VESTIGIO

unity

Trabajo Fin de Grado de Comunicación Audiovisual

Autor: Juan Manuel García Benito

Tutor: Juan José Vargas Iglesias

Título: Vestigio

IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO pág. 3

INFLUENCIAS Y TEORÍAS DEL VIDEOJUEGO pág. 7

INFORMACIÓN GENERAL DEL VIDEOJUEGO pág. 33

JUGABILIDAD (gameplay) pág. 37

PERSONAJES (avatares) pág. 47

DISEÑO VISUAL Y SONORO pág. 54

RESUMEN Y VALORACIÓN pág. 59

IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO

¿QUÉ ES VESTIGIO?

Vestigio es un videojuego de terror psicológico que explora las conductas oscuras e incomprensibles del ser humano, abordando diversos temas como los problemas familiares, la dependencia y el abuso, o el ocultismo. El jugador se sumergirá en una aventura narrativa donde la historia y la resolución de sus actos serán primordiales para superar la prueba con éxito.

Así da comienzo este particular viaje al subconsciente de un ser humano atormentado por su pasado.

¿CÓMO LO HAREMOS?

Partiendo del hecho de ser un videojuego gratuito de libre acceso, *Vestigio* pretende ser un prototipo en el que el crowfunding será fundamental para su progreso, donde la financiación colectiva y la opinión e ideas de la comunidad tomarán un papel protagonista en su desarrollo.

Desarrollado con el motor de videojuegos *Unity*, y modelado con *Blender* -ambos gratuitos-, las plataformas de destino serán **PC y MAC**, contando con la distribución y gestión digital de *Steam*.

Del mismo modo, el principal público objetivo se centrará tanto en jugadores experimentados como en jugadores casuales que prefieren invertir su tiempo en videojuegos de duración reducida, encontrando un ratio de edad que abarca desde los 16 a los 40 años.

¿POR QUÉ LO HACEMOS?

La industria del juego y la comunidad ha crecido bastante en esta última década, convirtiendose en una de las actividades de ocio al alza del nuevo siglo. Entre otras razones, esta amplitud se debe a la diversificación de la cultura de los jugadores; esto es, creciendo más allá de una actividad de "participante", el juego ahora existe en muchas formas y modelos de uso.

Por otro lado, la integración de las artes plásticas, la música, la narrativa y su desarrollo en diferentes ámbitos hacen del videojuego algo más que un simple entretenimiento, donde encontramos recursos infinitos.

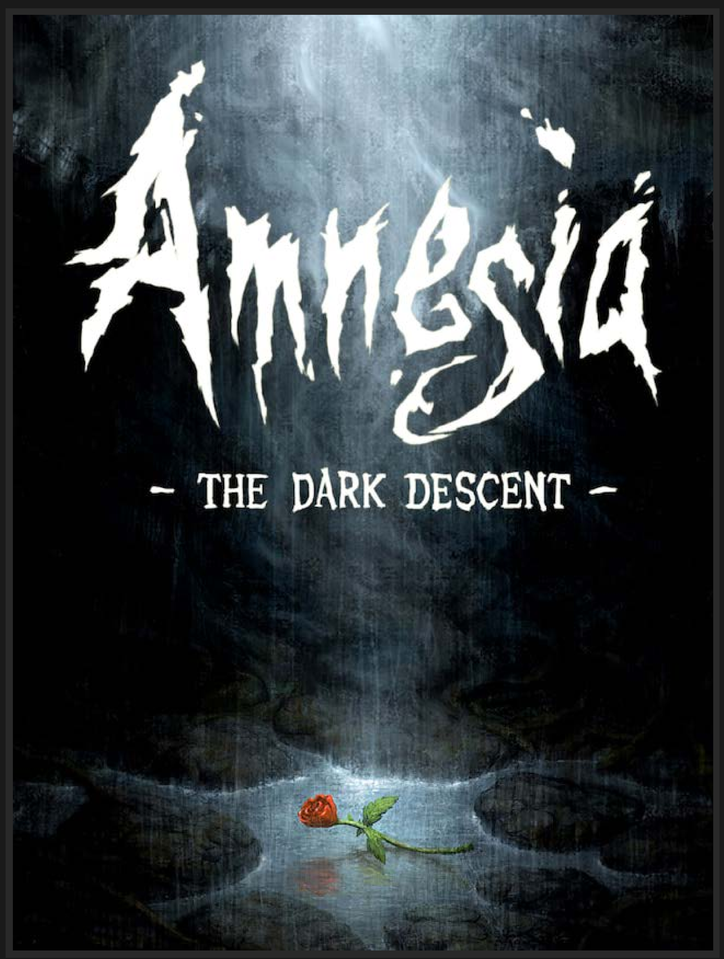
En este sentido, el videojuego ha establecido un amplio mercado que progresivamente está dominando los negocios y la cultura, ofreciendo la posibilidad de un futuro brillante.

INFLUENCIAS Y TEORÍAS DEL VIDEOJUEGO

En la actualidad, algunos videojuegos de terror de supervivencia tienden a centrarse tanto en la acción como en la atmósfera, sin embargo, a veces parecen olvidar lo más importante: el miedo. Es decir, la mayoría de estos videojuegos tratan sobre vencer o evadir repetidamente el horror en vez de tratar con él. En esta línea, he agrupado distintos *survival horror* que me han servido de referencia para el desarrollo de mi proyecto, los cuales encuentro muy atractivos en relación a su tratamiento del miedo, además de unas mecánicas originales y diferentes del resto.

Amnesia: The Dark Descent

Con el objetivo de seguir un orden cronológico en los análisis, voy a comenzar con ***Amnesia: The Dark Descent*** (Frictional Games, 2010), ya que, por otro lado, fue mi primer contacto con este género. Antes de esta primera experiencia de juego se podría decir que mi relación con el género se basaba realmente en contemplar cómo mi hermano mayor acribillaba a sus enemigos en sagas como *Resident Evil, Doom* o *Dead Space*. Recuerdo que estos juegos me sobrecogían en todos los sentidos, desde la atmófera hasta la banda sonora, sin embargo, en cuanto tenías munición este miedo iba desapareciendo; en otras palabras, en este punto obtenías un cierto control sobre el miedo y tus enemigos, ya que te daba la posibilidad de eliminarlos. Es por esto que el hecho de no tener arma o cualquier objeto para defenderte en Amnesia fue uno de los aspectos que encontré más atractivo. De este modo, cuando una criatura horripilante se percata de tu presencia solo puedes sucumbir a su ataque o huir aterrorizado, esperando que las sombras proporcionen refugio seguro.



El protagonista -avatar- de esta historia se llama Daniel, que se despierta desorientado en el enorme y escalofriante Castillo Brennenburg, donde descubre una nota escrita por su yo pasado, indicándole que encuentre y mate a Alexander -el antiguo propietario de la casa-. Descubrir cómo llegó exactamente a ese punto es una de las cuestiones que el jugador deberá resolver, además, conforme va desentrañando la historia del lugar empieza a adentrarse y a sumergirse en su enigma -qué hizo Alexander para merecer una muerte prematura y quién es responsable de los horribles actos cometidos en las profundidades del castillo-.

Respecto a la mecánica, la resolución de rompecabezas es el corazón de la jugabilidad, y al igual que en los juegos *Penumbra* de Frictional la manipulación de objetos se maneja de una manera que otorga al jugador una mayor sensación de conexión con el personaje. Esto también ofrece un ritmo adecuado y progresivo a la jugabilidad, expandiendo gradualmente el área y la complejidad de los rompecabezas.

Otro aspecto del juego es la interesante ifnluencia aportada por uno de los mayores escritores de novelas y relatos de terror y ciencia ficción, H.P. Lovecraft, ya que gran parte del horror y la estructura de la trama está inspirada en este autor. En *Amnesia*, el jugador escucha y siente a los monstruos mucho antes de que realmente los vea, lo que le da una sensación de temor e impotencia. En esta línea, Lovecraft declaró que la emoción más fuerte y antigua de la humanidad es el miedo, y el más fuerte y antiguo tipo de miedo es el miedo a lo desconocido. Como en muchos de los textos de Lovecraft, el miedo no proviene de lo que ves, sino que surge de tu imaginación.

Layers of Fear

Otro título aclamado que encuentro interesante es ***Layers of Fear*** (Bloober Team, 2016), un videojuego de terror psicodélico en primera persona con un fuerte enfoque en la historia y la exploración. Presenta a un artista que desea finalizar su obra maestra, un pintor en cuya mente el jugador debe adentrarse para profundizar en el pasado que le perturba. En este descenso a la locura en el que sus pinturas parecen que cobran vida y su pasado vuelve a perseguirlo, el jugador camina por una mansión victoriana en constante cambio, donde irá descubriendo las visiones, los miedos y los horrores que entrelazan al pintor y a su obra. Desde esta perspectiva, podría clasificarse incluso como *walking simulator* -simulador de paseo-, ya que no hay enfrentamiento directo, basándose la principal interacción del jugador en resolver acertijos y hacer que las habitaciones y el entorno cambien.

Se apoya principalmente en conceptos de juego ya conocidos, como pilares en la ambientación y narrativa de *Amnesia*, el concepto de terror de *P.T.* y algunos puzles más tradicionales. Sin embargo, el aspecto visual de *Layers of Fear* es uno de los conceptos más innovadores de este título, siendo clave para que se vea con otros ojos. El uso de la pintura como *leitmotiv* y el tratamiento que se hace del arte, junto con el misterio que se va destapando -que puede resultar desconcertante en una primera impresión-, atrapa al jugador y lo acerca a la locura de su autor, donde el arte muestra el camino.

En esta línea, otro aspecto interesante es las referencias a obras oscuras y tenebrosas de artistas como Goya o Caravaggio, donde las piezas están estrechamente relacionadas con los *jump-scares* -término que en el cine no gusta relacionarse con el verdadero género de terror, pero que en este título es uno de sus mayores atractivos-. De esta manera, la principal fuente de miedo de *Layers of Fear* proviene de los entornos en constante cambio. La demencia del protagonista permite que juegue con el jugador, convirtiéndose en algo totalmente imprevisible y surrealista, ya que nunca sabe qué puede pasar donde la cámara no apunta. Al mismo tiempo, el entorno puede cambiar en cualquier momento no solo tras una puerta, sino incluso detrás del personaje. Esto genera una sensanción de inseguridad mientras el jugador avanza en la historia, con una tensión constante y un desarrollo siempre abierto a sorpresas, acercando progresivamente al jugador al nivel de cordura del protagonista -incluso cuenta con la posibilidad de elegir a qué salto desea enfrentarse, esto es, si prefiere tratar con el terror o evitarlo-.

Desde mi punto de vista, basándome en un acercamiento hacia el arquetipo mitológico, encuentro al protagonista -que representa la figura del artista- similar a Dédalo, el célebre arquitecto que construyó el laberinto para que el rey Minos pudiera encerrar al minotauro. Es decir, ese carácter humano curiosamente desinteresado, casi diabólico, por encima de los aspectos normales del juicio social, dedicado a la moral no de su tiempo sino de su arte. Sin embargo, en vez de encerrar al minotauro en el laberinto fue él el que quedó atrapado.

En definiva, la historia del pintor podría tratarse de una horrible pesadilla que sufre una y otra vez, donde su subconsciente lo persigue con un remordimiento de conciencia en una repetida tortura, transformando su mente en un laberinto en el que no puede encontrarse a sí mismo.

Visage

Siguiendo con el terror psicológico en primera persona, aunque esta vez centrándome en un gran fotorrealismo y poder atmosférico, se encuentra ***Visage*** (SadSquare Studios, 2018).

El videojuego comienza con una escena en la que el protagonista presencia una serie de asesinatos en una casa. Acto seguido, se despierta desconcertado en una habitación, obligado a descubrir qué es lo que ocurre en esa casa, donde se han producido hechos escalofriantes, y teniendo que desentrañar como único medio de escapatoria el misterio relacionado con las familias asesinadas.

Jonathan Gagne de SadSquare dijo lo siguiente sobre el juego: "vamos a jugar con la mente del jugador de una manera muy psicológica. Visage no se tratará de sustos en cada esquina, se tratará de hacer que el entorno típico de todos los días se convierta en algo tan extraño, tan aterradoramente atmosférico, que comenzará a sentirse incómodo en casa frente a situaciones banales. Las entidades en el juego se verán cercanas a lo que esperarías de una persona normal, pero siempre habrá algo desagradable, lo que las hará inesperadamente más aterradoras".

