

# **Estética en los videojuegos de horror entre los años 1995 y 2021**

Alumno: Jaime Andrés Arias Ibarra

Profesor guía: Juan Pablo Silva

Facultad de Artes, Escuela de Animación Digital

Santiago, Chile

2021

## Resumen

En este trabajo se tiene como objetivo analizar las diferentes decisiones estéticas visuales en ciertos videojuegos de horror/horror psicológico entre 1995 y 2021, reflexionando en cómo afecta o ayuda a la experiencia del jugador dentro del género. Para este desarrollo de ideas, se definirá lo que se maneja por concepto de arte y su producción en el medio, se hará una observación de cómo funcionan los géneros narrativos en los videojuegos comparándolos a otras áreas como el cine y la literatura y el cómo estos han evolucionado durante el tiempo. También describir el cómo se desarrolla el horror y cómo los videojuegos han abordado de forma creativa las diferentes técnicas visuales y variados tonos narrativos dentro del género.

## Palabras Clave

Videojuegos, horror, horror psicológico, arte, estética visual.

## Abstract

The objective of this work is to analyze the different visual aesthetic decisions in some horror/psychological horror games between 1995 and 2021, reflecting in how this affects or help the experience of the player in the genre. For this development of ideas, the concept of art and the production on the media will be defined, an observation will be made on how the content genres from videogames works in comparison with other areas like cinema and literature and how these have evolved over time. It also describe how the horror is created and how videogames have creatively addressed the different visual techniques and varied narrative tones within the genre

## Keywords

Videogames, horror, psychological horror, art, visual aesthetic.

## Introducción

Los videojuegos desde sus inicios han tenido una fuerte presencia en la recreación de las personas, de tal manera que es normal utilizarlos para el entretenimiento durante el tiempo libre:

Los videojuegos comenzaron siendo versiones electrónicas de juegos de tablero y deportivos, quizás no visualmente, pero sí esencialmente. [...] Entre los cincuenta y los setenta hubo muchos experimentos, sobre todo en universidades, que dieron lugar a los videojuegos tal y como los conocemos. Juegos como *Pong* (1972) trataban de simular una partida de tenis y poco después la imaginación fue dando forma a otros mundos y realidades como las que *Space Invaders* (1978) y *Asteroids* (1979) reflejaban. Con la llegada de las computadoras personales, los primeros juegos que con estas se acompañaban eran *Reversi* para Microsoft Windows 1.0 (1985) y en 1990 ya se había sustituido por el archiconocido *Solitario*. (Corbal, 2019)

Según lo afirmado por Corbal, entonces, es posible considerar que hoy en día, resulta muy difícil encontrar una persona que no haya consumido este tipo de entretenimiento, ya que se ha transformado en uno de los principales medios de esparcimiento, de manera primordial, entre las generaciones más jóvenes.

Al igual que las películas y otros medios audiovisuales, en los videojuegos se desarrollan una variedad de géneros, por ejemplo, fantasía, aventuras, acción, entre otros, los cuales permiten categorizarlos temáticamente. Uno de estos es el de "horror / horror psicológico", que se ha destacado como uno de los más característicos en esta área.

Ahora bien, desde un punto de vista personal, una de mis principales motivaciones para desarrollar esta investigación, surge por el interés en el nivel de trabajo técnico y artístico llevado a cabo en los videojuegos de este tipo, con el fin de generar horror. Me refiero, por ejemplo, a creaciones en las cuales solo observando la imagen del lugar en el cual muevo a mi personaje y aun sabiendo que lo estoy controlando al otro lado de una pantalla, me adentra en sus mundos. Esto último se logra debido a técnicas visuales que construyen una atmósfera y me produce temor sin haber tocado un botón. Por otra parte, ciertos juegos poseen un arte que funciona para contar historias profundas, sin utilizar palabras siquiera.

La categoría recién mencionada se ha transformado de manera considerable a lo largo de los años, gracias a los avances tecnológicos implementados por la *gaming industry*, desarrollando una diversificación de los estilos y formas visuales, trabajando no solo el realismo, que intenta una representación fiel del mundo observado, sino que también se puede hacer uso de la estética del Cartoon sin perder la atmósfera e incluso fortalecer el factor horror por medio de contrastes de estilos, produciendo una combinación inédita.

