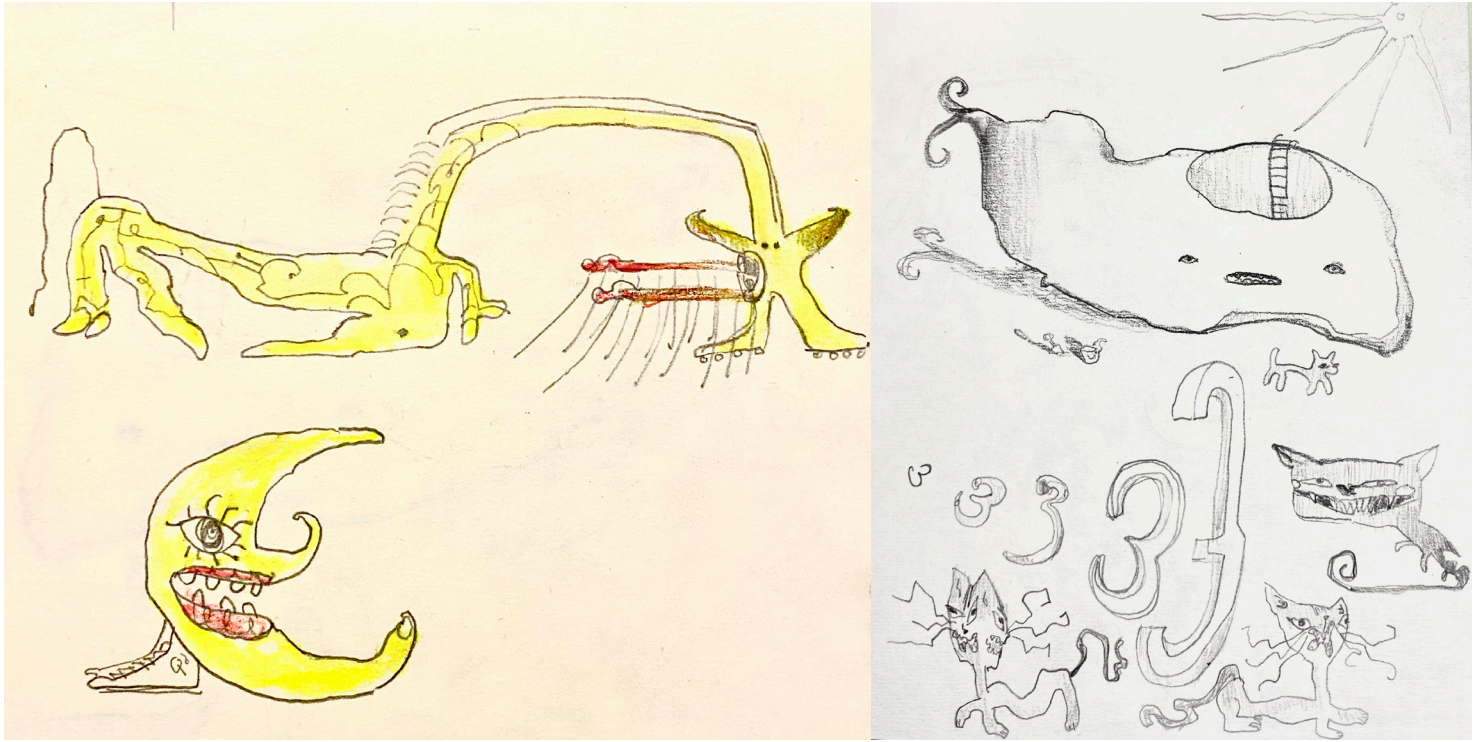
CHESS PARK CORNER

Espacio donde parecen estar jugando una especie de mascotas o amigos virtuales. Inspirado en la idea de juego de cuidados (estilo tamagotchi) y una estética derivada del estilo del CGI de finales de los 90 (como el Moon RPG o el Super Mario RPG).