Al igual que *Amnesia*, establece una dinámica de juego entre la oscuridad y la luz, esto es, si el personaje permanece en la oscuridad durante demasiado tiempo comenzará a perder la razón. Como solución, el jugador encuentra la posibilidad de ubicar encendedores y velas por la casa para iluminar áreas oscuras. De esta forma surge un dilema: ¿prefieres mantenerte en la sombra para esconderte de los enemigos aún arriesgando tu cordura o iluminas todas las zonas que puedas para mantenerla activa?

En relación al fotorrealismo, presenta notables avances técnicos en los gráficos 3D, permitiendo que la imagen y el sonido ayuden a crear ambientes altamente realistas y sobrecogedores. De esta forma, dos son los recursos fundamentalmente empleados para evocar sensaciones de desasosiego y vulnerabilidad a medida que el jugador va recorriendo el entorno e interactúa con el mismo: el **sonido** y la **oscuridad** -y que analizaré en los siguientes apartados-.

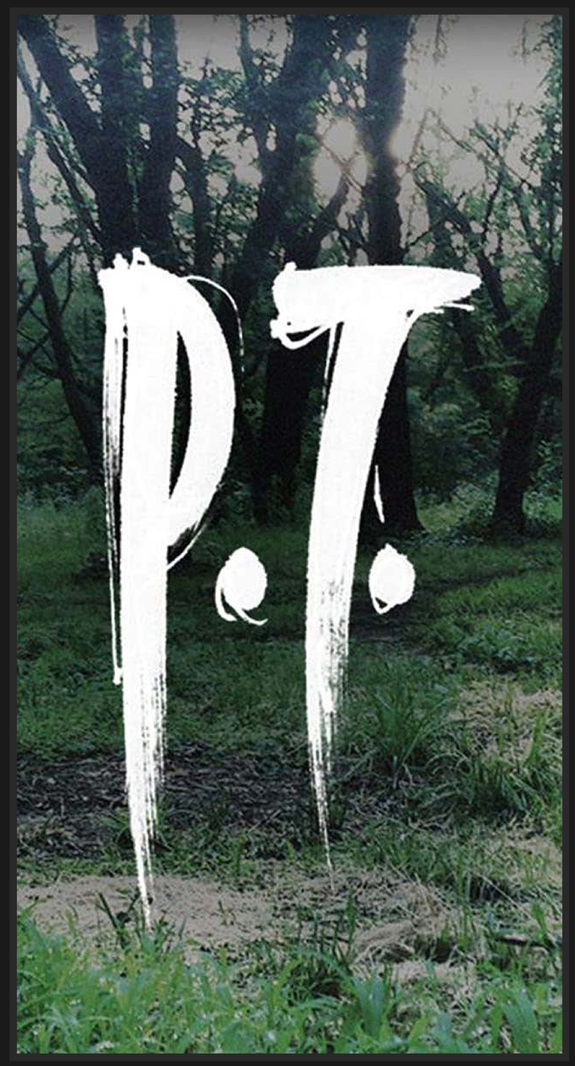
Sin embargo, lo que realmente agrega una cualidad de autenticidad inquietante es el sentimiento inquebrantable de persecución e inevitabilidad hacia algún tipo de clímax horrible e inesperado, siendo esta una de las características que comparte en gran medida con su antecesor, *P.T.* (Hideo Kojima, 2014).

P.T.

P.T. (*playable teaser*), desarrollado por el estudio Kojima Productions -bajo la dirección de Hideo Kojima y el cineasta Guillermo del Toro-, constituye la demo jugable de la franquicia *Silent Hill*.

Revolucionaria tanto por su inquietante mecánica de juego como por su desarrollo poco convencional -acción en bucle-, entiende que para evocar el horror real uno debe trabajar dentro del ámbito de la psicología. Las amenazas externas -monstruos, zombis, etc.- son miedos transitorios. Matarlos, distraerlos, esconderse de ellos, y se han ido. Sin embargo, el miedo y el trauma psicológico nunca desaparecen. Obliga al jugador como único medio de progresión a enfrentarse a los terrores elementales, cuya única mecánica de interacción es una investigación más detallada. No hay defensa ni forma de ataque, solo los medios para enfrentarse a sus miedos, sumergirse en ellos y tratar de llegar a entenderlos.

Además de la importancia de la capa audiovisual en la creación de una atmósfera sobrecogedora -fotorrealismo 3D y sonidos ambientes inquietantes-, en *P.T* es destacable la experiencia de navegar por un espacio imposible, esto es, el jugador experimenta cómo el propio espacio-tiempo se va modificando y transformando -los pasillos de una casa en la que la puerta que da al sótano lo lleva a la entrada de la misma y, de nuevo, al punto desde el que había empezado, haciéndole recorrer repetidamente los mismos espacios-.



La estructura repetitiva e iterativa rítmica enfoca los sentidos en todos y cada uno de los cambios en el escenario y la atmósfera, haciendo que incluso la más mínima diferencia sea extraña y significativa. De esta manera, la aparición de sucesiones de eventos poco predecibles durante estos bucles provocan una sensación de permanente consternación e incertidumbre en el jugador, convirtiéndose la mecánica del juego en la base para el desarrollo de estos objetivos, y constituyendo instrumentos de una gran fuerza que conducen al jugador hacia experiencias emocionantes y estremecedoras.

Las mecánicas de *P.T.* plantean un desafío cuya progreso está altamente relacionado con la paranoia y las habilidades dementes del jugador, esto es, la lógica y razón más instintiva se convierten en un medio inútil para desenvolverse con éxito en el desarrollo de la historia, pues escapa de lo tradicional en el género. Por ello, el jugador debe transitar por los rincones más profundos y oscuros de la mente para completar las confusas y singulares metas existentes, convirtiéndose así en la única forma para superar los retos que se plantean a lo largo de la experiencia propuesta.

Sin embargo, a pesar del éxito y las buenas senciones que causó entre los usuarios y la comunidad, las diferencias entre el estudio y Hideo Kojima acabaron en un conflicto, el cual provocó la separación de ambos y la cancelación del proyecto. Actualmente, existe un fuerte rumor que sugiere que podría estar de nuevo en desarrollo, aunque nada se sabe sobre este proyecto que, a pesar de seguir en ascuas, ha servido de gran influencia y aporte para el género, cambiando la mentalidad y el enfoque de desarrolladores -y jugadores- respecto al tratamiento del terror.

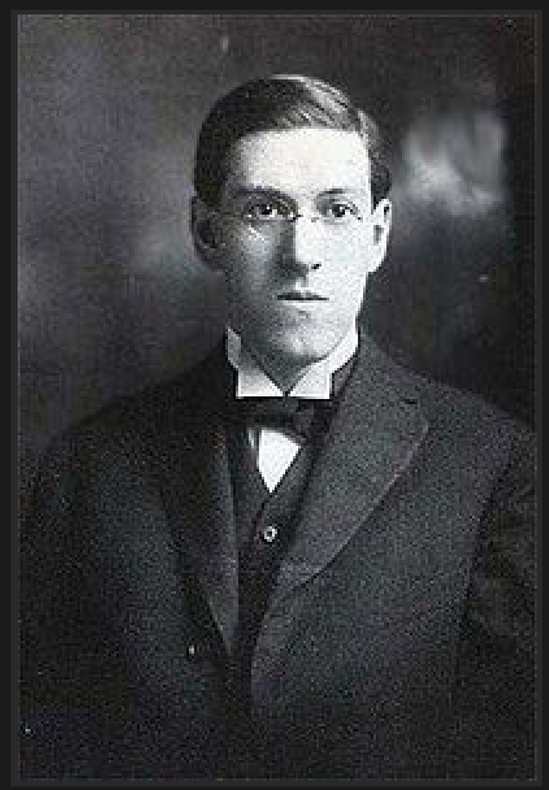
Por otro lado, hablar de horror en Japón significa referirse a un conjunto de antiguas tradiciones mitológicas y literarias profundamente arraigadas en el imaginario japonés. Encontramos una amplia gama de símbolos vinculados a lo demoníaco, la posesión o los espíritus vengativos, pues forma parte de numerosas obras de la tradición literaria y teatral de la cultura japonesa.

Sin embargo, ¿qué tiene el horror japonés que encuentra el jugador tan atractivo? ¿Qué lo ha mantenido comprensible y accesible para el público occidental? La nueva ola de historias de terror que barrió la cultura japonesa en los últimos años está altamente influenciada por la cultura popular occidental y la crítica relacionada con este género, pues también tiene un gran peso en estas historias, adaptando sus relatos a la tradición literaria occidental del género fantástico y de terror.

De esta forma, el equipo de diseño de Konami buscaba el horror occidental moderno, aunque visto a través de ojos japoneses.

RELACIÓN ENTRE VIDEOJUEGO Y LITERATURA

El *survival horror* tiene una relación profunda con el relato y los medios de narración, ya que el videojuego de terror es un género basado principalmente en la historia. Esta narración heredada se reconoce con frecuencia a través de la presencia prominente de la literatura de Poe y Lovecraft dentro de la diégesis del videojuego. De modo que, al hablar del género del videojuego también es necesario hacer referencia a la literatura de terror, pues existen múltiples similitudes entre la experiencia fantástica en la literatura y la que se desarrolla en el videojuego, compartiendo elementos representativos de lo fantástico junto con figuras y símbolos pertenecientes al imaginario de estos autores. Así pues, el uso del espacio del videojuego en la narrativa y la forma en que la estructura del mismo está organizada para producir historias son algunos de sus pilares fundamentales.



H.P. Lovecraft sostenía que lo más importante a tener en cuenta al desarrollar una obra de estas características es la experiencia que produce en el lector, y más concretamente, la del miedo a lo desconocido. De esta manera, la creación de una sensación específica en base a una atmósfera adecuada resultaba ser el método que aportaba autenticidad al relato. Es decir, las imágenes producidas en la mente y el impacto psicológico que provoca en el lector cumplen una función más significativa en el desarrollo de la obra que la articulación de la propia trama, pues es esta la naturaleza y el propósito del relato fantástico.

Otro elemento característico de las obras de Lovecraft es la soledad de sus personajes. Destaca la figura de un héroe solitario e inestable, perturbado por el mundo que transita, pues su razón se aleja de la realidad a medida que se sumerge más en el mismo. De este modo, el significado que aportan los espacios también es primordial, pues se ve representado como una proyección de los estados mentales, convirtiéndose progresivamente en algo hostil e inquietante.

Sin embargo, cuando hablamos de videojuegos, ya no se trata de crear en la mente del jugador una atmósfera, sino de hacer que realmente sienta dicha atmósfera. La libertad para la toma de decisiones, la aletoriedad o la tensión a la que se ve sometido el jugador en determinados instantes son elementos del diseño de la experiencia de juego que no experimenta al leer un relato de estas características. Pero además, esta cualidad diferencia este género de otros en lo que a videojuegos se refiere, ya que en vez de lograr una experiencia fluida el *survival horror* busca la confusión, la angustia y la incertidumbre en el jugador. En otras palabras, el resultado de un videojuego no debe ser claro desde el principio; hasta cierto punto, los juegos deben ser impredecibles.

Otro elemento característico es la oscuridad, pues gran parte de la ficción clásica de terror trata con el miedo a la misma. Como ejemplo, la historia de Stephen King *La niebla* (1980), es un escenario ideal para un videojuego. La niebla significa que el jugador no puede ver muy lejos, permitiendo también que las criaturas se acerquen mucho antes de atacar, mientras que proporciona una justificación ficticia de dónde provienen.

En esta línea, la oscuridad en el videojuego no solo conlleva la ausencia de luz, sino también la existencia de todo aquello que dificulte la percepción visual: como las sombras, los fenómenos atmosféricos o incluso el efecto glitch -*SOMA* (Frictional Games, 2015)-. La oscuridad lleva al jugador a un estado de incertidumbre, donde se encuentra en ocasiones totalmente perdido, sin saber qué camino debe seguir o qué decisiones tomar, provocando un continuo malestar en el jugador que desorienta la perpcepción de los peligros que lo acechan.

La identificación del lector con el personaje también desempeña un papel fundamental en la literatura y el videojuego. En este sentido, la identificación del jugador con el protagonista del *survival horror* se lleva a cabo a partir del punto de vista subjetivo o en primera persona. El jugador, al ver lo mismo que el personaje, avanza en el conocimiento de los hechos simultáneamente, descubriendo los misterios que se le plantean; de este modo, la historia la descubre a partir de la exploración del espacio interactivo.

Del mismo modo que los protagonistas de relatos fantásticos, la interacción con elementos diseminados en el entorno del videojuego permite reconstruir los hechos de la trama. A partir de pistas y otros indicios -como grabaciones de voz, pintadas en las paredes, diarios u otros documentos- el jugador va descubriendo el misterio que se esconde en esos espacios.

