

LA TORRE DEL SILENCIO: UNA GUÍA DE JUEGO



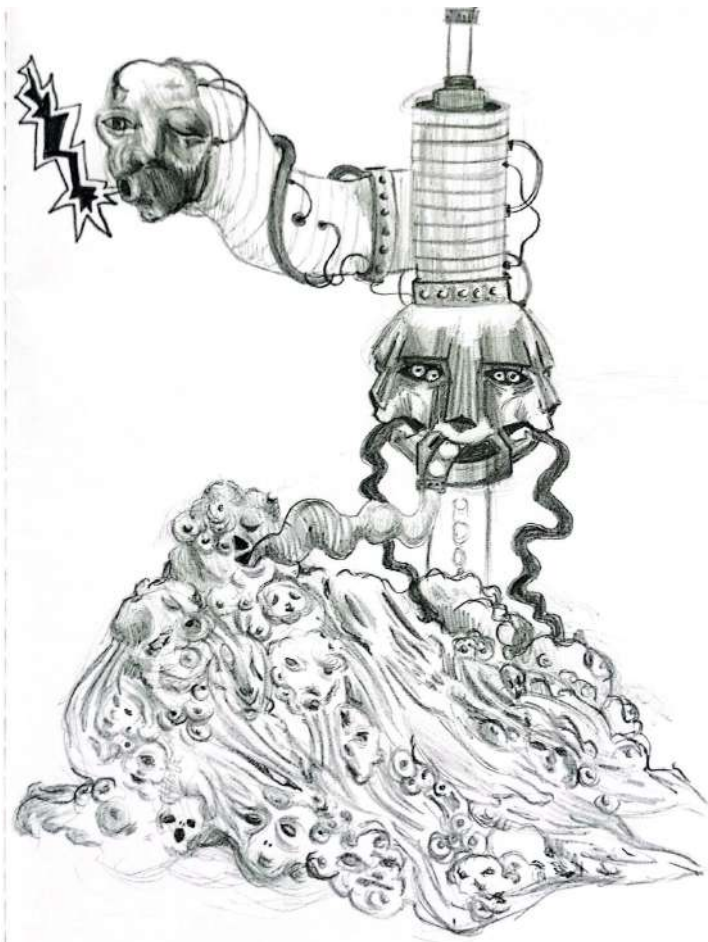
Arte Tecnología e Impresión
Laura López Rodrigo - NIUB 20541135
2024 - 2025 Facultad de Bellas Artes

INTRODUCCIÓN (LA IDEA)

La Torre del silencio: Una guía de Juego, se trata de un manual de mi proyecto interactivo *La Torre del silencio*, un videojuego o aventura gráfica “point and click”. El desarrollo de esta pieza tiene como objetivo principal poder llevar a cabo una pequeña guía, que no solo sirva para que el jugador se oriente respecto al juego y sus dinámicas, sino que también funcione como recopilatorio visual o “libro de arte” de la obra. Además, la pieza contiene una traducción de los textos que aparecen a lo largo del juego para facilitar la lectura.

De cara a desarrollar la guía me he propuesto utilizar el lenguaje del diseño gráfico para realizar una propuesta principalmente visual, que amplie el imaginario material y físico del juego ayudando a la comprensión del proyecto. Esta es una obra que también nace de la nostalgia, ya que recuerdo haber disfrutado mucho pasando tiempo mirando los manuales que venían incluidos en los juegos de la play de mi hermano de principios de la década de los 2000. Creo que en parte me llamaban tanto la atención porque tenían un diseño muy atractivo y colorido, este es el estilo que he decidido adaptar a mi propuesta.

Sinopsis: Despiertas en lo alto de una torre del silencio, eres un cuerpo una momia, te faltan los ojos y los buitres sobrevuelan tu cabeza. Deberás decidir: esperar a ser devorado o descender a través de las profundidades de la torre desentrañando los misterios que se hayan ocultos. Oyes un silbido, el sonido de un engranaje oxidado y un llanto. A través del encuentro con las entidades que moran la torre el jugador descubrirá poco a poco su estructura y funcionamiento, en un viaje extraño e inquietante a través del inconsciente y las sombras que este proyecta.