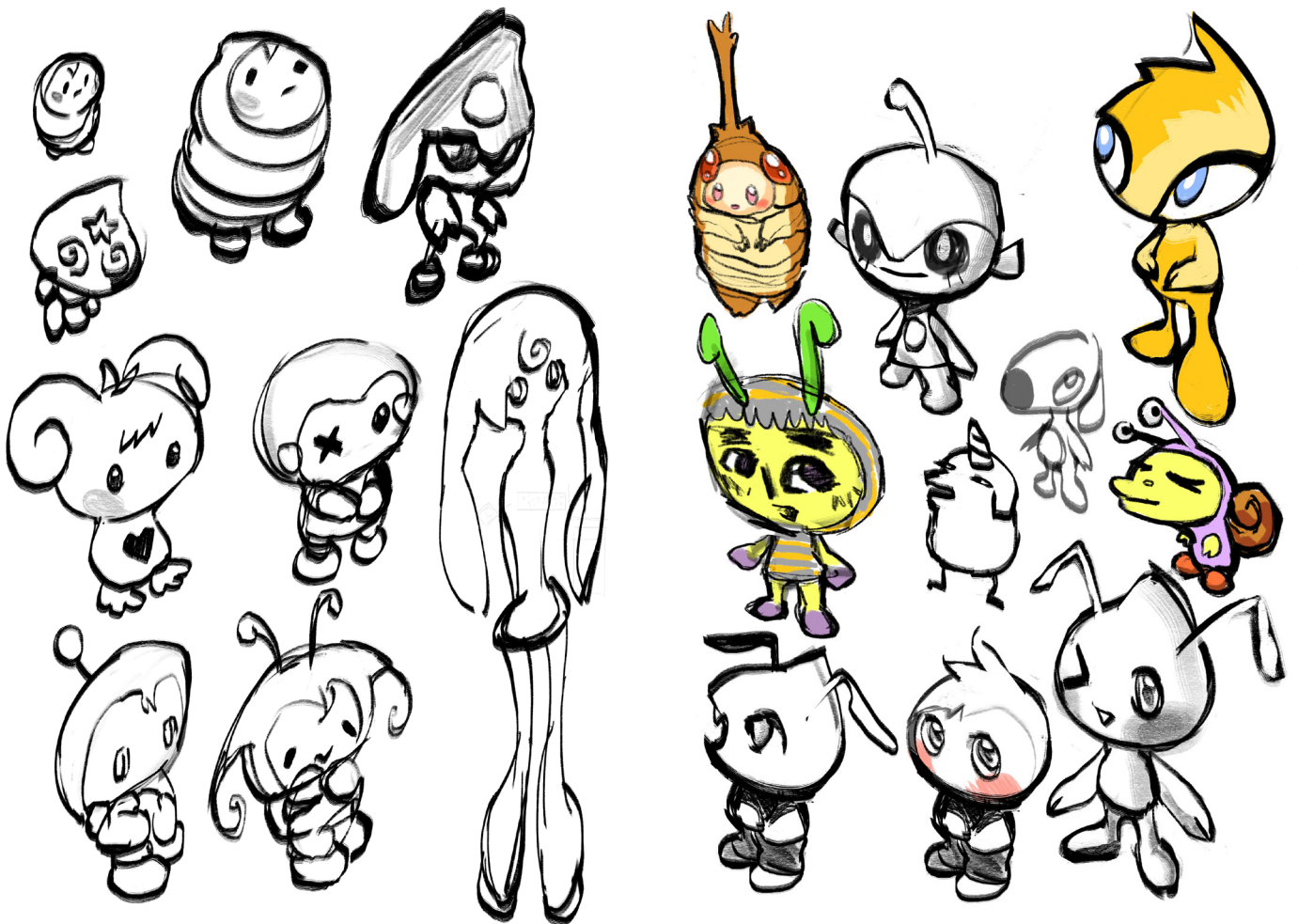
Perspectiva axonométrica/Ortográfica



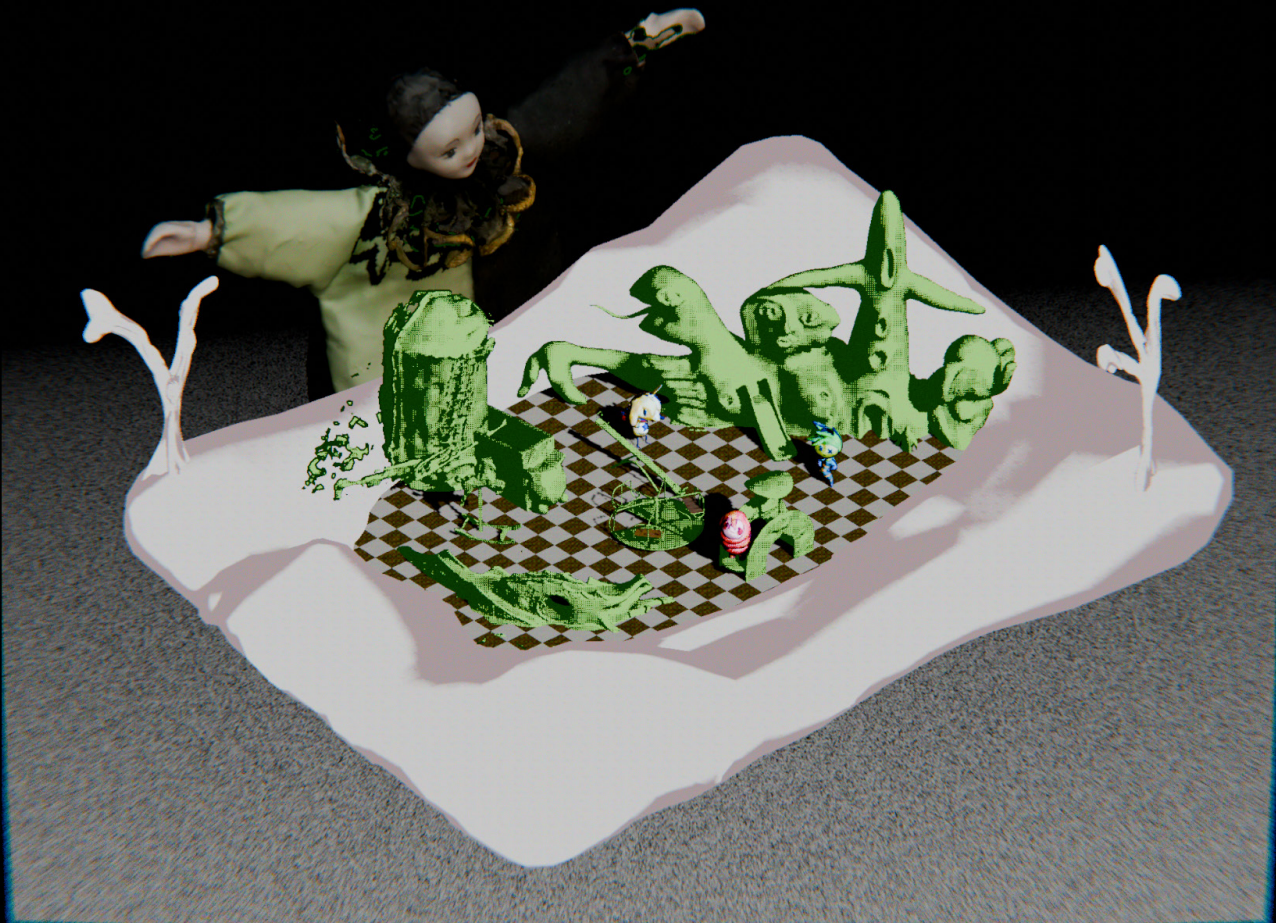
Mezcla de scans 3D, modelado y uso de IA DreamGaussian para transformar imágenes bidimensionales (hechas con concept) de los personajes en modelos 3D.



Ideas muy iniciales del parque



Bocetaje de personajes hasta encontrar los diseños que funcionaban

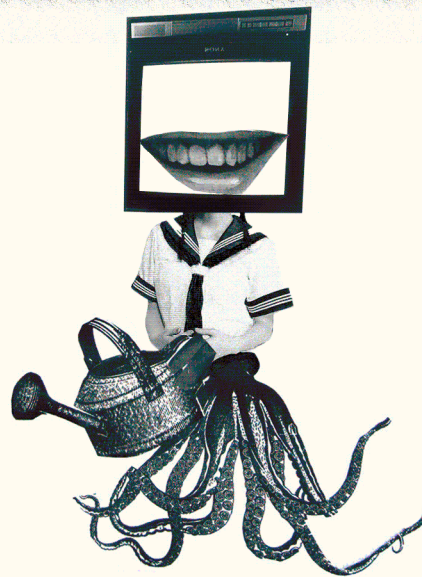


PUPPETEER'S VEIL

Se trata de un espacio oscuro donde una iluminación central genera proyecciones de sombras (de tipo chinesacas) de recortes de papel, generando un juego con cómo se entrelaza el dibujo proyectado con el espacio. Inspirado por los teatros de Segundo de Chomón y el collage.