Por otro lado, la narración de juegos minimalistas encaja perfectamente en el género de terror, ya que el guion funciona mejor cuando la trama es bastante simple. Se pueden trabajar muchos matices en el entorno y los personajes con los que se encuentra el jugador, pero la trama es algo que debe entenderse de inmediato y que debe impulsar al jugador a través de la experiencia del juego, motivando las acciones y las elecciones que está tomando -dado que el horror funciona mejor cuanto menos se explique y cuanto más se deje a la imaginación-. Solo hay que mirar películas de terror como *Los pájaros* (Hitchcock, 1963) o algunos de los mejores escritos de terror de Lovecraft, Poe o King para ver que la base de estos es bastante simple, la explicación es mínima, y lo que sucede apenas se explica -si es que se explica-.

Dentro de la narrativa en los *survival horror*, la cinemática -secuencias de vídeo no interactivas a través de la cual el jugador desempeña un papel pasivo- también cumple una función importante a la hora de enmarcar la jugabilidad dentro de una historia. Además de este acercamiento cinematográfica, la navegación y las interacciones a la hora de entender la forma en la que el videojuego cuenta historias resultan aspectos de vital importancia para desarrollar la narrativa del mismo. Ya lo comentó Lev Manovich (2001) en un estudio sobre dos videojuegos destacados en la década de los 90, *Doom* (Id Software, 1993) y *Myst* (Cyan Worlds, 1993): "en contraste con la literatura moderna, el teatro y el cine, que se construyen en torno a las tensiones psicológicas entre los personajes y el movimiento en el espacio psicológico, estos juegos nos devuelven a formas antiguas de narrativa en que la trama es impulsada por el movimiento espacial del héroe principal" (p.245).

De esta forma, los medios audiovisuales, así como las mecánicas de juego, se presentan como poderosas herramientas capaces de evocar las más escalofriantes experiencias de juego, empleando el género para explorar los rincones más oscuros de la mente humana de maneras que ningún otro medio puede.

EL MITO

Cuando se analiza detenidamente la trayectoria de un personaje a través del relato, se presentan numerosas similitudes entre los argumentos significativos de las antiguas mitologías y la disposición que adoptan los relatos culturales modernos: literatura, teatro, cine, etc. Esto se debe a que nuestros relatos culturales cuentan con el respaldo de historias y leyendas mitológicas, siguiendo los patrones y estructuras establecidos con anterioridad.

Por otro lado, C.G. Jung descubría paralelamente que determinados personajes y símbolos mitológicos, lejos de ser el producto casual de una circunstancia histórica precisa, conformaban patrones e imágenes arcaicas universales que derivan del inconsciente colectivo -**los arquetipos y las imágenes arquetípicas**-, capaces de dar cuenta de la universalidad de determinados comportamientos humanos. Jung define el arquetipo como "figuraciones simbólicas" que se han convertido en fórmula consciente a través de determinados relatos, como el mito y la leyenda. En estas narraciones se encuentran patrones repetitivos referentes a situaciones, personajes o símbolos que existen universalmente e instintivamente en el inconsciente colectivo. Según Jung, el deseo de conocerse a uno mismo y alcanzar las profundidades del inconsciente es la base de todas las narrativas, pues de manera instintiva tratamos de comprender su naturaleza a través de las metáforas.

En definitiva, los relatos modernos dependen de las estructuras imaginarias del destino heroico ejemplar. Cuando una novela fracasa, no es porque contradice unas normas literarias, sino porque no respeta los contenidos arquetípicos y la estructura mítica de la heroicidad. Esto es, el relato cumple un patrón respecto de las estructuras de la tradición épica.

"Hay más en el sueño o en el deseo mítico que en el acontecimiento histórico que a menudo lo hace realidad, porque los comportamientos concretos de los hombres, y precisamente el comportamiento histórico, repiten tímidamente, y con mayor o menor acierto, los decorados y las situaciones dramáticas de los grandes mitos" (Gilbert Durand, 1979, p.11-12).

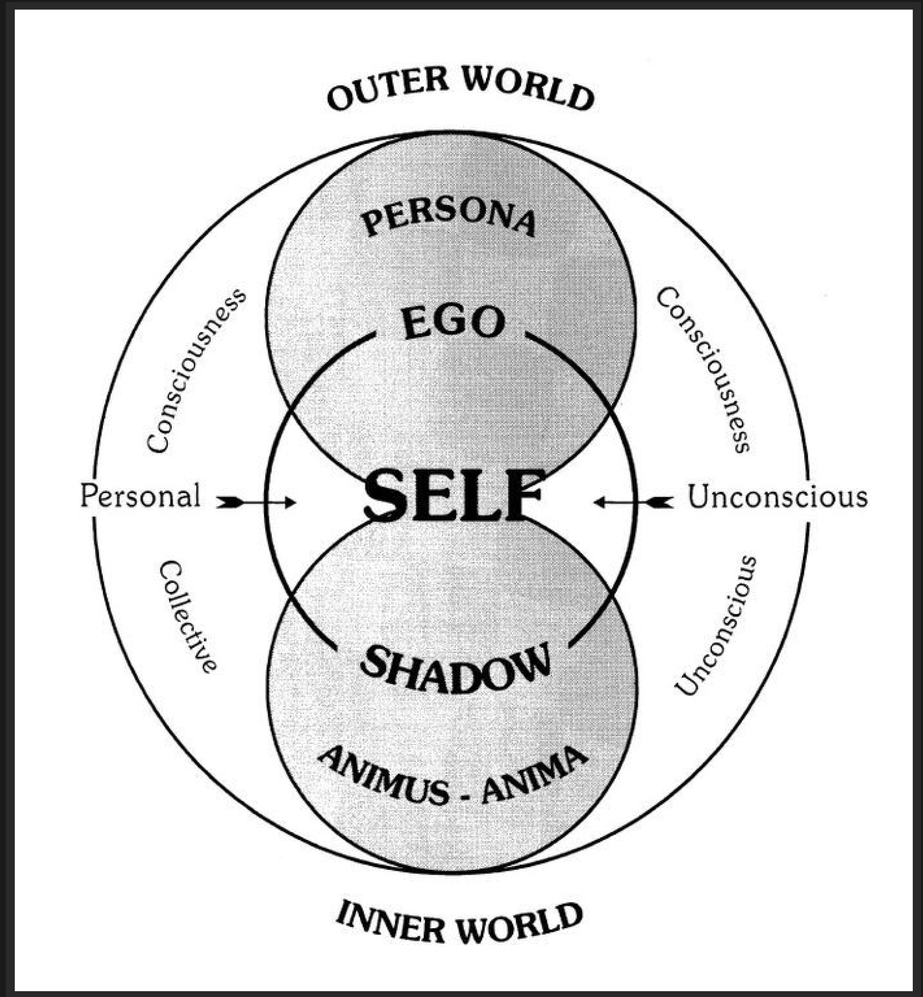
El viaje interior

Tomando como referencia el postulado establecido por Jung sobre los arquetipos y el insconsciente colectivo, Joseph Campbell llevó a cabo un estudio donde comprobó que las imágenes que se manifestaban en los sueños y fantasías de pacientes esquizofrénicos se correspondían con las figuras simbólicas comunes en las mitologías. Estos pacientes, perdiendo su contacto con la sociedad y el mundo exterior se sumergían en un viaje profundamente interior, donde se alejaban del subsconciente personal y los sucesos propios de la vida de cada sujeto para acercarse a esas estructuras de la mente inconsciente que compartimos la sociedad en conjunto. Es decir, los pacientes se encontraban en una situación de aislamiento tal que las imágenes filtradas por su conciencia alcanzaban el territorio de lo universal y lo primigenio -inconsciente colectivo-.

> "Interpretada desde este punto de vista, una crisis esquizofrénica es un viaje interior y de regreso, a fin de recuperar algo olvidado o perdido, y con ello restablecer el equilibrio vital. Así que dejemos que el viajero parta. Ha caído y se hunde, a punto de ahogarse; pero al igual que en la antigua leyenda de Gilgamesh y su profunda y larga inmersión hasta el fondo del mar cósmico para conseguir los berros de la inmortalidad, también en las profundidades hay algo de gran valor para él. No le desconecten de ello, ayúdenle en la travesía"
> (Joseph Campbell, 1993, p.235).

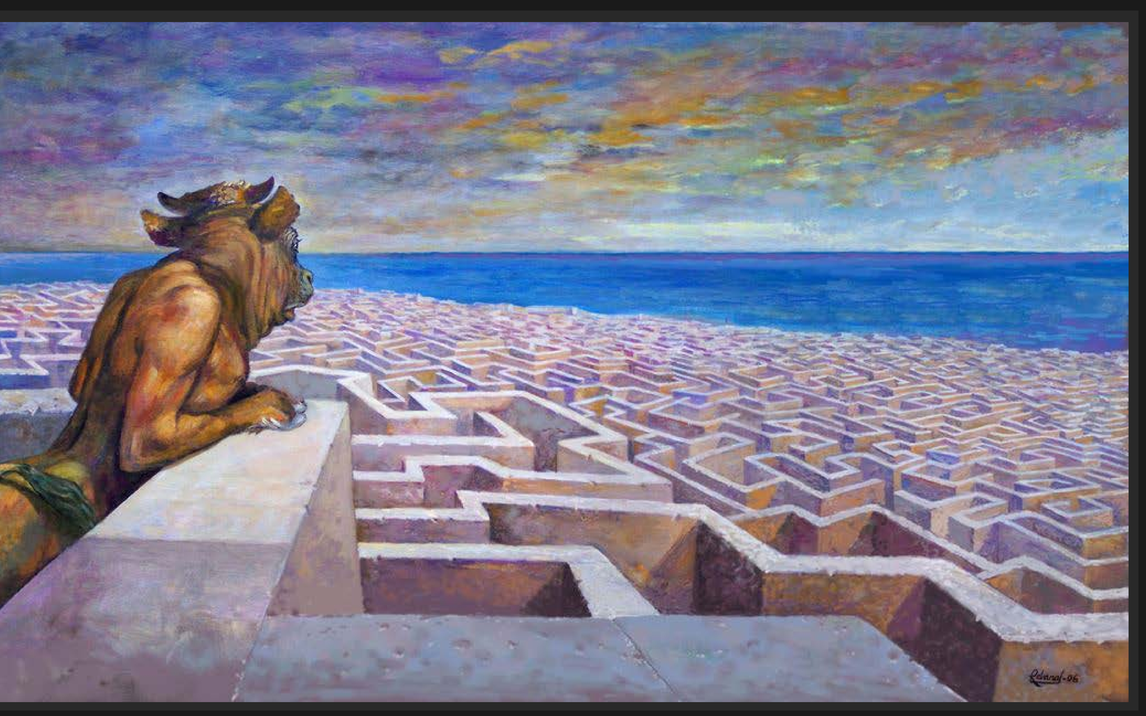
De este modo, el destino mítico del héroe se divide en tres grandes estructuras: la primera consiste en el anuncio del destino excepcional -**separación**-, donde tras sufrir un giro inesperado en su vida debe afrontar una aventura; en la segunda etapa el héroe se adentra en un espacio desconocido e inhóspito, donde debe enfrentarse a una serie de pruebas para llegar a su destino -**iniciación**-; finalmente, la tercera presenta el final de la búsqueda del héroe mediante la revelación del tesoro o del secreto guardado, y tras esto, el regreso al mundo con su trofeo -**regreso**-.

Este modelo del mito también se corresponde al modelo de fantasías de la psique: "un héroe se aleja del mundo común para adentrarse en una región de maravillas sobrenaturales: allí se encuentra con fuerzas fabulosas y gana una decisiva victoria; el héroe regresa de la misteriosa aventura con el poder de conceder favores a los otros hombres" (Joseph Campbell, 1993, p234-235).



Modelo junguiano de la psique

Asimismo, desde esta perspectiva del concepto mito-psicológico, cabría mencionar el símbolo del **laberinto**, pues en cierto modo también representa los caminos de la vida y de nuestra mente humana. Según la leyenda, Minos, rey de la isla de Creta, encargó al célebre arquitecto Dédalo el diseño y la construcción de un laberinto con el objetivo de esconder en él algo de lo cual estaba avergonzado y temeroso. El monstruo -en este caso, el minotauro- siempre ha representado el "mensajero mundial del desastre", de aspecto destructivo y colérico; mientras que el héroe representaba "lo vivo y lo nuevo".



El laberinto, ancestro símbolo cuyas variadas connotaciones se encuentran en multitud de culturas a lo largo de la historia, también representa ese viaje interior al que se enfrentaban dichos pacientes. Símbolo del inconsciente, de una cárcel con una única salida, el individuo se sumerge en profundidades donde se vencen oscuras resistencias y donde se reviven fuerzas olvidadas y perdidas a lo largo del tiempo.