La Torre del Silencio propone un viaje extraño e inquietante a través del subconsciente y las sombras que este proyecta. Es a través del análisis de cuestiones como el tiempo cíclico del mito, el arquetipo, o lo abyecto junto a la exploración de métodos de producción de deriva surrealista como el fotomontaje o la escritura automática, que lo raro y lo espeluznante se conceptualizan como formas de emanación de lo inconsciente.

Utilizando el medio interactivo como base práctica, se desarrolla un videojuego que pretende interpelar al jugador generando una atmósfera y un estilo visual propio que reivindicuen el potencial artístico y narrativo de este medio.

La torre en la que transcurre el juego se manifiesta como espacio liminal en el que emergen temáticas como las de la vida, la muerte y el destino a través de lo oculto, convirtiéndose en una manifestación simbólica de la estructura psíquica y sus misterios. Un lugar en el que ocurren sucesos mediados por sus propias normas y entidades extrañas que moran la torre y que el jugador, personificado en una momia, descubrirá a medida que descienda.

La Torre del Silencio surge como respuesta a una necesidad personal de introspección, de examinar los espacios oscuros del pensamiento, trazando los límites visuales y estéticos de aquello no representable, de los malestares y las inquietudes, de lo oculto y de las sombras que habitan el espacio de lo subconsciente. El proyecto consiste en el desarrollo de un videojuego o pieza interactiva que permita explorar las posibilidades artísticas, estéticas y narrativas del medio audiovisual, utilizando diversas técnicas y propuestas metodológicas para la creación de un imaginario visual propio, que interpele al espectador. De esta manera se genera una atmósfera de lo siniestro, que remarque lo simbólico como lugar de expresión de lo psíquico.

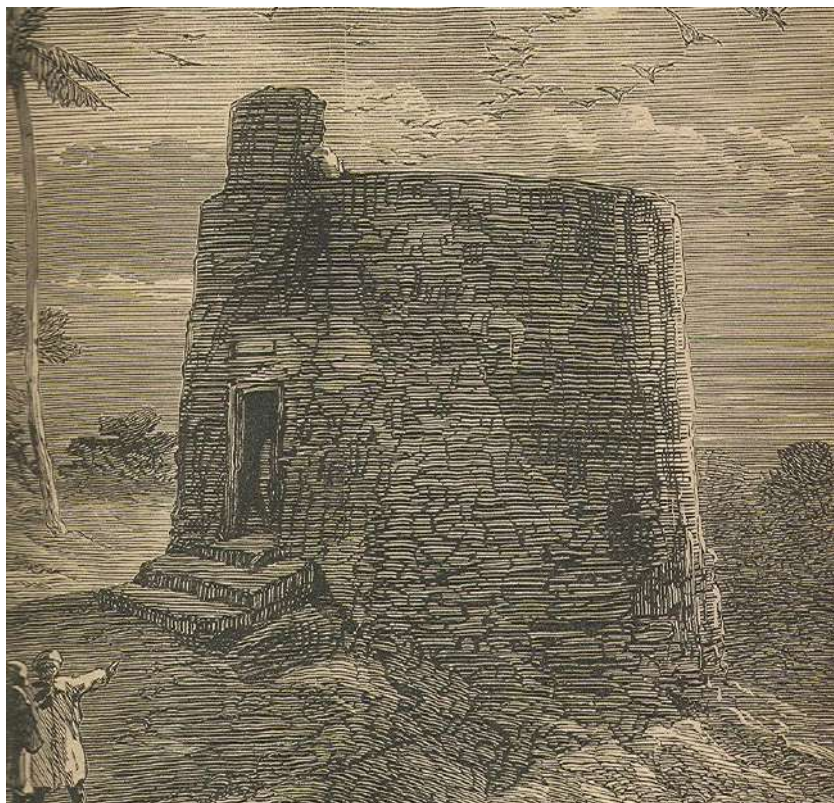
El trabajo se inicia a partir del descubrimiento de las torres del silencio. Estas edificaciones de carácter ritual han sido especialmente relevantes en la conceptualización de la obra, no sólo por ser el lugar en el que ocurre la acción dentro del videojuego, sino también porque quedan alejadas de la concepción tradicional de la muerte, entendida como algo que debe ocultarse. Es a través de esta reflexión sobre el carácter siniestro del cadáver como algo expuesto, ambiguo, lo que ha posibilitado el desarrollo temático. Igual que la carne retorna a la naturaleza al ser devorada por los buitres en un ciclo eterno, mi pieza termina como se inició. El primer poema que se escribió “El escatoconcatenador” se gesta como rezo a una conciencia siniestra, a la inestabilidad del ser, a la sensación de ser poseído y existir de forma desencajada. Con estas cuestiones en mente el proyecto plantea preguntas sobre la existencia, y el papel que toma la agencia de un sujeto expuesto a una serie de leyes inevitables.