El arte (entendido aquí como el diseño de personajes protagonistas y antagonistas, de escenario; colores, iluminación, entre otros aspectos) y la estilización de un videojuego pueden constituir no sólo un elemento estético, sino también en una herramienta de comunicación, en tanto los distintos componentes de la imagen otorgan detalles narrativos que pueden referirse tanto a las características de un personaje como a los escenarios e historia de la obra. Ahora bien, a diferencia de los otros medios audiovisuales, el uso del tiempo en los videojuegos requiere un manejo mucho más complejo, pues ya no solo se debe pensar en la duración de la experiencia (el que sería el caso, por ejemplo, de una película, en la cual de antemano se sabe la cantidad de tiempo de reproducción). Para el caso de los videojuegos, en cambio, se considera y evalúa la interacción del jugador, que tipo de género de jugabilidad se quiere tener (plataforma, *shooter*, puzzles, *walk simulator*, etc) y otros factores que convierten al producto en una experiencia interactiva única para cada usuario. Gracias a estas características únicas y las mejoras de capacidad visual, con el desarrollo de hardware, los videojuegos han dado una libertad de expresión artística y funcional dentro del medio.

En 1994, con la llegada del 3D en las consolas de quinta generación, la gran mayoría de las compañías se enfocaron en usar esta tecnología en el desarrollo de sus formas estéticas. Esto no fue diferente para el género de horror, siendo ejemplos claros la salida al mercado de

“Resident Evil” (Mikami, 1995) en la Play Station, que utilizó soluciones creativas como la cámara fija mientras el jugador interactúa, para solo enfocarse en lo que los directores del videojuego querían que la persona viera. Al mismo tiempo, se implementó el uso de colores e iluminación, creando una atmósfera que no se había visto antes en esta categoría.

Desde esa fecha en adelante la tecnología ha continuado desarrollándose, lo que se ha reflejado también en los videojuegos de horror. Teniendo en cuenta esta transición tecnológica, en el siguiente trabajo se plantea como objetivo general analizar el estilo artístico en ciertos videojuegos de producción estadounidense y japonesa del género horror/horror psicológico, abarcando el lapsus entre 1995 hasta comienzos de 2021. En cuanto a los objetivos específicos, esta investigación pretende, en primer lugar, definir en qué consiste el arte en los videojuegos de horror principalmente, luego, comparar los diferentes estilos, soluciones y decisiones artísticas utilizadas en estos videojuegos. Al mismo tiempo, se analizarán las secciones referentes al arte, según la acepción desarrollada en el libro “Game Development and Production”, escrito por el productor y creador de videojuegos Erik Bethke, publicado en 2003, en el cual explica los diferentes roles en el área de producción y las diferentes etapas del arte en la creación de un videojuego.

Para llevar a cabo este análisis, se tendrá en consideración el estudio acerca del uso de las cámaras y diferentes técnicas de iluminación que existen en la cinematografía, de acuerdo a lo planteado en *Film Art: an introduction* (Bordwell y Thompson, 1997) para analizar su uso en los videojuegos. Por otro lado, para plantear una convergencia entre las prácticas artísticas del cine, analizar el uso de diferentes técnicas y el cómo pueden lograr producir la inmersión del espectador, desarrollando sensaciones y emociones claves dentro del género del horror, como miedo, incertidumbre, curiosidad, ansiedad, insomnio, fobias y traumas, esta investigación se apoyará en *The Aesthetics and Psychology Behind Horror Films* (Park, 2018) y *The Philosophy of Horror* (Carroll, 1990).

En la Industria del videojuego, cuando un estilo de estética se desarrolla y se hace relativamente popular entre los creadores y el público, como ha ocurrido con el género del horror, por ejemplo, se tienden a repetir ciertas decisiones artísticas, lo que hace que algunos tipos de obras manifiestan similitudes. Considerando lo anterior, esta investigación en particular, hará uso de los métodos ya mencionados, luego se llevará a cabo un análisis descriptivo y comparativo acerca del estilo, la toma de decisiones y la tecnología en ciertos videojuegos. Los seleccionados como objeto de estudio, destacan por las particularidades de su estética. Cronológicamente se ha establecido un periodo entre 1995 hasta comienzos del 2021, lo cual ha conducido a seleccionar los siguientes videojuegos: “Resident Evil” (Mikami, 1995), “Silent Hill” (Toyama, 1999), “Silent Hill 2” (Tsuboyama, 2001), “Yume Nikki” (Kikiyama, 2004), “Little Nightmares”(Bergman, 2017), entre otros, para examinar cómo sus creadores/directores despliegan, mediante su trabajo y sus decisiones, consiguen o no el efecto que esperan, en la rama de horror/horror psicológico.