De este modo, en ese viaje siempre aparece inevitablemente el horror, es decir, surge el monstruo al que todo héroe se ve obligado a enfrentar. "La principal hazaña del héroe es vencer al monstruo de la oscuridad: el triunfo largamente esperado de la conciencia sobre el inconsciente", C. G. Jung, *Acerca de la psicología del arquetipo del niño* (1940).

"Una multitud de hombres y mujeres escogen el camino menos aventurado de las rutinas cívicas y tribales relativamente inconscientes. Pero estos viajeros también se salvan en virtud de las ayudas heredadas y simbólicas de la sociedad, los ritos de iniciación, los sacramentos portadores de la gracia, entregados a la antigua humanidad por su redentores y que han funcionado por milenios. Solo aquellos que no conocen la llamada interior ni la doctrina externa se hallan en trance verdaderamente desesperado; es decir, casi todos nosotros en el momento actual, en que nos perderemos en este laberinto de adentro y de afuera del corazón. ¿Dónde está la guía, esa graciosa Virgen, Ariadna, para entregarnos la sencilla clave que nos dará el valor para encarar al minotauro y los medios para volver a la libertad cuando el monstruo haya sido encontrado y muerto?" (Joseph Campbell, 1987, p.21).

Sin embargo, para algunas personas resulta más sencillo escoger la peligrosa senda hacia la oscuridad, descendiendo a las torcidas curvas de su propio laberinto espiritual, donde encuentra un paisaje de figuras simbólicas perturbadoras. De esta forma, se encuentran en el laberinto presas de su propia psique desorientada, donde los senderos que llevan a las puertas se han perdido. Por lo que les queda aferranos a ellos mismos o doblegarse para hallar una salida. En estos sueños también encuentran peligros, monstruos, acompañantes e incluso figuras instructoras.. Por ello, hay que intentar pasar a la otra orilla siguiendo el hilo del camino del héroe, atravesando nuestra mente, y así descubrirse y entenderse a uno mismo.

REGRESIÓN

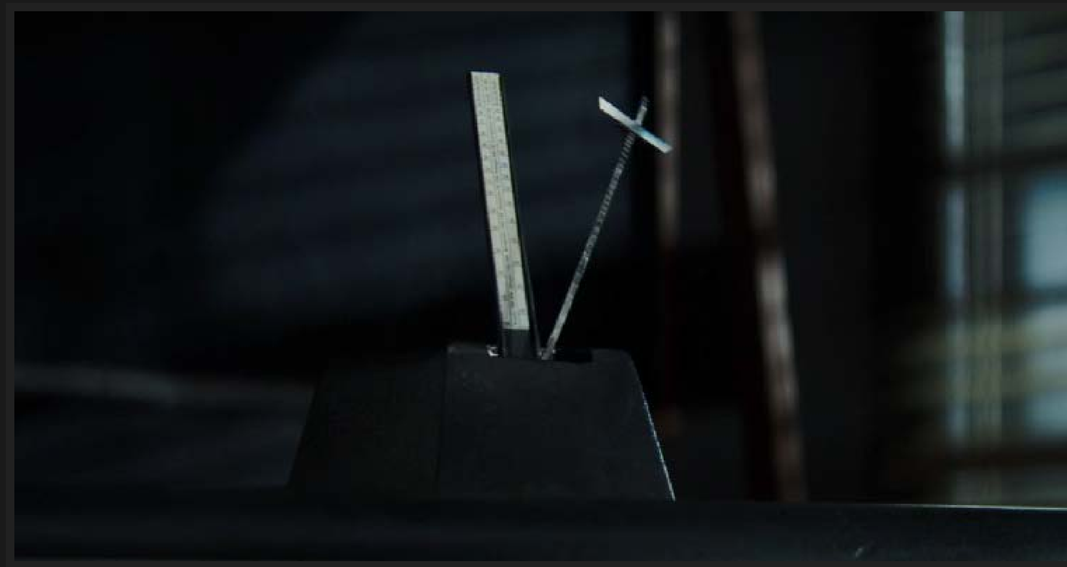
En relación con este panorama, y tras ver recientemente la película de Alejandro Amenabar *Regresión* (Amenábar, 2015), encontré grandes similutes entre estos viajes interiores y los métodos regresivos e hipnóticos. Sin embargo, como el resultado de la película fue algo decepcionante y artificial, me centraré únicamente en su sinopsis a modo introductorio para este apartado, enfocando el análisis del método en los estudios de las distintas corrientes psicológicas y sus pensamientos.

Inspirado en la ola de casos de abuso satánico que atormentaron a Estados Unidos a finales de la década de los 80, este thriller psicológico se sitúa en una pequeña ciudad de Minnesota, donde una joven (Emma Watson) acusa a su padre de cometer un crimen inconfesable. Sin embargo, aun al no recordar nada de lo sucedido, el padre admite ser el autor del crimen, por lo que el detective a cargo del caso (Ethan Hawke) -junto con la ayuda de un reconocido psicólogo (David Thewlis)- se adentra en el torturado paisaje de la memoria reprimida, intentando traer a la superficie esos recuerdos, pues está convencido de que las respuestas se hallan allí.

En un contexto psicológico, volver al comportamiento temprano o pasado se denomina regresión. Originalmente, en la psicología freudiana, se clasificó como un mecanismo de defensa para lidiar con el estrés, donde uno vuelve a los patrones de comportamiento de la infancia como resultado de una ansiedad abrumadora. Por otro lado, en una visión más amplia del fenómeno -tanto en su etiología como en su impacto en el individuo-, Jung ve la regresión como una conexión con el mundo de los instintos naturales, un proceso natural e inconsciente que representa una fase necesaria del desarrollo.

Aunque se encuentra en decadencia a causa de los progresos teóricos y prácticos que han tenido lugar en el campo de la psicología clínica y en el psicoanálisis -generando un debate controvertido con múltiples y distintas opiniones al respecto-, para otros, la regresión es una parte necesaria del proceso de curación, pues desde esta perspectiva de la esquizofrenia afirman que el retorno regresivo ofrece la oportunidad de repararse a uno mismo trabajando a través del trauma original.

En esta línea, muchos otros sostienen que la **hipnoterapia** proporciona un vehículo sólido para utilizar la psicología junguiana o analítica en la curación de la psique de estos trastornos. Jung mantuvo el método hipnótico en práctica durante un tiempo, pero luego lo abandonó a favor del trabajo onírico y la técnica de imaginación activa, pues lo hizo con el objetivo de pelear con ellas directamente y abiertamente.



Los psicólogos creen que la mente está dividida en dos partes: la consciente y la inconsciente. La parte consciente de nuestras mentes es esa pequeña burbuja de atención que se siente despierta y consciente de lo que estamos haciendo en cada momento -este punto de enfoque de la conciencia se llama **ego**-. La parte inconsciente de nuestras mentes es un campo de conciencia mucho más amplio que se ocupa de todos los demás procesos y sensaciones de fondo, como mantener nuestros corazones latiendo o almacenar nuestros recuerdos.

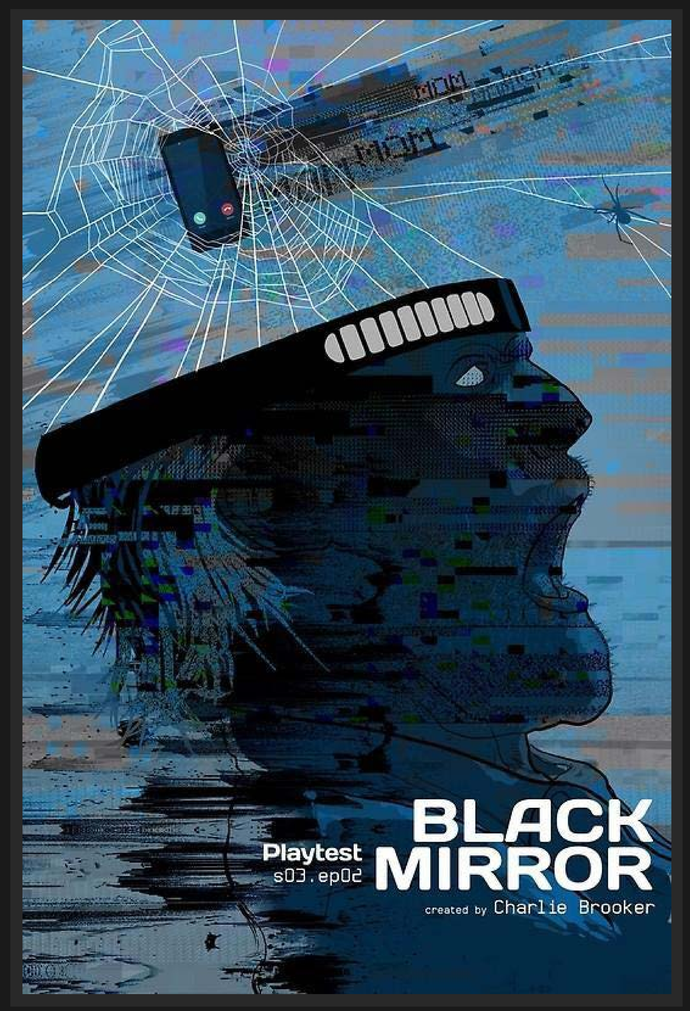
> "Se dice que ningún árbol puede crecer hasta el cielo a menos que sus raíces lleguen al infierno"
>
> **Carl Jung**

La imaginación activa funciona alentando a la mente consciente e inconsciente a comunicarse haciendo que nuestra atención consciente explore hacia la mente inconsciente, estos es, en los estados de sueño. En este ámbito, Jung puso gran valor en el potencial transformador de los símbolos, siempre y cuando los símbolos fueran aceptados como tales, es decir, no se redujeran a signos, como lo hicieron Freud y su escuela. Aunque para Jung los símbolos resultaban en una última instancia enigmáticos, también eran poderosos y reveladores, es decir, aunque su significado nunca se puede desempaquetar completamente, podrían aportarnos significativas pistas a la hora de adentrarnos a comprender la psique de los pacientes.

PLAYTEST: ¿hacia dónde nos deparará el futuro?

Para cerrar este apartado de referencias, quería concluir con el episodio *Playtest* (Trachtenberg, 2016) de la serie de ciencia ficción británica *Black Mirror*, donde muestra la historia de un joven -Cooper- que acepta ser el *tester* de un videojuego inmersivo experimental en proceso de desarrollo, el cual es capaz de detectar sus miedos más oscuros. Aunque destaca más por su premisa y su puesta en escena que por el desarrollo de la propia trama, este título presenta una más que aceptable pieza de terror psicológico en su tratamiento.

El experiencia del protagonista se desarrolla como una película de terror inmersivo en el escenario de una mansión antigua y espeluznante, donde lucha contra sus miedos más primitivos -las arañas, el abusón de su escuela, etc.-; de este modo, la mansión embrujada se convierte en un amplio patio de recreo para las pesadillas de Cooper. Finalmente -y aparentemente fuera de esa simulación-, vuelve a su hogar, donde hay un enfrentamiento con su madre, llegando hasta el verdadero miedo y más profundo que siempre ha estado evitando, el de volver a hablar con ella después de largo tiempo. Sin embargo, eso resulta ser otra de las capas de realidad del funcionamiento interno de la simulación, que acaba con un desenlace desafortunado.



La realidad virtual (***VR***) se realiza a través de un implante en la base del cuello, permitiendo que el software interactúe directamente con el cerebro y simule la realidad como nunca antes se había logrado. De hecho, todo está pasando en la cabeza de Cooper, y solo dura una fracción de segundo, pues debido a la interferencia de la señal con su teléfono móvil la simulación se interrumpe por error, causando la muerte de Cooper.

Aunque se aprecia como se critica en cierto modo a las grandes empresas tecnológicas, al confiar y sobrepasar por completo en los límites de vulnerabilidad del individuo -únicamente con la esperanza de obtener beneficios económicos-, actualmente también existen tratamientos psicológicos para que los pacientes puedan superar sus fobias a través de la realidad virtual. Situándolos en un entorno tridimensional, se les dota de unas herramientas específicas que les permiten gestionar su ansiedad y proporcionarle la seguridad adecuada para que puedan controlar esta situación nerviosa -ya sean casos de acrofobia, agorafobia o incluso entomofobia, entre otros-.