Esta Aventura Gráfica juega con la idea de la encriptación, las dobles capas de sentido, lo oculto y sus misterios. A lo largo del juego se muestran, inscripciones, texto y conversaciones que, pese a no ser inteligibles por ser un tipo de escritura inventada, a primera vista parecen explicar los misterios de la torre. Al llegar a la sala final el jugador se encuentra con un objeto que a modo de “Piedra Roseta” permite descifrar el lenguaje de la torre, es al comprender el lenguaje y empezar a traducir los textos cuando uno se da cuenta de que los mensajes son inconexos, fragmentados y no establecen ninguna narrativa clara ya que se tratan de textos poéticos y fragmentos de escritura automática. La escritura se desvela a través del artefacto, de aquello que remite al vestigio, a la ausencia de algo que ha dejado sus huellas pero que no nos es posible conocer. Es en esta doble capa de encriptación, de descifrar algo y no poder

comprender ni dilucidar un orden claro en aquello que se enseña, donde se puede establecer un paralelismo con la idea de lo inconsciente como una presencia que nunca se manifiesta de forma explícita ni coherente y que se halla oculta tras lo simbólico.

A través de la obra de autores como Fisher con su libro sobre lo raro y lo espeluznante, Freud con las teorías sobre el ego y la psique o Kristeva con sus ensayos sobre lo abyecto genero un imaginario propio, de tinte surrealista con el que trato de sumergir al espectador en una atmosfera confusa y extraña. Respondiendo al impulso creativo y a la necesidad de expresar, mediante lo siniestro, aquello que causa malestar e incomodidad.

Torres del silencio: Las torres del silencio también conocidas como dakhma, dokhma o doongerwadi son unas edificaciones funerarias propias de la religión zoroástrica. Ya que en esta religión los cadáveres se consideran impuros, está prohibido permitir que estos contaminen los elementos como la tierra, el agua o el fuego, por este motivo los cuerpos son colocados en lo alto de la torre, donde su carne es consumida por los buitres. Cuando sólo quedan los huesos estos son arrojados al osario que se halla en la parte central. Se encuentran principalmente en Bombay, India y en Irán. (Campos Méndez, 2007)



Torre del silencio, Dakhma, dokhma

ANTECEDENTES PERSONALES

Como antecedentes personales he escogido mi juego anterior, Los Condenados y un fanzine con la misma estética que realicé posteriormente, Imago. Ambos proyectos me ayudaron a desarrollar un estilo personal y una estética marcada, así como adquirir las habilidades necesarias para editar las imágenes y crear composiciones complejas.

LOS CONDENADOS



Los Condenados, se trata de un videojuego con las características de una aventura gráfica en formato de “scroll” lateral, en el que el jugador debe encarnar a Dirtman, un espectro que aparece en el pozo de los condenados, sin recuerdos ni conciencia. En este espacio liminal, el jugador deberá encontrar su ojo con la ayuda de Ícaro, Prometeo y Lucifer, y, finalmente, tomar una decisión. En Condenados se tratan temas como los de la subjetividad, la libertad, el libre albedrío o la pérdida. Destaco también el uso simbólico del ojo como objeto de deseo y representación de lo inalcanzable. Creo que esta obra ejemplifica muy bien dos de las ideas que considero claves para entender el proyecto actual: la del mito, entendido como estructura cíclica que se ve forzada a repetirse, y la del sujeto abyecto, como individuo que habita estructuras que no entiende y que escapan a su control. A nivel formal, me sirvió para aprender las habilidades básicas necesarias para desarrollar el videojuego y a explorar las posibilidades narrativas e interactivas que puede ofrecer este medio.