## Arte y los videojuegos

El “Arte” es un término difícil de definir, con tantas formas y medios diferentes en que se puede reproducir. Dependiendo del área en que nosotros estemos situados, la categoría de arte, se puede asignar tanto a una pintura como a una canción, película, texto e incluso comida:

No existe, realmente, el Arte. Tan sólo hay artistas. Estos eran en otros tiempos hombres que cogían tierra coloreada y dibujaban toscamente las formas de un bisonte sobre las paredes de una cueva; hoy, compran sus colores y trazan carteles para las estaciones del metro. Entre unos y otros han hecho muchas cosas los artistas. No hay ningún mal en llamar arte a todas estas actividades, mientras tengamos en cuenta que tal palabra puede significar muchas cosas distintas, en épocas y lugares diversos. (Gombrich E. H., 1951, p. 15)

En *The Story of Art*, Ernst Hans Gombrich habla acerca de las diferentes formas de percepción del arte en la pintura y de los niveles de subjetividad y objetividad en el área. Por otro lado, Bordwell y Thompson en *El arte cinematográfico*, concuerdan con la idea de que no es posible definir una obra artística sin un espectador:

La forma artística se considera mejor en relación a un observador: el ser humano que mira la obra de teatro, lee la novela, escucha la pieza musical o ve la película. La percepción, en todas las fases de la vida, es una actividad...Un poema solamente consta de unas palabras escritas en un papel; una canción, de simples vibraciones acústicas; y una película, de patrones de luz y oscuridad en una pantalla. Los objetos no hacen nada. Evidentemente, por lo tanto, la obra artística y el observador dependen el uno del otro... (Bordwell D. y Thompson K., 2001, pp. 41-42)

Desde otro enfoque, Larry Shiner en su libro *La invención del arte. Una historia cultural*, señala que la idea de arte actual ha sufrido un proceso de evolución constante a lo largo de la historia, transitando desde una perspectiva del artesano antiguo hacia el sistema moderno de arte, junto con destacar que, a causa de esto, no es posible decir de manera concreta que todo inicio de sistema artístico sea una base definitiva para el concepto. Tomando en cuenta lo anterior, no sorprende que aparecieran diferentes ideas, ya que la tecnología (refiriéndonos a esta como las herramientas para la creación en el área) siempre se encuentra en un proceso de perfeccionamiento y evolución, lo que abre paso al mismo avance en las técnicas que se utilizan en las variadas formas de arte:

Después de la Segunda Guerra Mundial, muchos departamentos universitarios de las bellas artes empezaron a ofrecer programas de estudio de los oficios, lo cual implicó que los estudiantes de cerámica, textil y carpintería, que de otro modo hubieran tenido que ir a hacer de aprendices o a una escuela donde realizar su vocación, quedaron bajo el influjo del mismo tipo de historia de arte y de ideas del mundo del arte que sus compañeros, estudiantes de pintura o de escultura. Así, a finales de los años cincuenta, cuando el neodadaísmo y los artistas pop empezaron a experimentar con madera, arcilla, fibras, resinas y plásticos, algunos ceramistas, como Peter Voukos, empezaron a incorporar elementos estilísticos del expresionismo abstracto a sus piezas y a moldear múltiples tubos y extrañas formas abultadas en las vasijas, o a practicarles agujeros de manera que fueran inútiles como “recipientes”. Voukos y sus

seguidores muy pronto fueron denominados “escultores de cerámica” en lugar de “alfareros” o “artesanos”(…)(Shiner L., 2001, p. 371-372)

Considerando la idea recién expuesta, podemos afirmar que la diferencia entre “artista” y “artesano” se vuelve cada vez más difusa, con el uso no solo del tipo de material en que se trabaja, sino también debido a los conocimientos adquiridos, al aprender nuevas técnicas y utilizarlas para crear obras. Actualmente, el arte, gracias al avance tecnológico, ha dado oportunidades de experimentar varios métodos de manifestaciones artísticas.

Entonces, entendiendo que existen varias definiciones de arte, para esta investigación en particular, se entenderá el “arte” como el resultado visual del manejo y el conocimiento de las diferentes habilidades y técnicas para generar una obra, tales como la creación de pinturas, esculturas, diseño, etc; todas las cuales es posible identificar dentro de la rama de los videojuegos. A diferencia del término “obra de arte”, el cual requiere un reconocimiento cultural social específico, en el siguiente trabajo no se intentará justificar qué merece ser denominado arte o no, por lo que, a la hora de utilizar el término “arte” se hará referencia a lo relacionado con toda producción artística visual asignada a un videojuego. Debido a este entendimiento, si es que existe una silla que fue diseñada, dibujada o modelada en 3D y fue puesta en el escenario de un videojuego, se le otorgara la etiqueta de arte, por haber sido creada en el departamento de producción de arte para un videojuego.