Los entornos virtuales en los que se introducen los pacientes son muy complejos, representando una réplica exacta de una situación, objeto y entorno del mundo real para crear una experiencia lo más cercana posible a la realidad. Por ejemplo, para los pacientes que sufren de acrofobia -miedo a las alturas-, la terapia de realidad virtual será diseñada en relación a un entorno que los ubique en lo alto de un rascacielos o en la cima de una montaña. A su vez, los especialistas están explorando de una forma más profunda y experimental la terapia de realidad virtual, con el objetivo de usarla en beneficio de enfermedades psicológicas aún más graves -como la esquizofrenia o la depresión-.

En esta línea, ¿sería posible hallar la forma de adentrarse en la mente humana a través de una simulación virtual donde el paciente pueda enfrentarse a sus peores miedos, o incluso revivir aquellas experiencias y recuerdos de la memoria reprimida que por alguna razón tenía bloqueados e impedían su acceso?

INFORMACIÓN GENERAL DEL JUEGO

GAME OVERVIEW - STORY

Aspectos generales de la historia

Condicionada por un trauma psicológico que experimentó en su juventud, la protagonista de *Vestigio* se enfrentará a sus peores vivencias y temores a través de una simulación virtual basada en el método regresivo, devolviéndola a un episodio traúmatico, y ofreciéndole la oportunidad de recuperarse mentalmente trabajando a través del trauma original de manera segura.

Ambientado en los años 80 y con el escenario protagonista de la casa de su abuela -donde por distintas circunstancias su familia tuvo que mudarse cuando era una adolescente-, revivirá aquellas vivencias perdidas que durante tantos años tuvo en el olvido, intentanto resolver así el origen de sus dolencias y los misteriosos motivos que le llevaron a cometer aquellos actos.

GAME OUTLINE

Esquema y perfil de juego

Videojuego de terror psicológico en primera persona (3D) basado principalmente en la exploración. Podría definirse como un hibrído entre el *walking simulator** (simuladores de paseo) y el *survival horror*: además de ir paseando por los recuerdos obteniendo información de los objetos y las vivencias, también será necesario resolver una serie de rompecabezas o desafíos para ir desbloqueando zonas perdidas de la memoria de la protagonista mientras le acechan sus peores miedos.

What Remains of Edith Finch *(Giant Sparrow, 2017)*

* *Aunque el término ha ido ganando popularidad en los últimos años, estos videojuegos están marcando el patrón de estrategia narrativa en la industria.*
Se caracterizan por ser juegos de aventuras centrados en la exploración gradual y el descubvrimiento a través de la observación, donde la acción se deja en un segundo plano.

GÉNERO

La industria de los videojuegos los clasifica en géneros según el tipo de reto que ofrecen. Algunos videojuegos derivan mayormente la jugabilidad de su economía, otros de la física, nivel de progresión, maniobra táctica o dinámica social. Debido a que el videojuego es generado por la mecánica, se deduce que el género tiene un efecto significativo en los tipos de reglas que implementa.

Géneros que continene *Vestigio:*

- **Aventura:** historia para conducir el videojuego. Cerraduras y llaves para controlar el progreso del jugador.

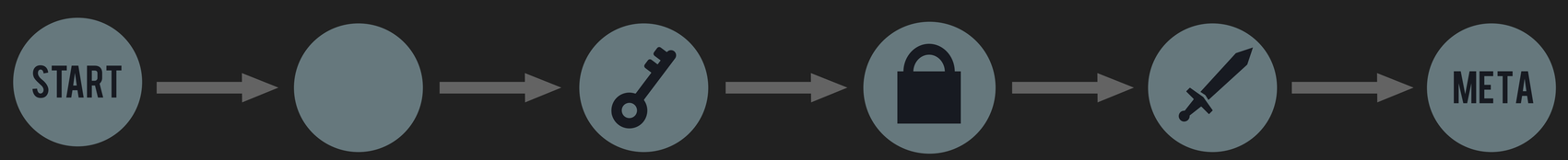
- **Puzle:** Niveles cortos que proporcionan desafíos cada vez más complejos.

JUGABILIDAD

MECÁNICA

La mecánica de juego y la navegación del jugador se asemeja a la de la mayoría de videojuegos de suspense o terror psicológico, donde los mecanismos de progresión serán la base del propio avance y la consecución del videojuego. Es decir, el diseño de niveles determinará cómo el jugador puede moverse a través del mundo del videojuego, en el que el progreso del jugador está estrechamente controlado por un número de mecanismos que bloquean o desbloquean el acceso a ciertas áreas -palancas, interruptores o llaves que permiten destruir ciertas puertas son ejemplos típicos de estos mecanismos de progresión-.

Siguiendo esta línea -en relación a *Vestigio*-, los propios objetos del entorno y los recuerdos que revivan los mismos serán las llaves que desbloquearán los distintos niveles.



Ejemplo - Mecánicas de *Zelda*
Usar cerraduras y llaves para asignar una misión lineal al espacio de juego no lineal.

¿EMERGENCIA O PROGRESIÓN?

La mecánica principal se basa en la progresión, contando con una secuencia de eventos dirigidos donde se dictan los desafíos a los que el jugador debe enfrentarse gradualmente mediante una cadena de eventos particular. Esto será la base para dictar qué elementos del videojuego se encontrará primero el jugador, con qué recursos o habilidades comenzará, y qué tareas debe realizar para continuar. De esta forma, permite controlar el progreso del jugador a lo largo de los niveles, donde incluyes la colocación inteligente de cerraduras, llaves o potenciadores vitales -facilitando al jugador su avance-. A medida que el jugador explore el espacio y adquiera habilidades y destrezas irá obteniendo una experiencia similar a una historia que consiste en los eventos que tienen lugar en cada nivel, las pistas descubiertas a lo largo del videojuego o las escenas de corte que se activan en ciertos lugares.

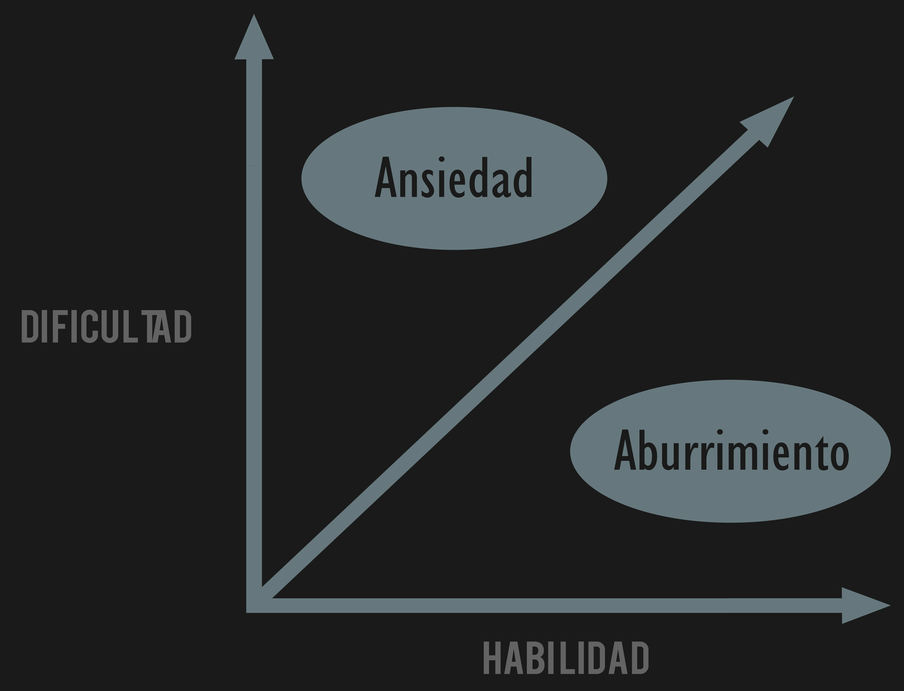
Por otro parte, también presenta aspectos emergentes, ya que dentro de un circuito cerrado y prediseñado ofrece en ciertas ocasiones la posibilidad de tomar distintos caminos y decisiones en su desarrollo -aunque siempre tengan el mismo resultado a la hora de superar los niveles-. Del mismo modo, a medida que el jugador explore los recuerdos y la mente de la protagonista, se incrementará la toma de decisiones estratégicas para la resolución de la trama. Esa progresión ofrece mayores desafíos prediseñados, generalmente a través de un diseño sofisticado -dando la posibilidad de elección al jugador-.

> **Regla y mecánica** van por sitios diferentes, aunque en cierto modo son lo mismo: lo que debo hacer es lo que tengo que hacer

NIVELES

Basándome en la estructura del *loop* -acción en bucle-, cada nivel es una ampliación de la memoria de la protagonista, donde la casa se va agrandando conforme recupera y revive determinados recuerdos, asignando a cada bucle un episodio temporal y espacial gradual de la vida del personaje. De este modo, el jugador obtiene una inmersión más profunda de los hechos y las consecuencias que los ocasionaron.

Los niveles individuales tendrían misiones claramente definidas que establecen los objetivos del jugador, estructurando las tareas que debe completar para superar cada nivel y creando una experiencia progresiva coherente para el propio jugador.



* *Un juego requiere un tipo de resistencia, es decir, no se debe estar todo el tiempo en la "zona de flujo".*

Ejemplo de nivel

En uno de los episodios (*loops*), donde el objetivo es conseguir entrar en la biblioteca familiar -una zona antes bloqueada al no hallar aún ningún recuerdo que motivara a revivirla-, el jugador debe encontrar la "llave" que le permita acceder a dicho lugar. Como aclaré anteriormente, las llaves serán distintos objetos que se presentarán diseminados y escondidos en cada nivel, permitiendo de alguna forma u otra evocar esas vivencias y memorias perdidas para ampliar la visión de la protagonista.

En este caso, la llave será un libro misterioso que se encuentra en uno de los estantes de un armario situado en los pasillos de la casa. De este modo, el objetivo del nivel sería devolver dicho libro a la biblioteca, consiguiendo así la entrada a ese espacio desconocido al encontrar un motivo para recordarlo.

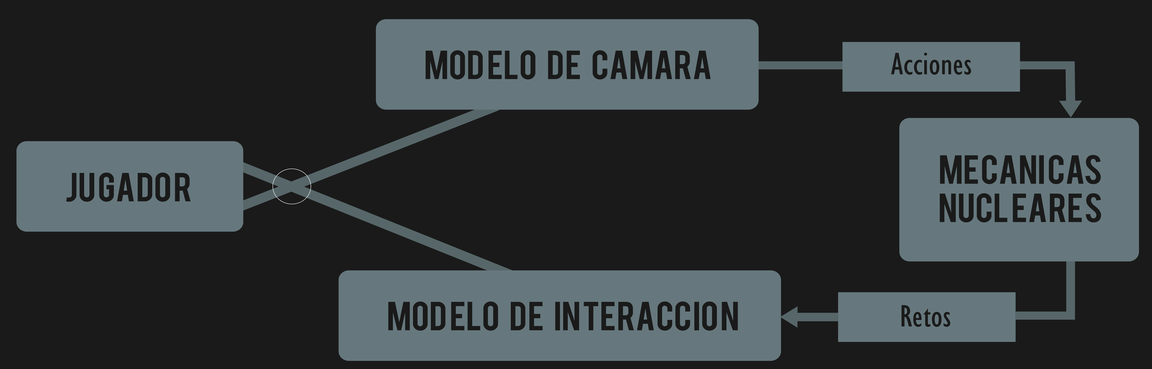
Por otro lado, cabe aclarar -como norma general- que conforme se descubra o desbloquee una nueva zona de la casa, ésta ya quedará disponible y accesible para el siguiente nivel, obteniendo de esta forma una ampliación gradual contínua del espacio.

Aprendiendo a jugar

Parte del trabajo del diseñador de niveles es entrenar al jugador en las habilidades de juego necesarias para completar el videojuego. Hoy en día, los jugadores no quieren leer manuales, ya que desean aprender la mecánica como un proceso natural del videojuego.

En un artículo titulado "The Chemestry of Game Design" -publicado en el sitio web *Gamasutra*-, el diseñador Daniel Cook analizó la forma en que los jugadores aprenden habilidades a la hora de jugar a videojuegos. Rompió su videojuego hipotético en múltiples "átomos de habilidad". Cada átomo constituye un paso en el proceso de aprendizaje y consta de cuatro eventos:

1. **Acción**. Esta es la acción que realiza el jugador, como presionar un botón o mover el cursor del ratón.
2. **Simulación**. El juego responde aplicando mecánicas y cambiando su estado.
3 **Retroalimentación**. Esta es la forma en que el juego comunica su cambio a través de dispositivos de salida.
4. El jugador actualiza su modelo mental del juego.



* **Modelo de interacción**
Sistema que hace posible la jugabilidad y su interacción dentro de un videojuego.