IMAGO



Imago es un fanzine en el que experimenté con el fotomontaje la intervención de imágenes analógicas en digital, y en el que cómo en la obra actual utilizo elementos simbólicos y poéticos.

REFERENTES

Como referentes para el manual me he basado principalmente en los manuales de juego de principios de los 2000 y en algunas revistas sobre juegos de consolas y Nintendo. Para el diseño, también me he inspirado en el Codex Seraphinianus de Luigi Serafini y la obra de Dave McKean, sobre todo la parte de diseño de producto. Además, me gustaría incluir otros referentes estéticos que no son propios de la publicación impresa pero que marcaran la línea estética de mi trabajo como, The red Tower de Thomas Ligotti La obra de Chris Mars, Marx Ernst y Aaron Alfrey. Los videojuegos Milk inside a bag of milk inside a bag of milk... y Garage Bad Dream Adventure, y la agrupación de Teatro Bread and Puppet Theater.

MOODBOARD



Ej: Manual de Juego Playstation - Persona 2



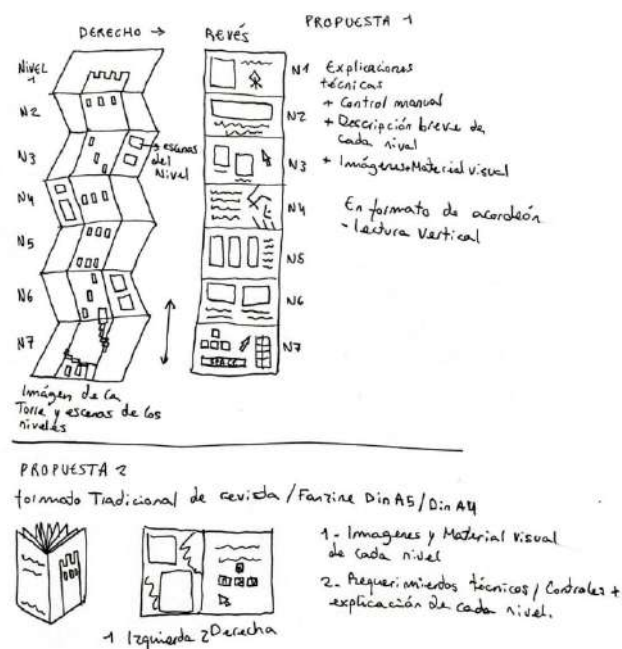
Ej: Manual de Juego Playstation - God of War

FORMALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN

Las imágenes del manual son las mismas que las del videojuego, pero con un diseño más gráfico, y una presencia más marcada del color y la tipografía. El imaginario del diseño se enmarca en lo siniestro, lo raro y lo surrealista. Con un Imaginario de lo desencajado, de la conjunción entre máquina y organismo. La estética del manual se inspira en la estética de las guías de los juegos de los 2000, porque encuentro que el diseño era simple pero impactante y jugaban mucho con las formas y los colores, se utilizaban como vista previa del juego y eso es lo que he querido capturar.

Como herramienta metodológica he utilizado principalmente el fotomontaje y la intervención digital. Se ha decidido adoptar una deriva estética y conceptual próxima al surrealismo, por el potencial expresivo y simbólico y el carácter extraño y combinatorio de las técnicas asociadas a esta corriente artística. Utilizando el collage y el fotomontaje como herramienta visual, se estructura el interior de la torre como un lugar desencajado y fragmentado. Remarcando a través del ensamblaje y uso de imágenes que no son propias la idea de lo mental como máquina de montaje, de lo creativo no como algo que aparece de la nada sino como aquello configurado a través de la recombinação de fragmentos. De esta manera el fotomontaje digital se convierte en una herramienta generadora de aleatoriedad. Si bien, el resultado es controlable hasta cierto punto, es muy dependiente de los programas de edición y aquel material base que se ha encontrado en la red.