Los videojuegos, al igual que la cinematografía, utilizan elementos en común a la hora de desarrollar sus productos. Ambos requieren de un trabajo con imágenes para contar una historia, por lo cual no resulta extraño apreciar que ciertas personas cumplan roles muy similares en ambos tipos de producción:

Ya seas un artista de background, programador, diseñador, marketing, o ventas, tenderás a ver un proyecto como un medio de arte, software con diseño de juegos, un diseño de juego en proceso, o un producto para ser promocionado o vendido. El gran panorama de los diseñadores de videojuegos es que requiere un esfuerzo de equipo de muchos profesionales individuales de la industria que se esparcen en otras industrias... (Bethke E., 2003, p. 39)

Esta cita de Erick Bethke, nos indica que dentro de los videojuegos es posible identificar muchos papeles involucrados, que tal vez correspondan a diferentes especializaciones, como por ejemplo, dentro del área de interés: director, director de arte, artista de *concept*, artista 2D, artista de modelado 3D, artista de texturas, entre otros. Estos roles son bastante conocidos dentro de la cinematografía, cumpliendo con el mismo nivel de trabajo y técnica en el campo del arte. Un ejemplo de estos roles es el de director y director de arte:

Aunque el director está a menudo involucrado en las diferentes fases de la preproducción, es principalmente el responsable de vigilar el rodaje y las fases de montaje. Tradicionalmente, el director convierte el guión en una película mediante la coordinación de varios aspectos del medio cinematográfico. En muchas industrias cinematográficas, se considera al director la única persona responsable de la imagen y el sonido de la película acabada. (Bordwell D. y Thompson K., 2001, p. 13)

Esta definición anterior, que trata de explicar lo que es un director en la cinematografía, también resulta útil en el ámbito de los videojuegos, pero con la diferencia que, en este caso, reciben también el nombre de *Game Developers*, ya que algunos juegos son creados por una sola persona, quien tiene la responsabilidad de llevar a cabo la visión final del juego. Hideo Kojima, ZUN (Jun'ya Ota), Shigeru Miyamoto (Nintendo), Satoru Iwata (Nintendo), son algunos de estos *Game Developers* reconocidos en la comunidad:

Hacer de director de arte es algo como hacer snowboarding o salto en paracaídas--la esencia está en el hacer de la actividad. Por ese lado, un director de arte es por naturaleza una figura de acción. El director de arte definitivo es también un amalgama único de contradicciones. Por un lado, la creatividad tiene pocos límites; y por el otro, se concentra en lo práctico. Balancear estos pares opuestos, como el arte y el comercio, hace que el trabajo de dirección del arte sea único y lleno de pruebas. Si nos vamos de fondo, un director de arte es mejor descrito como un gerente de diseño(...) El director de arte en un proyecto de cine opera como gerente de departamento como forma, pero como artista en esencia. En otras palabras, decisiones para el departamento de arte son hechas a diario, permitiendo que el lado físico de la producción creativa del cine ocurra concorde a una agenda, mientras la creatividad dispone la fundación para estas decisiones (...) (Rizzo M.,2005,3)

(...) El director de arte es el gerente del equipo de arte, vigilando lo que se viene adelante para que las dependencias del proyecto sean previstas antes de tiempo y que los artistas produzcan sus elementos a tiempo durante el proyecto. El otro rol más importante es revisar cada elemento de arte en su creación para que se asegure la consistencia en la calidad y la temática con el resto del juego(...) ( Bethke E., 2003, 46)

Como se puede analizar, no es mucha la diferencia entre el director de arte en el cine y en los videojuegos, ya que ambos requieren del mismo conocimiento y habilidades. Sabiendo esto, resulta normal observar el mismo cuidado y atención respecto al aspecto artístico para contar una historia en los videojuegos.

Por ejemplo, en el caso de "Silent Hill" (Toyama,1999), el jugador, tras investigar la zona de la escuela y entrar al subterráneo de una torre llega a un cuarto donde hay unas sillas (donde una de ellas tiene una llamativa caja de balas roja encima) y una mesa con tres teléfonos azules. **(Fig. 1.1)**



Fig. 1.1

Esta zona del juego crea un choque de realidad, puesto que, el jugador ya acostumbrado al ambiente de la imagen de la escuela (**Fig. 1.2**), se encuentra con enemigos mucho más peligrosos y el contexto de la historia se vuelve más tenebrosa entre más se explora esta zona. El uso de la monocromía de naranjos, cafés y grises, junto con las texturas del escenario generan una sensación de oxidación y desgaste, mientras que la baja iluminación hace que resalten los colores del *ítem* de la caja de balas, recurso que ya es reconocido por el usuario e incentivan el interactuar con este. De igual manera, se regresa a este recurso a la hora de señalar el teléfono, texturizado con un color con más contraste, indicando que se trata de algo importante.

Ya saliendo de la habitación, el jugador es recibido por una *cutscene* del juego, (**Fig.1.3**), donde el personaje contesta una llamada desde este teléfono, es la voz de su hija que lo único que dice es que la ayude, la llamada corta y volvemos al *gameplay*.



Fig. 1.2





Fig.1.3

El orden de estos sucesos, la elección de los colores, la puesta en escena y cada elemento visual que permite que esta *cutscene* funcione, es responsabilidad del trabajo artístico de un director de la obra y/o director de arte, que también se ejecuta en las películas.