CONTROLES

Aunque no cuenta con ningún manual ni instrucciones dentro del menú de pausa, o algún tutorial en el cual se expliquen los controles que dispone el jugador, éstos se asemejan en su mayoría a los tradicionales controles de los videojuegos en primera persona.

Dispones de cuatro teclas relacionadas con el **movimiento del jugador** (teclas de dirección del teclado: “W/A/S/D”), tecla para accionar el **menú de pausa** (“escape”), y por último, el propio **click izquierdo** del ratón para interaccionar con el entorno y objetos -tales como diálogos o el modo “inspección de objeto”-.

Opciones de movimiento

Interacción

Otras opciones

→ Menú de pausa

→ Buscar pistas

→ Salir del menu/inspección

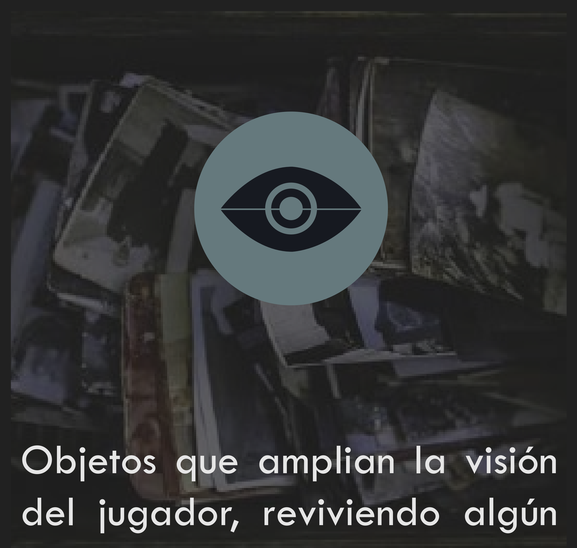
Ampliando la jugabilidad

MODO INSPECCIÓN

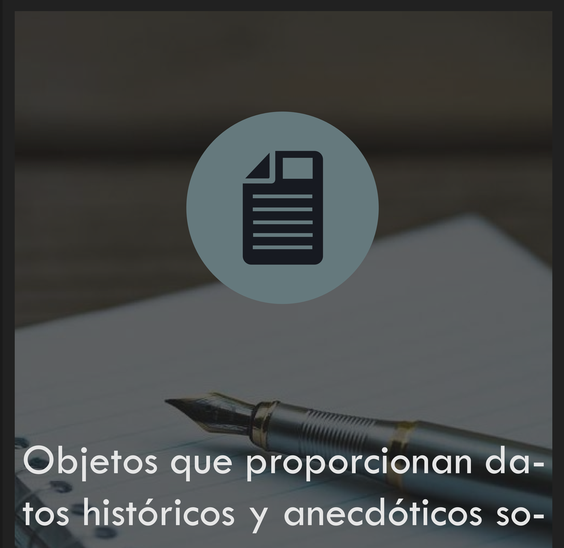
Algo muy común de los videojuegos en primera persona actuales es la inspección de los objetos. Mediante una ventana emergente se obtiene una visión ampliada del objeto en 3D, junto con una descripción detallada sobre las características del objeto.

Estos detalles amplian el conocimiento del jugador sobre el entorno y lo que forma parte del mismo.

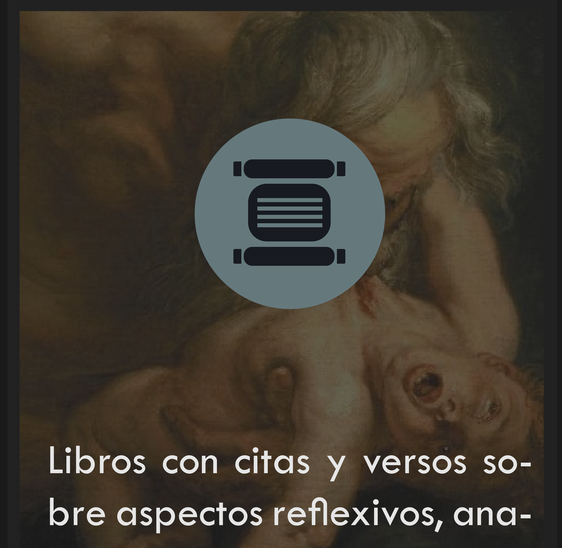
TIPOS DE OBJETO



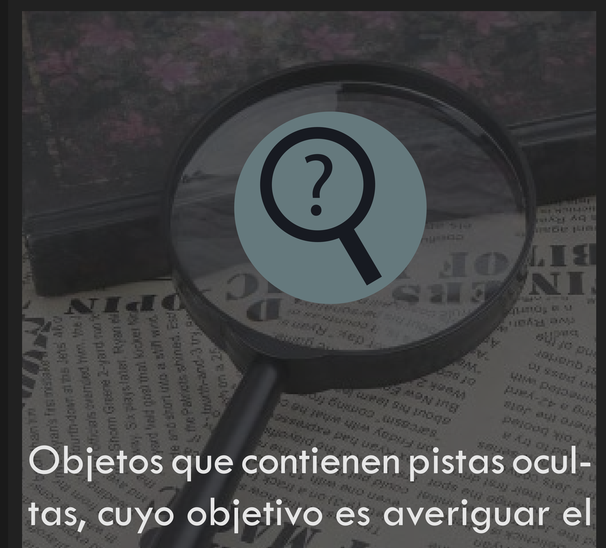
Objetos que amplian la visión del jugador, reviviendo algún recuerdo. Fundamentalmente amplían el mapa y la zona de acción.



Objetos que proporcionan datos históricos y anecdóticos sobre el protagonista y su entorno familiar.



Libros con citas y versos sobre aspectos reflexivos, analíticos y discursivos de las teorías del juego.



Objetos que contienen pistas ocultas, cuyo objetivo es averiguar el misterio subyacente.

RECOMPENSAS

Trofeos, logros y coleccionables

Definido fuera de los parámetros del juego, ofrece a los jugadores una mayor relación con el videojuego, incrementando su motivación y compromiso, y dándole la oportunidad de no solo completar el desafío, sino también indagar en sus secretos para conseguir los premios ocultos.

A su vez, la naturaleza narrativa independiente de los logros permite que el jugador pueda avanzar en la trama sin una necesidad o dependencia a la hora de hallarlos y conseguirlos -como subtramas de la historia-, aunque con la motivación y el propósito de conseguir algo más allá de lo establecido por la trama principal.

PERSONAJES

Protagonista principal

Aunque en su infancia fue una joven amable, cariñosa y extrovertida, debido a distintas circunstancias y vivencias que experimentó en su adolescencia sufrió un trauma psicológico, el cual ha retenido hasta su madurez.

Atormentada y reprimida por su pasado, tratará de eliminar su culpabilidad a través de la simulación, reviviendo los recuerdos de su infancia, e intentado hallar una respuesta sobre el trágico y misterioso final que experimentó su familia.

Al mismo tiempo -y casi asumiendo el rol detectivesco sobre los misterios de su vida-, la protagonista también cuenta con otros rasgos que le servirán de ayuda para adentrarse en las profundidades de su subsconciente: como la inteligencia, la capacidad crítica o la valentía a la hora de enfrentarse a sus temores -aunque en cierto modo también dependerá de las habilidades propias del jugador-.

La familia

Bajo el envoltorio de la familia convencional y feliz experimentaron distintos sucesos que crearon un ambiente de tensión e inseguridad en la propia familia.

En primer lugar, comenzó con el desahucio, siendo tal situación la que les llevó a mudarse a la antigua casa de la abuela, y que se convirtió en el detonante de la historia.

A partir de ese momento, y a raíz de distintos sentimientos evocados por dichos sucesos, se abordan otros problemas sociales actuales como la falta de pertenencia a un lugar, la inseguridad sobre el futuro, la inestabilidad emocional o la depresión.

La abuela

Aunque vivió una infancia dura, experimentando fuertes epidodios que marcaron su vida -como la muerte de su marido cuando sus hijos eran apenas unos niños-, encontramos una personalidad fuerte e independiente, probablemente a causa de los problemas a los que tuvo que hacer frente.

Sin embargo, esa dureza también marcará su personalidad, como la relación distante que lleva con su familia -sobretodo con su hija-, o el individualismo y egoísmo marcado hacia su propio entorno y la sociead.

La casa

Presentando una parte fundamental en la jugabilidad a la hora de avanzar en la historia familiar, la casa cuenta con “portales” temporales/espaciales -*loops*- que permiten avanzar en el tiempo a través de la trama.

Es decir, la casa es un personaje más, está viva y se va reconstruyendo poco a poco, a la vez que la propia historia -como la reacreación episódica del crimen y el misterio ocurrido en ese lugar-.

La sombra

Dentro del marco y el contexto del ocultismo -algo común en la historia de la familia, y que formaba parte de las actividades cotidianas de sus antecesores- la casa también presenta distintos espíritus, los cuales intentarán llevar a la protagonista a cometer actos oscuros.

Contaminando la mente de la protagonista y boicoteando ciertos recuerdos para llevarla hacia lugares inadecuados, se deberá huir de ellos para poder emprender el buen camino hacia la verdad, consiguiendo resolver la trama y superar dichos miedos.

En términos ficcionales, la sombra se vincula a la figra del archienemigo, la némesis, el villano o el monstruo; además del esquema situacional del descenso a los infiernos. En cierto modo, para que el héroe se encuentre a sí mismo primero debe vencer a su sombra.

"La sombra es aquella personalidad oculta, reprimida, casi siempre de valor inferior y culpable que extiende sus últimas ramificaciones hasta el reino de los presentimientos animales y abarca, así, todo el aspecto histórico del inconsciente", C.G. Jung.

"La sombra está conformada por los aspectos inconscientes u ocultos de uno mismo, tanto los positivos como los negativos. Han sido reprimidos por el ego racionalizador, o, en ocasiones, nunca los ha reconocido; es el problema de la represión. Precisamente, el ego actúa como un elemento organizador de los deseos y de las conductas. La sombra se compone de los deseos o impulsos primitivos e instintivos. Constituye la parte no civilizada de la psique donde anidan los resentimientos y las fantasías. Muchas veces se perciben en los demás a través del mecanismo de proyección. La percepción de la sombra es inhibida por la persona" (Rodríguez Zamora, 2009, p. 65-86).

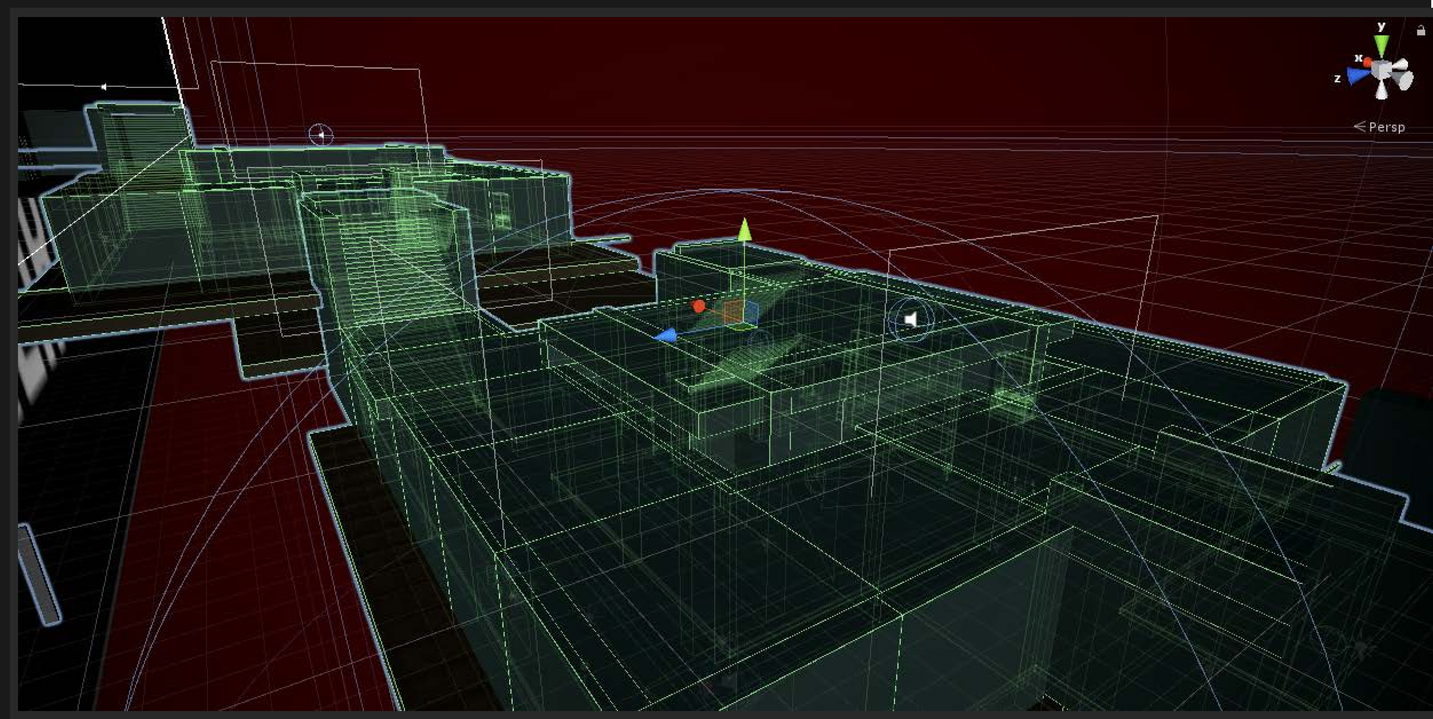
DISEÑO VISUAL Y SONORO

DISEÑO VISUAL

Es el proceso de creación de los aspectos artísticos de los videojuegos. El diseño de arte de videojuegos comienza en la fase de preproducción de la creación de un videojuego -desde la concepción del juego se hacen bocetos de los personajes, escenarios, objetos, etc-.