Para el desarrollo de producción del manual primero recopilé el material visual necesario. Con todo el material del videojuego clasificado por secciones, con sus respectivas clarificaciones y explicaciones, procedí a maquetarlo. Al principio tuve dudas respecto al formato que implementar en el proyecto, ya que no tenía claro si optar por un diseño más experimental como el acordeón, o si por el contrario hacerlo de forma más clásica con una maquetación en formato de libretto DIN A5. Finalmente me decanté por esta última y utilicé un formato apaisado para sacarle más partido a las dimensiones de las pantallas. Pese a esta duda mi idea ha estado clara desde el inicio así que no han habido demasiadas variaciones con respecto al inicio, el material se iba trabajando e integrando sobre la marcha a medida que avanzaba el juego.



Esbozo preeliminar maquetación

CONCLUSIONES

Estoy contenta con el trabajo que he realizado, creo que para no tener ninguna base de diseño gráfico he hecho un buen proyecto. Aún así considero que hay varios aspectos que se podrían mejorar de cara a la presentación de la guía en el TFG. La tipografía manual no me acaba de convencer, creo que si lo volviera hacer quizás utilizaría una tipografía más uniforme. También hay algunos errores en el cálculo de los márgenes, ya que hay un par de elementos que quedan recortados al maquetar. Además, hay un par de imágenes que debería editar para que en el momento de la impresión no se oscurezcan tanto.

Considero que este trabajo está cerrado, ya que es dependiente al juego y este ya se ha finalizado. Aun así, no descarto realizar algún otro proyecto de este tipo. Si decido seguir en la línea artística de la animación y los videojuegos, los “art books” / manuales y guías serían un buen complemento, como recopilatorios visuales de mis trabajos. Lo que más valoro de este proyecto es que me ha dado una idea más clara del tipo de estilo, estética y diseño que



Maquetación final

LA GUÍA



INDICE

INDICACIONES BASICAS

EL EXTERIOR

EL INTERIOR

- NIVEL 0: LA CRIPTA

- EL TECHO

- EL MAPA

- LA EFIGIE

- NIVEL 1: EL SILBIDO

- NIVEL 2: EL CIEGO

- NIVEL 3: EL CARNICERO

- NIVEL 4: EL ABISMO

LAS MANOS INDICAN LAS DIRECCIONES QUE PUEDES TOMAR.

INTERACTÚA CON LAS MANOS Y LOS GRÁFICOS NEGROS QUE CONTENGAN SÍMBOLOS BLANCOS.

EXPLORA LOS ESPACIOS, UNA VEZ QUE ENTRES A LOS NIVELES INFERIORES NO PODRÁS RETROCEDER.



LOS BUITRES SOBREVUELAN TU CABEZA

PREFIERES ESPERAR O BAJAR A TRAVÉS DE LA TORRE

¿?



NIVEL 0:



LA CRIPTA



FUERA O DENTRO NO HAY SALIDA



PARA BAJAR PRESIONA LAS MANOS CENTRALES Y DESPUÉS LA SERPIENTE DERECHA



ENTONCES EL BUITRE BATIÓ LAS ALAS, SUS TRES CABEZAS DESPERTARON Y EMPEZARON A GRITAR VIENDO LA DESTRUCCIÓN QUE HABÍA CAUSADO. «PERDÓN PERDÓN» ROGABAN SIN CESAR HASTA ENCONTRAR UN ABISMO EN EL QUE ESCONDERSE, ALLÍ ACECHABA LA SERPIENTE, «MUERDE LA CARNE POSEELA CON TU PICO» SUSURRABA EL ANIMAL, «OBSERVA EL VACIO Y ARREBATA SU PODER, VUELA ALTO Y CUANDO NO PUEDAS VOLAR MÁS, DÉJATE CAER, TE ESTARE ESPERANDO AL PRINCIPIO»