### **Un poco de historia de los videojuegos**

Si hablamos de videojuegos, no podemos olvidar que trabajamos en un área en la cual ciertos usuarios solo se han quedado en sus recuerdos de los videojuegos antes de los años 90; por lo cual no es raro que fuera de la comunidad *gamer*, exista un prejuicio, considerando estas obras como algo infantil o que no merece tomarse en serio.

Considerando lo planteado resulta lógico preguntarse cómo no pensar de esa forma, tomando en cuenta diversos factores: por ejemplo, que antes de los años 90 la tecnología de las consolas no era tan avanzada, por otro lado, las bibliotecas de videojuegos no eran tan extensas como hoy en día y el acceso sigue siendo restringido, pues comprar una consola y juegos implica un importante desembolso de dinero; razón por la cual lo más accesible para una persona en esos tiempos era gastar monedas en arcades, las cuales contenían entre los más conocidos dentro de los videojuegos, “Donkey Kong” (Nintendo, 1981), “Pac-Man” (Namco, 1980) y “Galaga” (Namco, 1981), que eran producciones simples, con poca capacidad gráfica, haciendo que el arte fuera caricaturesco y formado de pocos píxeles, con una premisa muy simple como “dispararle a lo que se mueve sin que caigan abajo”, difíciles y rápidos para tragar el dinero de las personas.

No obstante, actualmente, los videojuegos son mucho más que eso y fue gracias a la evolución tecnológica, que ahora pueden contar una historia, tener un por qué de las acciones del jugador, más allá de “solo disparar a los malos”. Por otra parte, ha habido una notable mejoría en la calidad visual y sonora, lo cual implica una sofisticación del arte audiovisual, permitiendo una experiencia que solo los videojuegos pueden generar.

A la fecha, la diversidad de los videojuegos disponibles es enorme y, se podría decir, que existen videojuegos para distintos tipos de público. Tantas son las personas que consumen este medio que se han creado festivales, tales como “The Game Awards” con el propósito de premiar anualmente, según categorías o géneros, a los mejores videojuegos a partir de los votos de las personas (parecido a los “Premios Óscar”) y convenciones dedicadas a este medio. Entre las más famosas de estas últimas, se encuentran “E3” y “Tokyo Game Show”, en las cuales se anuncian y muestran los próximos videojuegos y lanzamientos. Todo esto por el disfrute colectivo de un medio.

El hecho de que los videojuegos atraigan y apasionen a diferentes personas, revela que ya no son algo que se pueda subestimar e incluso pueden ser considerados arte por la cantidad de trabajo y las diferentes ramas artísticas que es necesario asumir al crear un videojuego:

Habiendo ido por una escuela de arte, siempre he sentido que los videojuegos eran vistos como productos para generar dinero en vez de arte; pero solo porque es comercial no significa que no sea bueno: es más, argumentaría exactamente lo contrario. Los juegos hacen todo lo que el arte se supone que hace y más. Mezcla lo visual, la escritura, música y sonido, storytelling, y la interacción y los pone a todos en un paquete. Los juegos son tan exitosos en lo que hacen que incluso hay toda una cultura (y culturas dentro de culturas) basada en ellos. Mientras la creación de videojuegos en el futuro se hace cada vez más fácil, quiero encaminar la idea de que la creación de videojuegos es un medio de arte. Estoy creando una pieza de arte llamada OMORI y mi medio es un videojuego (...) (OMOCAT, 2014)

## Existencia de géneros en los videojuegos

Los videojuegos, al igual que la cinematografía, están categorizados por géneros, como por ejemplo, acción, comedia, drama, entre otros, que hablan del tipo de narrativa y tono que pueden tener las historias. También se categorizan por el tipo del área visual que utilizan, como 2D, 3D, *pixel art* e incluso *live action*; pero también están clasificados en relación a cómo se juega y cuáles son los métodos que se ocupan para completar el juego: *Shooter* de primera persona, tercera persona, plataformas, peleas, puzzles, etc.

Esta forma de organización de diferentes obras no es nueva, se encuentra ya en la literatura, en el hecho de categorizar textos por su contenido y pasando al cine a través de los años:

La teoría de los géneros posee una larga tradición en el análisis literario y a mediados del siglo XX fue recogida por los teóricos del cine como una forma de facilitar la clasificación de las películas para su análisis. Habitualmente los géneros se definen en base a la noción de que determinado grupo de obras comparten convenciones específicas de contenido (por ejemplo, temas o escenarios) y/o forma (incluyendo estructura y estilo). (Chandler, 1997)

Más que intentar o crear un orden, esto era para facilitar el deseo de adquirir o consumir obras similares a las que personas ya les gustaba o simplemente alejarse de cierto tipo de contenido. Esto también, causó que algunas obras se crearan para satisfacer a cierto público, tomando

como referencia las fórmulas del género para tener una estructura similar a la experiencia de creaciones anteriores y apelar a las personas que consumen productos culturales similares.