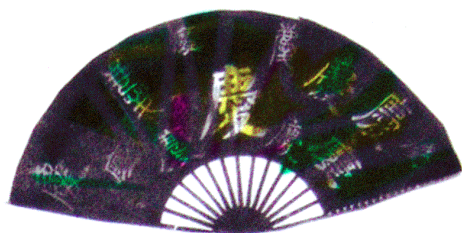
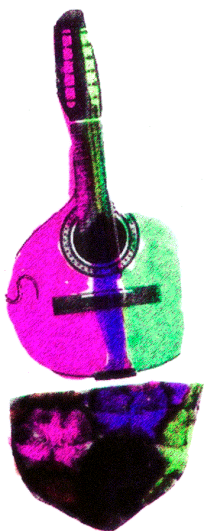
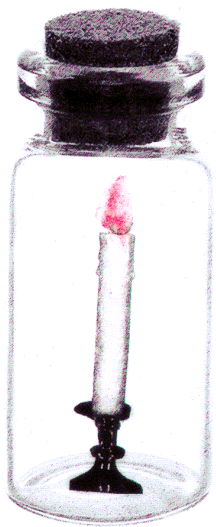




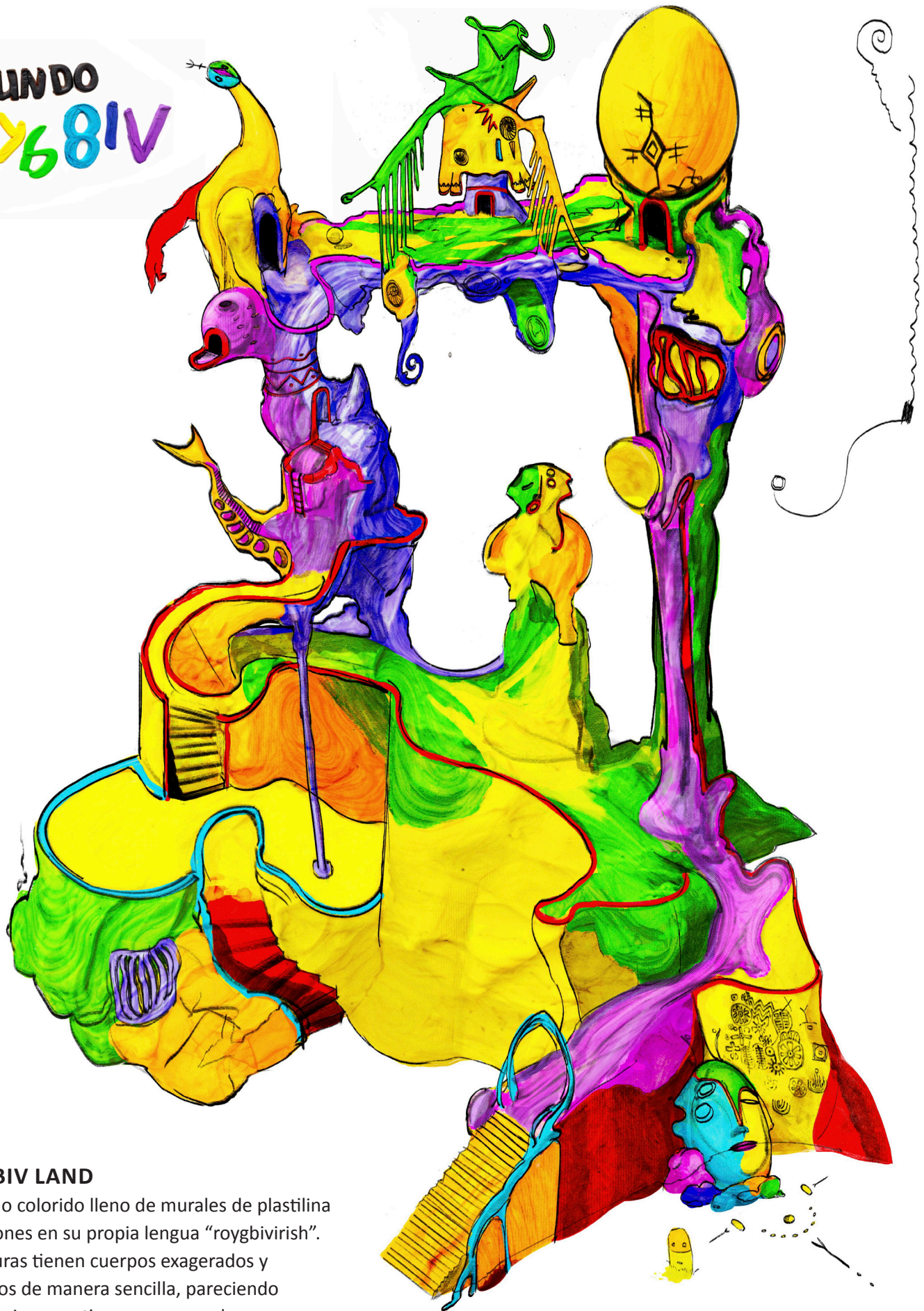








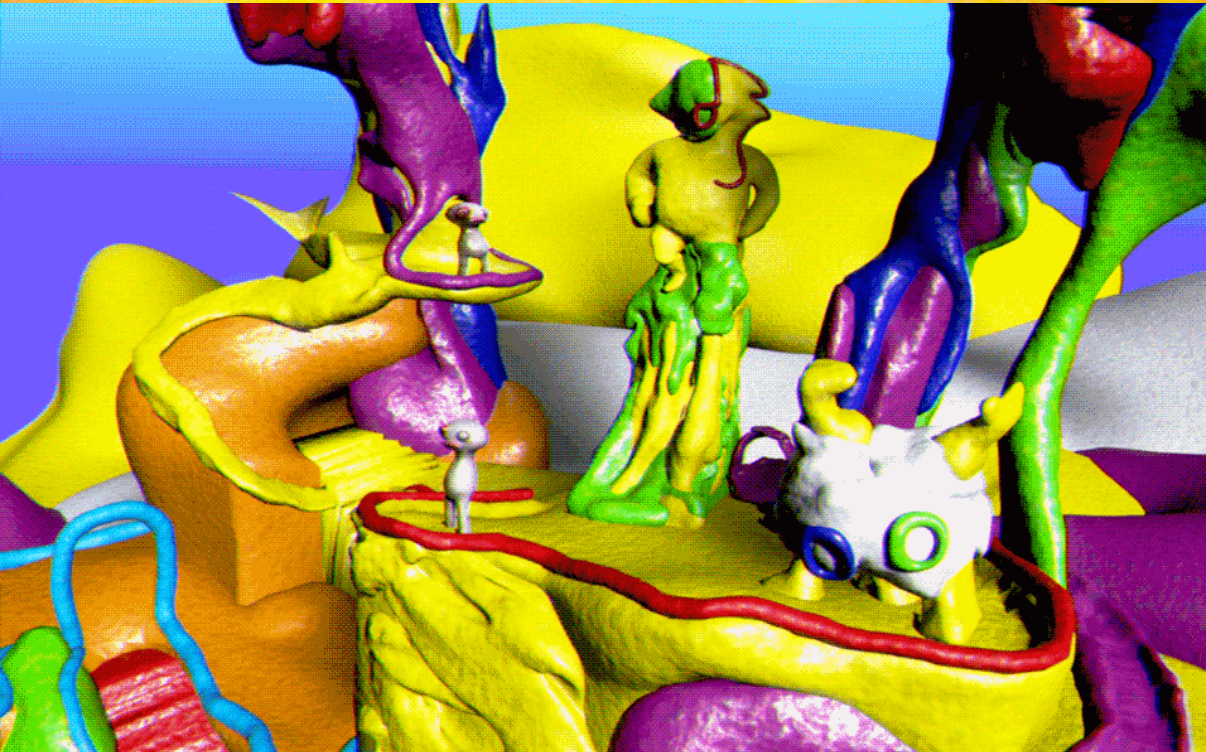
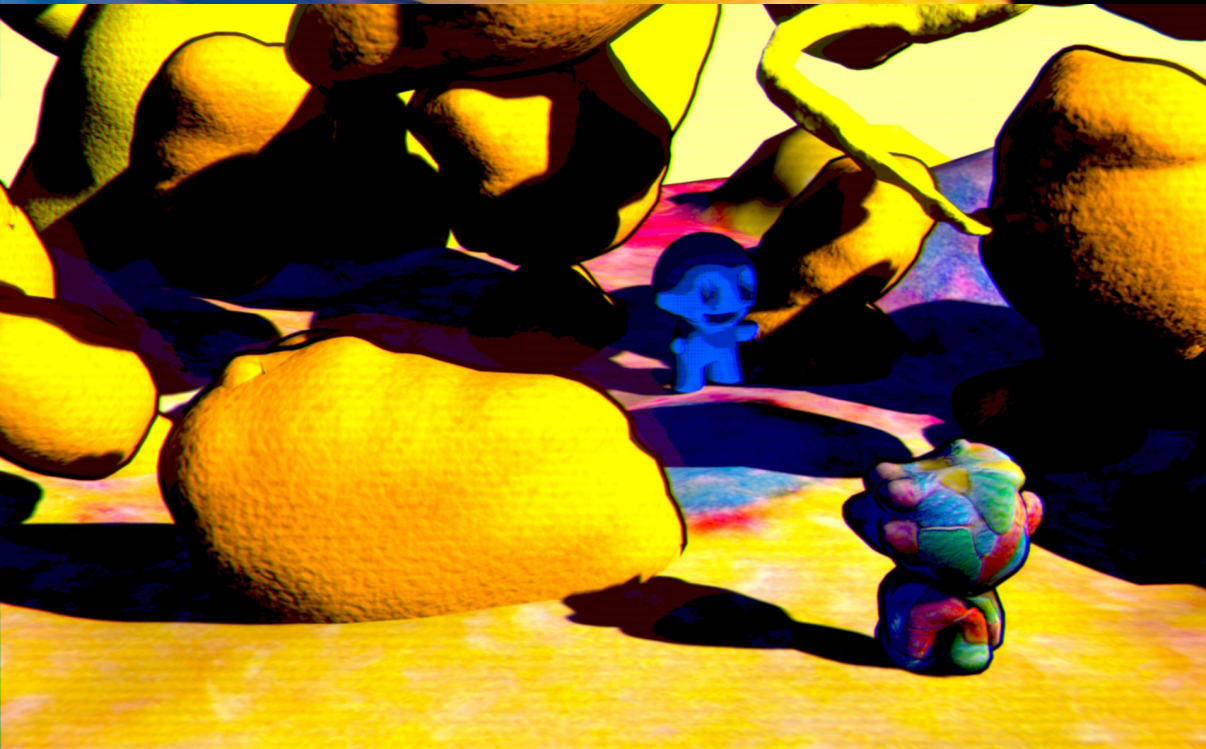
MUNDO
ROYGBIV

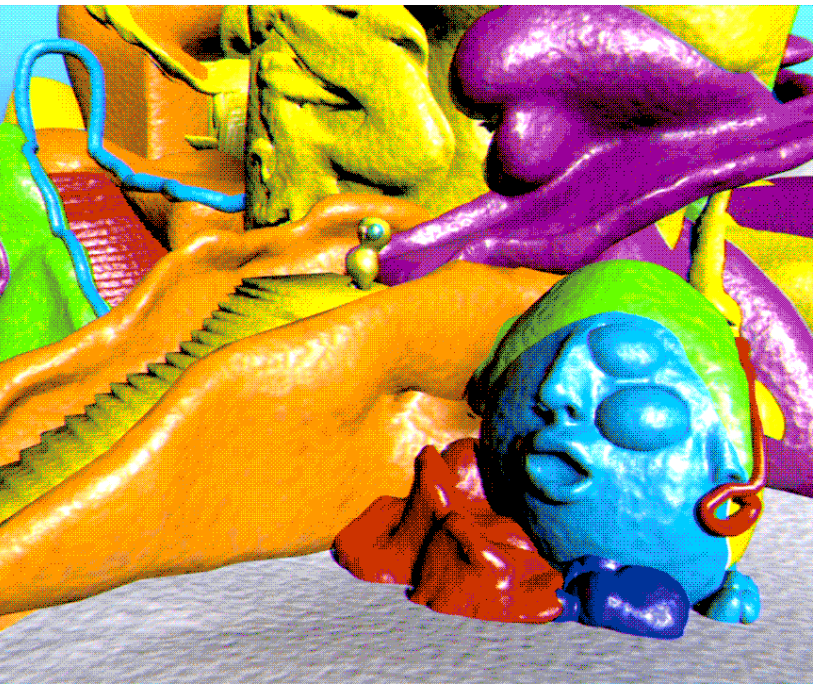


-ROYGBIV LAND

Un mundo colorido lleno de murales de plastilina con patrones en su propia lengua "roygbivirish". Las criaturas tienen cuerpos exagerados y moldeados de manera sencilla, pareciendo de civilizaciones antiguas pero creadas con materiales infantiles. Perspectiva de videojuegos de plataformas con vista lateral.