NIVEL I:
EL SILBIDO



NIVEL II:
EL CIEGO



NIVEL III:
EL CARNICERO



PIEL FRÍA, CARNE EN TENSION. UN OJO AZUL, QUE ALCANZA EL VACÍO. ASOMARSE AL ABISMO. LA TENSION ANTES DEL IMPACTO, LA CAÍDA, EL SUEÑO, EL ABRAZO FRÍO. PUÑOS CONTRAÍDOS Y DOLOR DE MUJLAS, CONTENCION DE DAÑOS Y YAGAS EN LAS PALMAS. EL REFLEJO AZUL QUE ME OBSERVA CON OJOS AUSENTES NO SOY YO. ANTES, DURANTE Y DESPUÉS DE LA CAÍDA ¿PUEDE UN CUERPO SOPORTAR LA RASGADURA DEL TIEMPO? MOMIFICADO. ¿UNA VASICA QUE PUEDE CONTENER A EXCEPCION DE SUS PIEZAS DE RECAMBIO? PERDÍ LA CABEZA 100 VECES. ¿SEGUIRÉ SIENDO YO CUANDO OCURRA OTRA VEZ? HAY UN RESORTE EN LA MEMBRANA INTERIOR, NO SÉ QUÉ ACTIVA, PERO SIENTO UN PEQUEÑO HORMIGUEO CUANDO LO PRESIONO. ¿QUÉ OCUPA LA TENSION? EL OLOR DEL AIRE ANTES DE UNA TORMENTA, LA HUMEDAD Y NUDO ANTES DEL LLANTO, LA SUSPENSION PREVIA A LA CAÍDA. ¿PLACIDEZ ANTES O DESPUÉS? ACCIONES Y REACCIONES. ANTES Y DESPUÉS. CADENCIAS Y RITMOS INEVITABLES. LAS CONSECUENCIAS DEL GESTO. LA RIGIDEZ PROPIA DEL ODIO, UN BASTÓN CON EL QUE GOLPEAR. FALSO ÍDOLO, PROFETA MUERTO, CADÁVER COMPUESTO.



NIVEL 1: EL SILBIDO



CUANDO EL
CIEGO
SE
DÉTENGA...

NIVEL 2: EL CIEGO

PRESIONA LOS
OJOS Y
DESPUÉS
LAS
MANOS



LOS
OJOS



ME SORPRENDE LO FRÁGIL QUE ES EL UMBRAL, TAN SOLO HACE FALTA UN PASO EN FALSO UN MAL PENSAMIENTO PARA CONVERTIRSE EN MONSTRUO, POTENCIAL FRAGMENTARIO, LA SOMBRA, ME VEO SUMIDA EN LA ESQUIZOFRENIA DE LA CIUDAD, TENGO QUE LOS PENSAMIENTOS Y EL AISLAMIENTO ME ALCANZAN, ME RECUERDEN QUE NO HAY CAUSA QUE NO CONTENGA EFECTO. EN UNA MARCHA LUGUBRE INFINITA CON ESPECTROS DE CARAS DESENCAJADAS Y PASO RÁPIDO, LA CIUDAD ME ENVUELVE EN EL PULSO DE LO VIVO Y LO MUERTO, UN CADÁVER QUE RÍE DE LA TRAGEDIA Y ANDA CON LA CABEZA GACHA, ESPERA QUE NO SE DEN CUENTA DE SU PRESENCIA ¿A QUIÉN REZARLE CUÁNDO LA FE SE HA DESCOMPUESTO EN MIL FRAGMENTOS PUNZANTES? BRILLA, SANGRA, RÍE, LLORA, ESCUPE, VOMITA, PURGA, GAITA, SACUDE, ROE, ROE HASTA ABRIR UN PASO EN EL PECHO, RASGA LA CARNE, ATRAVIESE EL CORAZÓN, MANCILLA EL UMBRAL Y CUANDO ESTÉS AL OTRO LADO DÉJATE CAER AL VACÍO.

A B C D E F G H I
 J K L M N O P Q R
 S T U V W X Y Z ?
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