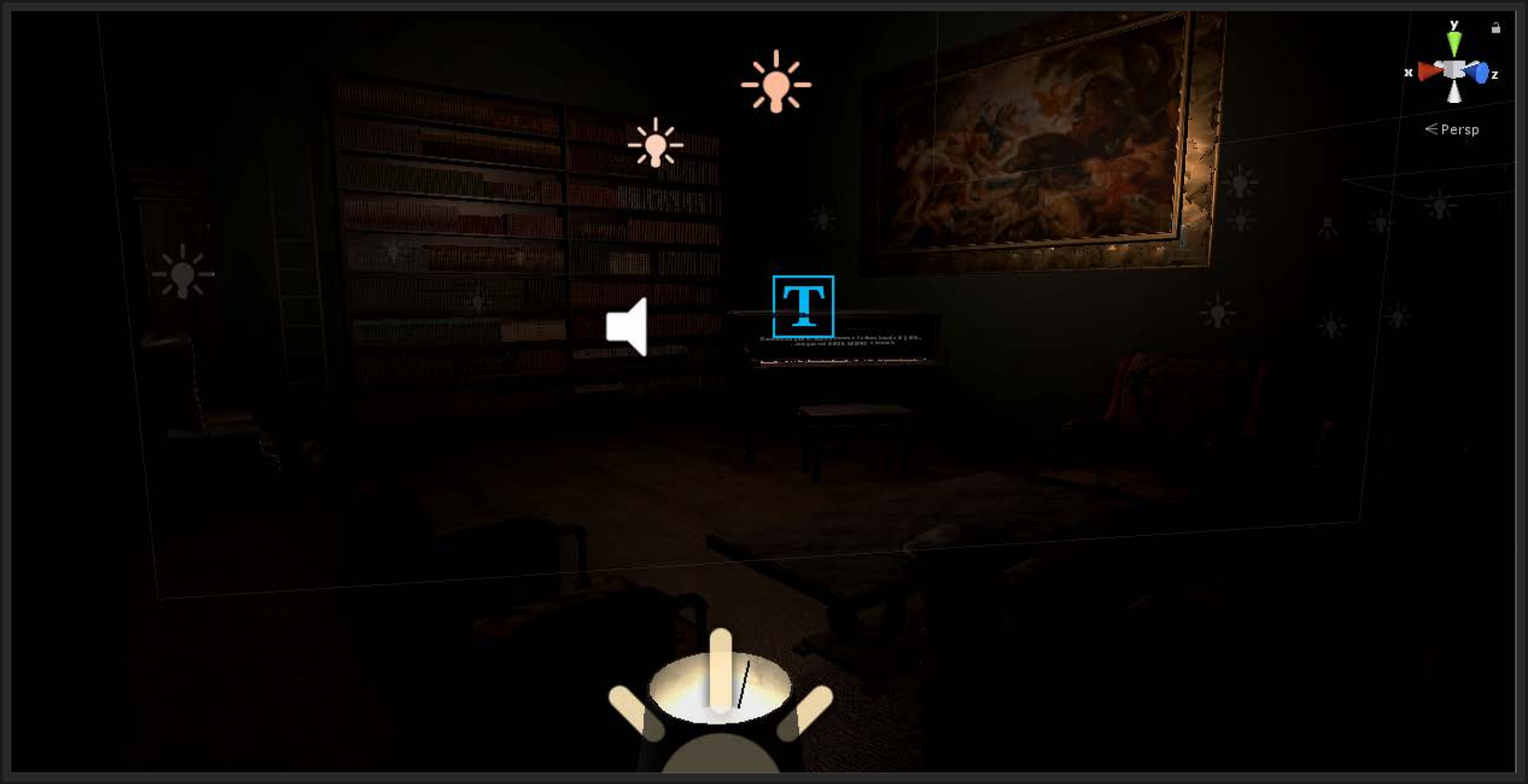
Al mismo tiempo, se suelen crear diseños conceptuales iniciales antes de que el juego pase a la actualización. A veces estos diseños conceptuales se denominan *programmer art* o *concept art*.

Después de que se completen los bocetos en bruto y el juego esté listo para avanzar se les da vida a través de la modelación y el diseño gráfico.



Los softwares de modelaje 3D permiten diseñar el estilo visual del videojuego. En este caso se observa la forma en la que está estructurado el escenario y los distintos niveles de Vestigio.

EJEMPLO DEL DISEÑO GRÁFICO (paleta de colores y fuente)



Adobe Std B

AaBbCc0123

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789~TM.@#$%&*()+=``

Tw cen MT

AaBbCc0123

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
0123456789~TM.@#*()+=´´

BEBAS

ABC0123

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789~TM.@#*()+=``

COLORES BÁSICOS

COLORES COMPLEMENTARIOS

COLORES CORPORATIVOS

DISEÑO SONORO

Dentro de la ambientación y el clima que distingue a un videojuego la banda sonora y los efectos de sonido son cruciales para que todos los elementos cumplan con éxito su función, envolviendo al conjunto en un todo armónico.

En el caso de *Vestigio*, la banda sonora tiende al paisaje sonoro subjetivo, donde a través de ritmos monotonales y tiempos similares los sonidos se van complementando de forma gradual. Esto facilita fusionar las distintas pistas de sonido de cada nivel o escenario, permitiendo superponerse para conseguir una melodía de transiciones sutiles y contínuas.

Por otro lado, esa evolución gradual se va solapando con los cambios de escena, ya que dependiendo de la carga narrativa y los sucesos que contenga permite identificar los estados de ánimo de los personajes y su evolución a lo largo de la trama.

El efecto ruido

SOMA *(Frictional Games, 2015)*

Esto se conoce popularmente como el "efecto ruido", y aunque no facilita exactamente dónde se encuentra el peligro o de qué tipo podría ser, sirve para alertar al jugador y crear tensión.

En esta línea, otra característica que quería mencionar es la técnica con la que el videojuego de terror ofrece a los jugadores la información sobre el entorno y sus alrededores -aunque nunca es la suficiente-. Es decir, los protagonistas de estos videojuegos nunca saben a ciencia cierta de dónde procede el enemigo o cuándo llegará el próximo ataque.

Sin embargo, ser completamente ciego no es del todo útil, por lo que distintos videojuegos de terror han utilizado técnicas de información limitadas para mantener al jugador al tanto de que el peligro es inminente, aunque sin ofrecerle demasiada información.

En *SOMA* (Frictional Games, 2015), cuando los enemigos están lo suficientemente cerca la visión del protagonista sufre alteraciones -como el efecto glitch-; o en *Silent Hill 2* (Masashi Tsuboyama, 2001), cada vez que un enemigo se encuentra de nuevo en ese perímetro cercano, la radio emite variacines estáticas. En el caso de *Vestigio*, la banda sonora y las alteraciones del propio sonido ambiente son los elementos que alertan de estas presencias, junto con el sonido de los latidos del corazón *in crescendo* de la protagonista, o fundidos y parpadeos en las distintas bombillas de la casa.

*

RESUMEN Y VALORACIÓN

El videojuego

¿Los videojuegos tienen alguna función, o son simplemente una entretenida pérdida de tiempo?

Los videojuegos son un medio expresivo, además de persuasivo, que invita a los jugadores a interactuar con estos sistemas, y a formar juicios sobre ellos. Experimentamos la simulación de un reto, donde el medio es un objeto en constante movimiento que no deja de cambiar y transformarse mientras intentamos elaborar una teoría y definirlos.

La emoción de completar un desafío o, mejor aún, ayudar a un amigo a superar un objetivo, es una de las sensaciones más satisfactorias de los videojuegos. Por otro lado, además de ser una fuente de interacción social o de activación emocional, los juegos también involucran nuestra mente de una manera muy activa.

¿Por qué ese género?

"El género de terror psicológico es ideal para videojuegos porque presenta un mundo familiar, aunque con la suficiente variación sutil para que parezca fantástico y especial. Las historias de terror se ubican típicamente en lugares reconocibles que los jugadores pueden identificar, pero que típicamente han sido invadidos por alguna fuerza maligna -esta fuerza a menudo ha alterado las reglas del mundo de alguna manera-.

Por lo tanto, dicho género se puede utilizar para introducir mecánicas de juego únicas basadas en esta realidad alterada. Un videojuego de terror puede presentar un elemento sobrenatural que justifica por qué el jugador tiene habilidades únicas, por qué extraños enemigos pueden materializarse de la nada o por qué escucha los pensamientos de los demás"
(Bernard Perron, 2009, p.17).

¿Por qué "Vestigio"?

UN TÍTULO PARA JUSTIFICARSE

Vestigio procede del vocablo latino *vestigium*, y aunque posee distintos significados se utiliza para nombrar las huellas, los pedazos o los restos de alguna cosa -ya sea física o simbólica-.

En este sentido, y respecto a los distintos significados mencionados, este término presenta un aspecto importante en el campo de la **Criminología**. En esta ciencia, que estudia tanto las causas como las distintas circunstancias que rodean a un delito -además de analizar la personalidad de los criminales que lo han llevado a cabo-, se utiliza dicho concepto para referirse a todo aquel material que es susceptible de ser vinculado al hecho delictivo.

En definitiva, los vestigios son aquello que permiten **reconstruir algo del pasado**.

** REAL ACADEMIA ESPAÑOLA*

1. Huella

2. Memoria o noticia de las acciones de los antiguos que se observa para la imitación y el ejemplo.

3. Ruina, señal o resto que queda de algo material o inmaterial.

4. Indicio por donde se infiere la verdad de algo o se sigue la averiguación de ello.

Justificación del proyecto

Una de las razones por las que escogí la realización de un videojuego para el Trabajo de Fin de Grado se debe al conjunto de expresiones artísticas que éstos incluyen: además de realizar un guion narrativo mediante un método de investigación y documentación, se añaden otro campos como el diseño gráfico (2d y 3d), la programación o el tratamiento de aspectos sonoros como pueden ser los efectos de sonido o la banda sonora; obteniendo así una mezcla artística completa -dentro de las posibilidades de realizarlo de manera individual-, y completando un reto personal al que deseaba enfrentarme desde mis primeros años en la carrera.

Por un lado, respecto al guion, quería indagar en distintos aspectos psicoanalíticos desarrollados por Carl G. Jung -como el inconsciente del ser humano-, junto con los traumas que pueden generar nuestros recuerdos, y englobándolo a la vez en un marco mitológico que creara una conexión entre ambos, como pueden ser los arquetipos o el "Viaje del héroe" -más detallado por Joseph Campbell-. En esta línea, surgían distintas cuestiones: ¿de qué forma el cerebro olvida y revive determinados recuerdos?, ¿cómo debe enfrentarse el ser humano a los traumas que generan estos recuerdos reprimidos? o, ¿qué senda debe tomar para pasar la prueba con éxito?, intentando encontrar así un hilo conductor que me permitiera conectar estos aspectos en una historia verosímil y coherente -junto a las posibilidades que ofrece el género de la ciencia ficción-.

Por otro lado, respecto a la programación de videojuegos, quería experimentar con mecánicas simples, sin embargo, quería que éstas tuvieran una función determinante y subyacente dentro de la historia. Así, cada nivel del videojuego corresponde a una ampliación de esa memoria perdida de la protagonista, donde los espacios se van ampliando conforme el jugador recupera y revive determinados recuerdos, y donde los objetos que va encontrando son determinantes para generar y descubrir dichos espacios. Sobre esa base, ¿es posible vincular la forma en la que trabaja el cerebro con la función que realiza dicha mecánica dentro del juego?