Concept art del mundo hecho en Procreate.

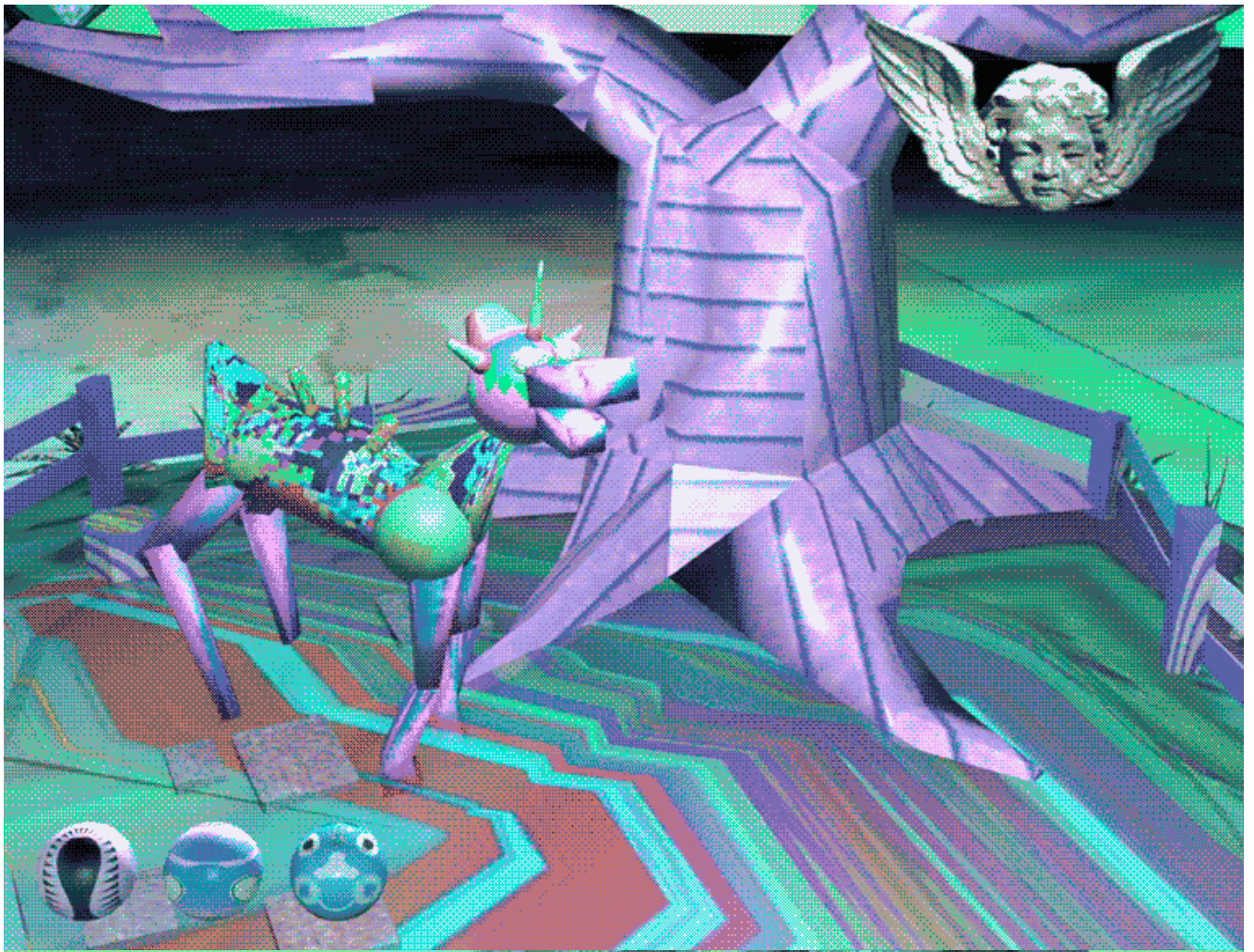




-TIME REALMS

Un espacio digital que recrea el estilo gráfico del CGI de los años 90. Este entorno presenta una escena del Yggdrasil con texturas de glitch art, combinando figuras 3D con elementos bidimensionales. En términos de mecánicas, incluye un minijuego de “monster-taming”, donde deberás ganar la confianza de diversas criaturas dándoles sus ingredientes favoritos. La vista es estática y cambia al hacer clic en las diferentes partes del mapa.