Dicho de forma simple, las películas de género son aquellos films comerciales que, a través de la repetición y la variación, cuentan historias familiares con personajes familiares en situaciones familiares. También alientan expectativas y experiencias semejantes a las de películas similares que ya hemos visto. (Keith B., 2012, p. xvii)

En los videojuegos los géneros son comúnmente definidos por el tipo de interacción que desarrolla el usuario o *gameplay*. Por otro lado, cada género específico genera en el jugador una expectativa respecto a la forma de desenvolverse en el transcurso del juego. De esta manera, algunas veces, por ejemplo, se hace uso de diferentes controles de consola para facilitar ciertas acciones en algún videojuego (como *motion controls*) o si se precisa ejecutarlo con otro jugador, tanto de forma física u online. Esto es más evidente en la evolución de los juegos del género de *peleas*: en comunidades que ejecutan títulos de esta misma categoría, piensan (en su gran mayoría) en tener una experiencia competitiva de jugador versus jugador.

Estos juegos eran comúnmente encontrados en arcades que incentivan la competencia, ya que una cabina de arcade con uno de estos juegos como “Street Fighter III: 3rd Strike” (Capcom, 1999), se creaba con dos controles para dos jugadores, (Fig. 2.1). Gracias a la evolución de procesamiento de las consolas y el uso del internet, los videojuegos encontraron un nuevo hogar en la casa del jugador, haciendo que estos combates ocurran en diversos espacios geográficos sin tener un oponente físicamente al lado.



Fig. 2.1

Por otro lado, existe el género *First Person Shooter*, que, como el nombre indica, es un videojuego de disparos en primera persona y la vista o cámara del jugador está ahora en la perspectiva de los ojos del personaje que controla, haciendo que el usuario maneje la cámara. Para estas acciones, ciertas personas tienen preferencia a controlar estos juegos por medio de

mandos/*joystick* o un *mouse* y teclado para tener mejor control de la mira del arma mientras se mueve la cámara.

Esto no quiere decir que los géneros de videojuegos solo sean definidos por la forma de jugar, si bien, se ocupan esas categorías para vender a cierto público que es fan de un tipo de *gameplay*, eso no complementa totalmente a la explicación del videojuego. Existe una discusión académica respecto a la utilidad de clasificar los juegos en base a su temática. Wolf (2001, como se cita en Clearwater, 2010) considera que la iconografía o el tema son secundarios, en tanto tienen poca o ninguna injerencia en el juego. En tanto Eskelinen (2001) considera que los elementos narrativos no son más que ornamentos sin interés destinados al marketing. Siguiendo la argumentación de David Clearwater (2010), considero que si bien las afirmaciones de Wolf, Eskelinen y otros autores que comparten su perspectiva son válidas cuando se trata de juegos abstractos, cuando vemos el estado actual del desarrollo de los videojuegos, reducir su análisis al *gameplay* no da cuenta del conjunto. Elementos como la ambientación, la historia, el tema y el tono son integrales a la totalidad de la experiencia de cada juego.

Lo que es importante para nuestros propósitos inmediatos es el simple hecho de que ya existe un léxico bastante denso cuando se trata de pensar en el género de los videojuegos. Esto se hace aún más evidente cuando comenzamos a observar la escritura disponible sobre géneros y subgéneros específicos contenidos en sitios web de dedicados a la historia/archivo y comunidades de fans especializadas que han crecido orgánicamente en torno a muchos géneros. (Clearwater, D., 2010, p. 37)

Es difícil definir un videojuego en base a un solo un género, algunas veces debemos utilizar subgéneros para complementar las diferentes temáticas que la obra puede abarcar y así poder clasificarlos sin tener que requerir sólo al *gameplay* como categoría. La importancia de los subgéneros resalta mucho más luego de entender que, ciertos géneros suelen ser dominantes en su clasificación, como: horror, metroidvania, peleas, entre otros.