Finalmente, para concluir con este apartado, también pienso que los videojuegos pueden ayudar a lo jugadores a desarrollar destrezas para la resolución de los problemas cotidianos, además de favorecer en el desarrollo y el mantenimiento de la actividad cerebral. En este sentido, encuentro de vital importancia el poder pedagógico que estos pueden llegar a tener: como aprender a tomar decisiones coherentes, emplear estrategias creativas o superar los traumas personales.

Objetivos

- Realización de una *demo* completa: guion, diseño, programación y banda sonora.

- Realización de un documento de diseño del videojuego (*GDD*). Este documento es un conjunto de pautas de desarrollo del videojuego -un resumen ejecutivo del juego en general-, con la suficiente información para que desarrolladores, vendedores y editores entiendan los principios básicos del proyecto.

- Entender la relación psicológica que se establece entre nuestros recuerdos, los traumas y la mente humana, con el objetivo de realizar un guion verosímil.

- Impulsar el desarrollo y la actividad de la mente del jugador con retos que presenten un desafío didáctico y enriquecedor, además del hecho de cuestionarse distintas preguntas existenciales y filosóficas.

- Conseguir un contenido de calidad mediante técnicas de bajo coste y dirigido a un público objetivo con el propósito de conseguir incentivos para su futura compra o ayuda económica -*crowfunding*-.

Conclusiones

En relación a las distintas cuestiones y objetivos propuestos a la hora de plantear el proyecto, y desde una perspectiva autocrítica hacia el mismo, considero que el resultado final presenta las propiedades que se pretendían lograr. Por un lado, con el objetivo de alcanzar una aproximación teórica entre videojuego, literatura, mito y psicología, el análisis del proyecto muestra las distintas relaciones y particularidades generales que comparten los diferentes campos de estudio en cuestión, respondiendo a las premisas planteadas y ofreciendo un argumento sostenible y verosímil en base a estudios teóricos y científicos. Por el otro, en relación a un análisis técnico del proyecto, pienso que se ha conseguido un contenido orignal y de calidad mediante técnicas y procedimientos de coste reducido, con el objetivo de generar curiosidad e inquietud en el jugador respecto al futuro desarrollo del prototipo final, de forma que facilite y aliente su posible compra y aceptación entre los miembros de la comunidad.

Sin embargo, también cabe mencionar que desde esta perspectiva técnica encontré algunas limitaciones y dificultades a la hora de diseñar el proyecto, ya que al realizarlo de manera totalmente individual se me presentaron algunos obstáculos para lograr estos objetivos de calidad propuestos, como el modelado 3D de ciertos objetos y espacios -surgiéndome la necesidad de adquirir algunos diseños de uso gratuito por la complejidad y el tiempo que me habría llevado el hecho de diseñarlos por mi mismo-, o algunas cuestiones relacionadas con las mecánicas o la programación -alejándose de mi conocimiento básico sobre distintos conceptos informáticos y lenguajes complejos que no dominaba-.

Aunque la adquisición de estos modelos y prototipos de uso gratuito pueden restar cierta originalidad a la hora de analizar los aspectos creativos del proyecto, esto también me hizo indagar en profundidad en estos campos, superando esos obstáctulos de manera autodidacta, y aprendiendo de mis errores con el objetivo de poder sobrepasar en un futuro estas adversidades. A la vez, como posible solución a estas pequeñas flaquezas, y con la intención del desarrollo completo del prototipo, existe la posibilidad de ampliar el equipo de desarrollo técnico y creativo. Esto es, aunque la figura más conocida en el proceso de creación de un videojuego es el desarrollador, también intervienen diferentes profesionales especializados en áreas muy concretas para cada una de las distintas fases de desarrollo del proyecto -como la narrativa, la música y efectos de sonido, la informática, o el marketing-.

Si para algunos jugadores las demos de videojuegos actualmente no tienen mucho sentido -debido al gran mercado presente que ofrece un amplio número de videojuegos a coste muy reducido o incluso gratuitos-, en este proyecto resulta de vital importancia, ya que en cierto modo el futuro desarrollo del videojuego definitivo dependerá de las aportaciones de los jugadores y la comunidad -en el caso de que les haya gustado-, siendo el pilar fundamental del *crowdfunding*. Desde mi punto de vista, todo juego debería contar con una prueba a modo de demostración, aunque en ocasiones pueden resultar perjudiciales al no ajustarse al producto final -esto puede convertirse en un arma de doble filo, ya que se debe tratar y desarrollar con mucho cuidado y precisión-.

En términos generales, la demo es mayormente un elemento demostrativo e introductorio que ofrece una versión reducida del desarrollo y enfoque general que presentará un videojuego, aunque no se debe olvidar que también debe incluir de forma clara y concisa las premisas básicas del mismo. Es decir, la demo es un acercamiento técnico y narrativo que ayuda al consumidor a decidirse por la compra del prototipo final del videojuego, pero no debe limitarse a esto, ya que debe resolver distintas cuestiones relacionadas con los elementos creativos de diseño del videojuego -como las premisas narrativas del guion, elementos técnicos como el estilo visual y la resolución, o incluso la banda sonora-. Por lo tanto, esta prueba debe presentar una síntesis que contenga las ideas fundamentales de las virtudes del videojuego.

Sin embargo, también se debe tener precaución con esto, ya que si se consigue dejar la demo en un alto *standing* entre la comunidad, posteriormente el videojuego también deberá cumplir con esas expectativas que creó en la mente del jugador y desencadenó en su futura compra. En esta línea, ¿qué jugador no ha experimentado la sensación de quedar contento con una demo pero acto seguido darse cuenta de que el producto final que ha comprado pierde la fuerza y el carácter que presentaba su demo? Por ello, la realiazión del posterior videjuego completo también requiere un alto compromiso en estos aspectos, consiguiendo el acercamiento más posible a las expectativas que generó, cuidando minuciosamente esa línea argumental o gráfica que presentó su antecesor, y elaborando de esta forma un contenido final de calidad acorde con las premisas y los objetivos que el jugador esperaba con su compra.

De este modo, en el caso de que ***Vestigio*** cumpla las expectativas de la comunidad y cuente con el respaldo económico de la misma -*crowdfunding*-, se deberán contemplar también distintos aspectos mencionados anteriormente, como la ampliación del equipo de desarrollo, pues para un proyecto de estas características sería realmente complicado realizarlo de forma autónoma, ya que la extensión de contenido del videojuego no es comparable a la de su demo, y esa comunidad que ha participado en su desarrollo económico y artístico también deseará un resultado de calidad y sin demoras, capaz de competir dentro del amplio mercado que presenta actualmente el mundo del videojuego.

Como solución para eliminar o intentar evitar esta posible limitación que presentan algunos videojuegos, el *brainstorming* por parte de la comunidad también será crucial para su desarrollo, atendiendo a sus ideas e hipótesis sobre el transcurso que debería tomar el videojuego desde su punto de vista -como ayudar al desarrollo narrativo compartiendo incluso de forma anónima o pública sus traumas y vivencias para crear una historia verosímil, o aportando ideas más técnicas en relación a la experiencia de esos jugadores-. Aunque en cierto modo el peso de todos estos aspectos no recaerán únicamente en la comunidad -siendo en última instancia la opinión de los desarrolladores la definitiva-, se pretende que cumplan una función determinante en el progreso narrativo y visual del videojuego, ya que no solo se contará con las ideas de un equipo reducido, sino de una comunidad al completo que podrá expresar sus opiniones e inquietudes libremente, consiguiendo establecer así un debate constante y abierto entre sus usarios, y facilitando y ampliando el *feedback* de ideas entre el jugador y el desarrollador. De esta forma, se pretende que ***Vestigio*** no sea un proyecto individual, sino que **forme parte de todos**.

BIBLIOGRAFÍA

ALTOZANO, Jose (2017): *El videojuego a través de David Cage*. Sevilla: Héroes de papel.

BOGOST, Ian (2010): *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: The MIT Press.

CAMPBELL, Joseph (1904-1987): *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México, D.F. : Fondo de Cultura Económica.
.(1993): *Los mitos. Su impacto en el mundo actual*. Barcelona: Kairós.

DURAND, Gilbert (1979): *De la mitocrítica al mitoanálisis. Figuras míticas y aspectos de la obra*. Barcelona: Anthropos Editorial.

HARTMAN, David; ZIMBEROFF, Diane (2013): *Jung and Hypnotherapy*. Wellness Institute: Journal of Heart-Centered Therapies.

JONES, Steven E. (2008): *The Meaning of Video Games. Gaming and Textual Strategies*. Abingdon: Routledge.

KNAFO, Danielle (2016): *Going Blind To See: The Psychoanalytic Treatment of Trauma, Regression and Psychosis*. American Journal of Psichotherapy.

LÓPEZ IBOR, Juan J. (1981): *La Agonía del Psicoanálisis*. Madrid: Colección Austral.

LOVECRAFT, Howard Phillips (2010): *En las montañas de la locura, en Juan Antonio Molina Foix (ed.), Narrativa completa II. H. P. Lovecraft*. Madrid: Valdemar.

MANOVICH, Lev (2001): *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT Press.

MARTÍN RODRÍGUEZ, Iván (2015): *Análisis narrativo del guion de videojuego*. Madrid: Síntesis.

PERRON, Bernard (2009): *Horror Video Games: essays on the fusion of fear and play*. North Carolina: McFarland
.(2012): *Silent Hill: the terror engine. Ann Arbor* : University of Michigan Press.

POE, Edgar Allan (2018): *Cuentos*. Barcelona: Austral.

RODRÍGUEZ ZAMORA, José María (2009): *El héroe. Literatura y psicología analítica*. Universidad de Costa Rica: Filología y Lingüística.

LUDOGRAFÍA

Bloober Team (2016): *Layers of Fear*, Bloober Team.
.(2017): *Observer*, Bloober Team.

Capcom (2019): *Resident Evil 2*, Capcom.

Cyanide Studio, Saber Interactive, Cyanide S.A. (2018): *Call of Cthulhu*, Cyanide Studio.

Frictional Games (2010): *Amnesia: The Dark Descent,* Frictional Games.
.(2015): *SOMA*, Frictional Games.

Fullbright, BlitWorks (2013): *Gone Home*, Fullbright.

Giant Sparrow (2017): *What Remains of Edith Finch*, Giant Sparrow.

Kojima Productions (2014): *P.T (Silent Hill)*, Konami.

Red Barrels (2013): *Outlast*, Red Barrels.
.(2017): *Outlast 2*, Red Barrels.

SadSquare Studios (2018): *Visage*, SadSquare Studios.

Storm in a Teacup (2019): *Close to the Sun*, Storm in a Teacup.

Team Silent (1999): *Silent Hill*, Konami.
.(2001): *Silent Hill2*, Konami.

FILMOGRAFÍA

Amenábar, Alejandro. (2015). *Regresión* [Largometraje]. España-Canadá: MOD, Himenóptero, First Generation Films, Telecinco Cinema.

Buñuel, Luis. (1929). *Un chien andalou* [Cortometraje]. Francia: Luis Buñuel.

Darabont, Frank. (2007). *The Mist* [Largometraje]. EEUU: Dimension Films, Darkwoods Productions.

Flanagan, Mike. (2019). *Doctor Sleep* [Largometraje]. EEUU: Warner Bros, Intrepid Pictures, Vertigo Entertainment.

Gondry, Michel. (2004). *Eternal Sunshine of the spotless mind* [Largometraje]. EEUU: Focus Features.

Hitchcock, Alfred. (1963). *The Birds* [Largometraje]. EEUU: Universal Pictures.

Kubrick, Stanley. (1980). *The shining* [Largometraje]. RU-EEUU: Hawk Films, Peregrine, Warner Bros.

Miyazaki, Hayao. (2001). *Sen to Chihiro no kamikakushi* [Largometraje]. Japón: Studio Ghibli, Tokuma Shoten, Dentsu.

Muschietti. Andy. (2017). *It* [Largometraje]. EEUU: New Line Cinema, KatzSmith Productions, Lin Pictures, Vertigo Entertainment, RatPac-Dune Entertainment.

Nolan, Cristopher. (2010). *Inception* [Largometraje]. EEUU-RU: Warner Bros, Legendary Pictures, Syncopy Production.

Scorsese, Martin. (2010). *Shutter Island* [Largometraje]. EEUU: Paramount Pictures, Phoenix Pictures, Sikelia Productions, Appian Way.

Trachtenberg, Dan. (2016). *Playtest* [Mediometraje TV]. RU: Netflix, House of Tomorrow.

Ward, Vincent. (1998). *What Dreams May Come* [Largometraje]. EEUU: Polygram Filmed Entertainment.