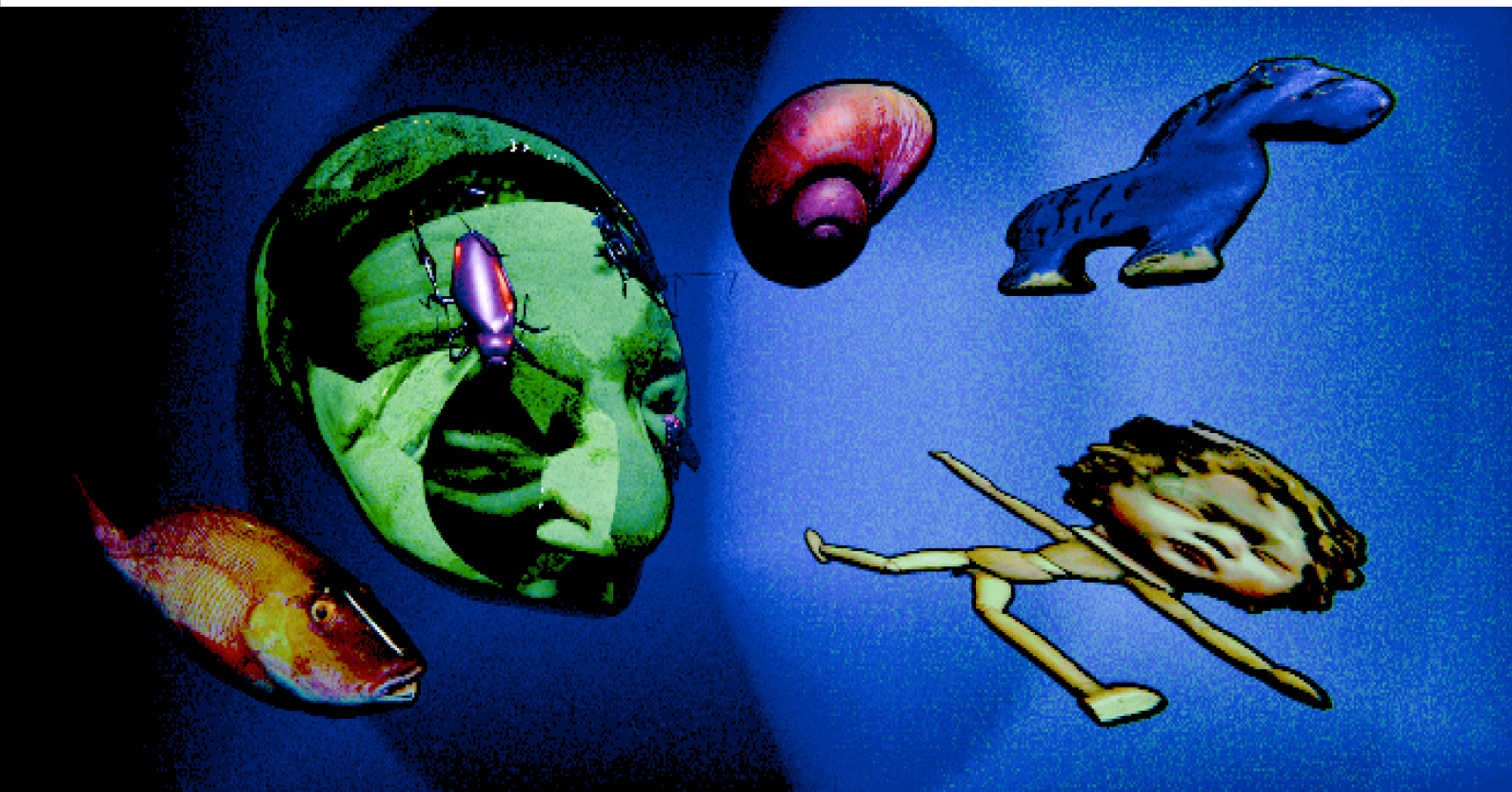
RGB DESERT

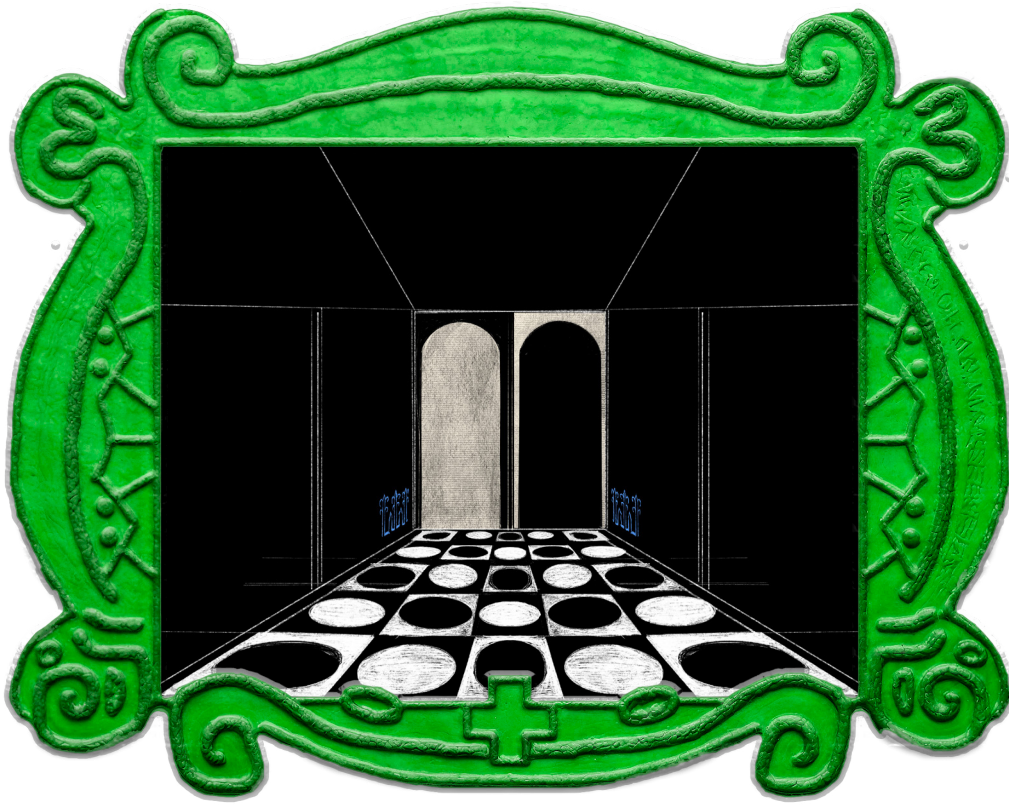
Un espacio virtual con un aspecto cúbico, lleno de alto contraste y vibrantes colores RGB. El paisaje está poblado de cactus, animales, y extrañas formas flotando en el cielo.











Estos extractos, que no se incluyeron en la maqueta final, consisten en anotaciones de diario que exploran la personalidad y vida del niño protagonista. Es probable que estos textos se utilicen en una futura expansión del proyecto.