NIVEL
III

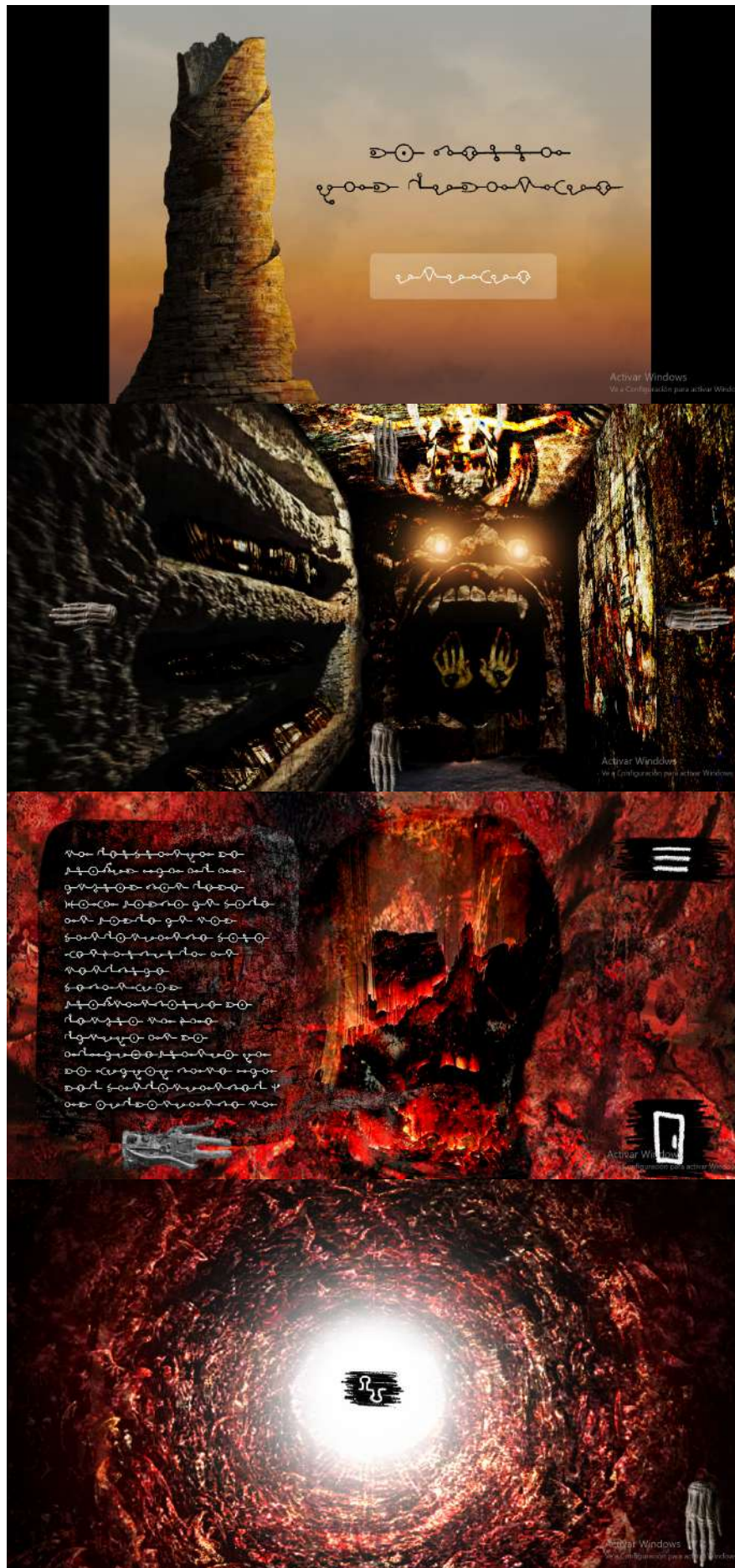
EL
ABI/SMO

ESCATOCÓNCATENADORA DE CADENCIAS VIOLENTA
LAGRIMAS ESPESES Y MALOS HÁBITOS.
CRISALIDA DE PODRE DUMBRE Y PULSO LENTO.
DEMIURGO DE LO SINISTRO, MALDITO Y ATRAVESADO
ARRÁNCAME LAS PALABRAS A DENTELLADAS
Y ENVUÉLVEME EN TU MORTAJA.
HAZ DE MIS MILES DE NOCHES UNA.
ESCATOCÓNCATENADORA DE PENSAMIENTOS LÚGUBRES,
SOLLOZOS ATRAGANTADOS Y CULPA EMBOZADA.
ARRÁNCAME LA VEAGÜENZA Y HAZ DE ELLA TU YUNQUE
DALE FORMA AL IMAGO Y TEMPALO EN TUS LAMENTOS.
DAME LAS BUENAS NOCHES.



LAURA L.

IMÁGENES DEL JUEGO



BIBLIOGRAFÍA

- Campos Méndez, I. (s.f.). La adaptación de las costumbres funerarias en el Irán Antiguo: “Las torres del silencio”. Sociedad Española de Iranología.

<https://www.iranologia.es/pdf-lector/6.pdf>