Como en la comparación de los *cute-'em-ups* y los *rail shooters* indican, un subgénero puede ser dominado por la temática y tono mientras es caracterizado por una mecánica específica de *gameplay*. Y serán, por supuesto, superpuestos, ya que la hibridación es común (Rainbow Cotton es ambos, un *cute-'em-up* y un *rail shooter*). (Clearwater D., 2001, p. 41)

Se entiende que la clasificación en géneros, al igual que ocurre en el arte, depende de la época en que ciertas obras fueron categorizadas cuando salieron a la venta, ya que esta distinción simplifica la búsqueda de títulos. Sin embargo, los videojuegos y sus géneros evolucionan y pueden cambiar a través del tiempo:

[...] el género, o el acto de clasificación, no es un fin en si mismo, pero representa un marco de referencia o esquema con el cual podemos entender mejor un título individual que forma parte de un género y el gran ambiente social en que este título reside. (Chandler, 1997, p. 39)

Clasificar en base a dos tipologías de géneros, permite centrarse en un rango más amplio de características, y encontrar o desarrollar una mezcla de de jugabilidad y narrativa, que nos puede llevar a nuevas ideas y desarrollarlas en diferentes formas creativas que pueden romper con los estereotipos dentro de un género en los videojuegos. Por ejemplo, pueden existir dos juegos con combate 3D y en tercera persona como “Okami” (Capcom, 2006) (Fig 2.2) y “Dark Souls” (FromSoftware, 2011) (Fig 2.3), pero son juegos totalmente diferentes en términos de temáticos.

Okami trata del viaje de una loba blanca en el antiguo Japón para restaurar los daños que los demonios han causado a esa tierra. Mientras que en Dark Souls, el jugador toma el papel de un “no-muerto” y emprende un viaje para saber de su final en un reino casi en ruinas.



Fig 2.2

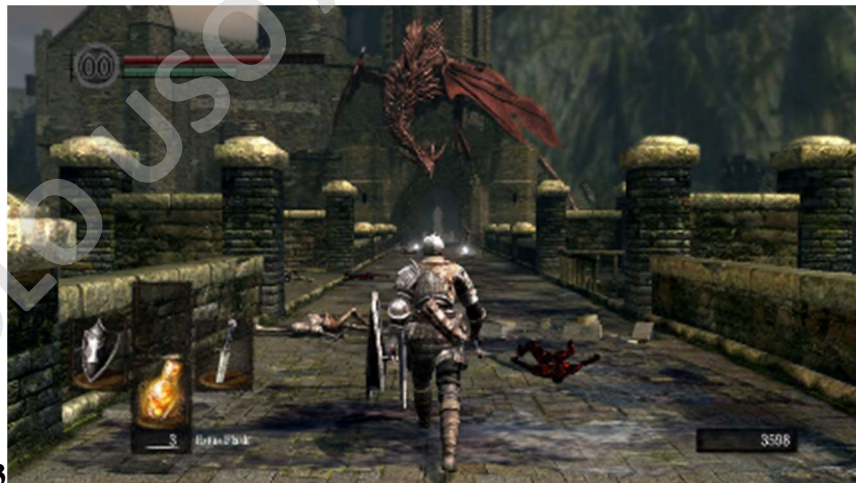


Fig 2.3

Estos dos juegos pueden categorizarse temáticamente como fantasía, pero se diferencian en el tono<sup>1</sup> y las bases de su historia. Okami está referenciado en la cultura del antiguo Japón, teniendo visuales acorde a las pinturas de la época y su historia más humorística al lado de Dark Soul, que adquiere los rasgos de la fantasía oscura, tomando referencia de la arquitectura gótica y una historia de muerte y soledad.

<sup>1</sup> El “tono” es un concepto derivado de la literatura y hace referencia a la emoción principal que se refleja en el estilo narrativo.

## El género de horror y de dónde viene

El horror, ha sido uno de los géneros más exitosos dentro del medio, siendo los japoneses los principales creadores del horror en los videojuegos, cuya fama comenzó con títulos como "Resident Evil" (Mikami, 1995) y "Silent Hill" (Toyama,1999) que se han transformado en los padres del horror reconocidos en todo el mundo.

Para entender el horror resulta necesario reconocer que los miedos son subjetivos y dependen de la cultura de la personal:

[...] el horror habla de miedos que son tanto universalmente tabú y responden a una ansiedad social específica cultural e histórica. La ideología de horror ha cambiado históricamente de acuerdo a las ansiedades culturales contemporáneas, incluyendo el miedo de reprimir deseos animales, diferencias sexuales, guerras nucleares y aniquilación total, acechando locura y violencia debajo de lo cotidiano, y decadencia corporal. (Keith B.,2010, p. 1)

Desde que el género de horror es, en una manera de hablar, fundada sobre los disturbios de normas culturales, ambas conceptuales y morales, proporciona un repertorio de simbolismos para esos tiempos en donde el orden cultural - aunque en un bajo nivel de generalidad- a colapsado o es percibido como un estado de disolución. Por lo tanto, horror, un género el cual típicamente puede comandar a un solo límite de seguimiento -debido a sus poderes básicos de atracción- puede comandar una atención masiva cuando su iconografía y estructura son desplegadas de tal forma que articulan la extendida ansiedad de tiempos de estrés. (...) (Carroll N., 1990, p. 214)