<!DEAR DIARY; I>

Today was all about feelings. {
I like pretty sounds that feel soft in my ears;
Some music makes me feel like I'm flying. I create my own worlds in my head;
My imaginary friends live inside me;
Sometimes I feel far away from my body, but I enjoy touching my thoughts;
Sweet things make me happy. Hugs feel like warm cookies;
Short sentences capture big feelings;
Diary, you get me. Let's explore more tomorrow! }

—

<!DEAR DIARY; II>

Today I felt like I was disappearing into the digital world. {
Everything around me felt like a videogame;
My voice echoed in the virtual space, sounding distant and hollow;
I floated through cyberspace like it was jello;
The friends I meet are very nice 2 me;
I don't feel trapped in data strings, on the web I can b free;
Vibration in the computer screen replaced my beating heart;
I crave only digital echoes;
Consuming virtual messages of deep conversations, leaving the truth said;
It is very interesting to read all the people's more internal struggle;
Diary, I found a home in this digital maze. But can I escape reality? }

/*I hate to be the only one here, I want more friendos*/ O.o

—

<!DEAR DIARY; III>

Last night's dream was strange and a bit scary. {
My teeth fell out, and I was so worried they would make me choke;
They slipped out easily, like they weren't even supposed to be there;
I tried calling for Mom, but she was busy catching a plane and couldn't talk to me. }
{
I walked down the street
alone;
tears making everything blurry;
Then, from my tears, a little blue snail appeared;
Its eyes seemed to point right at me, and it whispered, "Follow me, I'll guide you." }
/* I wonder what this dream means. Maybe the snail knows the secret to finding my lost teeth! */

PUBLICACIÓN

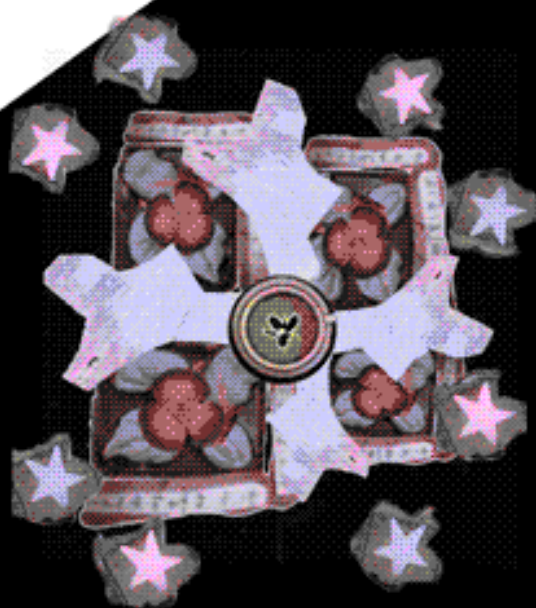
PÁGINAS REALIZADAS POR ANDRÉS CUESTA





The "shadow" is a hidden power
within you.

It's hard to see but holds a
mysterious energy.



Project your power
into the mysterious
world of the shadow
play, where every
creature's shadow
has a role. Use your
shadow's unique
abilities to solve
puzzles, help
others, and uncover
the secrets of the
Shadow Puppeteer.

Capture shadow
appearances with the
night-journal.
Illuminating enough
shadows may
transform them into
keys!







Experiment with combinations of gestures, souls, and tools to discover all possible events and outcomes!



Pay attention to character souls and personality to choose actions that match their nature and preferences.





Unlock their special moves by successfully performing the right actions, which can be used in gameplay for unique advantages





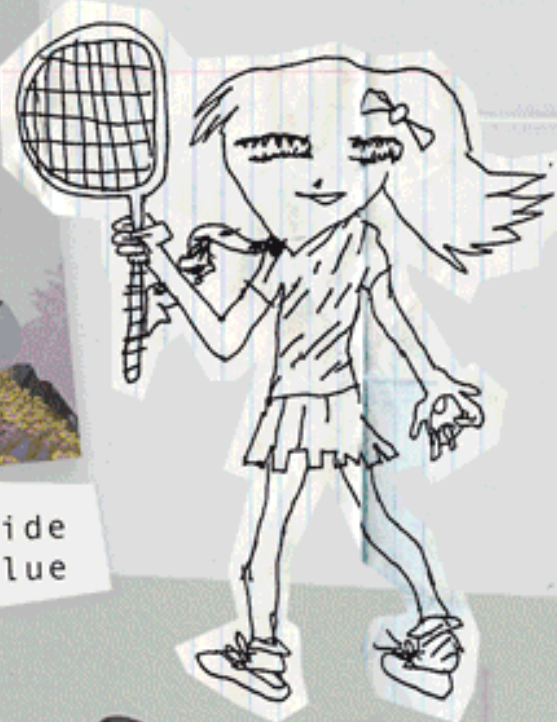
Iscribble Garden



Find new friends!
Collect different types of flowers



Engage in a thrilling game of hide
and seek to uncover the true value
of friendship! <3



Discover where your friends are hiding
Uncover Clues
Complete the Quest by obtaining all the flowers





Explore the Time realms where unique creatures await. Fill your will container with pink sand by taming more creatures until it's full.

Each creature is unique, with its own distinct behaviors and preferences. Tamed creatures can be summoned for assistance in encounters and exploration

Greetings, adventurer! Gather ingredients and use the right one on each creature to earn their trust and add them to your island.

Tame them all, and something special may appear in the ancient tree...





Fill the voids of The
Museum of Missing Pieces



While exploring the
various worlds in the
game, you have an
additional task to
complete

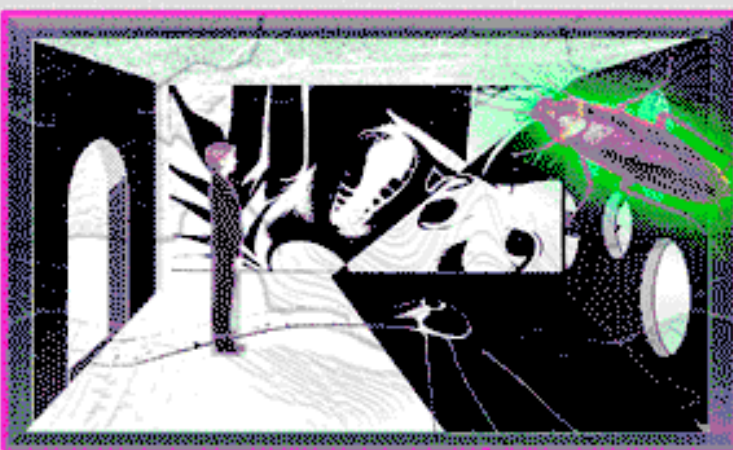
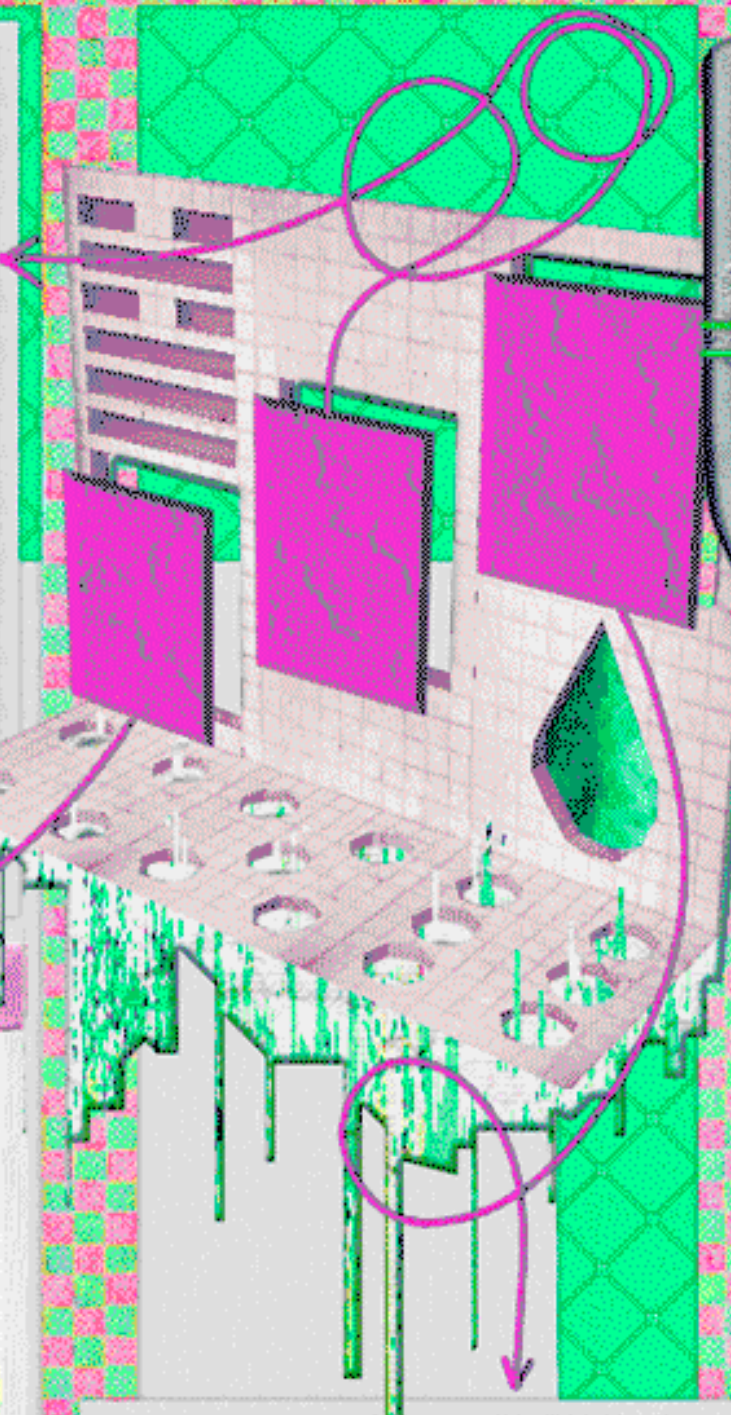
Each piece you
find will help
restore the
museum.

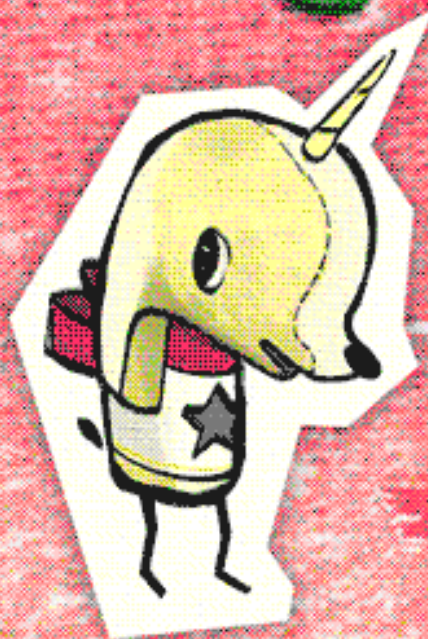


Search
thoroughly
to make
sure no
piece is
left
behind!

Find them as you
journey through
all the realms
of *myroom.world*





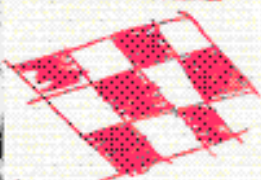
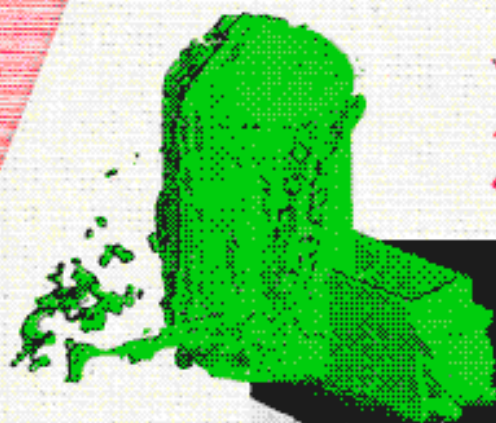


TAKE CARE OF YOUR FRIENDS

• Monitor their happiness, hunger, and energy levels by tapping the status icon ➡

• Interact by tapping the chat icon, keeping them entertained and happy ➡

• If they feel insecure, change their appearance by selecting the wardrobe icon. There is a lot of patterns and colors to choose from! ➡



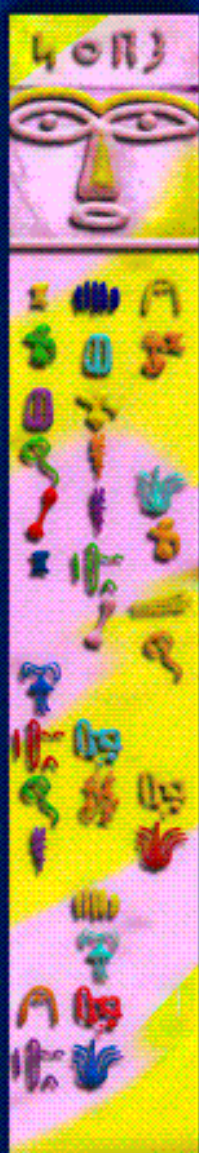
ROYGBIV LAND



Visit the vibrant ROYGBIV LAND,
home to a variety of fascinating inhabitants

ዘብደጎታብኩ ብደብደብኩ

Meet the residents, each made from different types of clay, which influence their moods and behavior



Decode the Language

Engage with the clay people and try to understand their unique language, "roygbivirish."