Aquello que le provoca horror a una persona de cultura norteamericana es diferente a aquello que lo gatilla en una persona con cultura japonesa. No es solo que cada contexto socio-cultural genera ansiedades particulares, sino que cada tradición narrativa encuentra distintas formas de convertir esos temores en una narrativa que de alguna forma conecte al protagonista con el espectador, o en este caso el jugador. (Bruhm, S. 2002) La narrativa tradicional del cine de terror se centra en un mundo organizado alrededor de normas social y naturalmente aceptadas que se ven interrumpidas y amenazadas por la llegada o aparición de una fuerza aterradora y horriblemente destructiva. Aunque esta estructura muy básica es común a la tradición del cine de terror japonés y de Hollywood, las actitudes subyacentes hacia estas fuerzas de oposición son notablemente distintas. (Wee, V., 2014)

Al considerar los tropos claves del horror, tal vez los dos más dominantes involucran la "diferencia" y la noción de "otredad". Ya sea que la fuente del horror se centre en un monstruo, espíritu/fantasma o una misteriosa fuerza sobrenatural, la principal preocupación en las películas de terror generalmente gira en torno a la tensión entre el Ser 'bueno', 'normal', saludable y el Otro 'malo', amenazante y destructivo. Notablemente, algunas interesantes y complejas actitudes culturales organizan estas ideas opuestas del «bien» y el «mal»: La creencia judeocristiana occidental se basa en una relación opuesta y adversaria que ve a los dos perpetuamente involucrados en el conflicto - es decir, «el bien contra el mal». Esto es distinto

de la visión oriental/budista donde la oposición de fuerzas y valores son aceptados como partes inherentes y complementarias de un todo completo - es decir, «el bien y el mal». Esta diferencia fundamental se basa en los ideales e ideologías religiosas específicas que dominan cada cultura. (Wee, V., 2014, p. 58)

Narrativamente, esta diferencia ideológica se traduce en que la ficción japonesa del horror tiende a la ambigüedad, los personajes y sus acciones aparecen moralmente complejos e inestables. Ante la ausencia de las nociones de bien y mal como opuestos, sino bajo la concepción de que el horror emerge del desequilibrio entre fuerzas opuestas, un resultado o solución positiva, depende del restablecimiento del equilibrio que se había perdido. La perspectiva occidental, por el contrario, se ordena mucho más claramente en torno a una confrontación entre el bien y el mal. (Wee, 2014)

Indudablemente en un mundo globalizado ambas tradiciones se han influido mutuamente y, más allá de sus orígenes culturales específicos, la popularidad del género indica que este trasciende sus particularidades culturales y atrae a una audiencia amplia en todo el mundo. Varias obras adoptan historias de otras culturas y las aplican a lo largo de sus trabajos; un ejemplo claro puede ser “Silent Hill” (Toyama,1999), pero también otros como “Lobotomy corporation” (Project Moon 2016) que toma como inspiración las historias del sitio web “SCP Foundation” (2008) y mezcla el tipo de arte caricaturesco oriental para crear sus criaturas monstruosas.

En mi opinión, los videojuegos son el mejor medio para causar el horror, ya que por ejemplo, en el cine vemos a un personaje siendo perseguido por un monstruo aterrador, escuchamos y vemos su aspecto, pero es otra persona la que está siendo perseguida y no hay mucho riesgo para el espectador, más que seguir viendo la película hasta que se termine. Pero en los videojuegos, nosotros somos quienes controlamos a ese personaje, lo que hace que seamos nosotros a quien persiguen y cada acción errónea que el jugador haga, nos acerca más y más al monstruo, lo que algunas veces nos impide continuar. La interacción crea esta proyección del espectador/jugador tan única de los videojuegos que no hay nada que se le pueda comparar.

Entendiendo esta singularidad, es importante que el trabajo visual sea trabajado de modo de crear esta experiencia tenebrosa en el jugador. Al igual que en el cine, el arte debe tener relación con la historia y narrativa de la obra no se puede solo pintar una mesa roja para colocarla en un lugar porque se verá bonita al lado de la pared y llamarla una obra terminada. Cada elemento que el jugador ve, debe ser diseñado con un tipo de orden y lógica dentro del juego, para que el tono y la inmersión del espectador no se pierda.

## **Análisis la estructura visual de los videojuegos de horror**

El trabajo visual en los videojuegos de horror ha variado dentro de los últimos años, no solo en calidad visual, sino que también en el diseño de elementos y diferentes estilos artísticos. Oscuridad, peligro, miedo, misterio, decadencia, asco y soledad son algunas de las

características que el arte de los videojuegos de horror/horror psicológico buscan y esto lo pueden lograr no solo con la creación de criaturas monstruosas, sino que también en el uso de los diferentes recursos tecnológicos y técnicas artísticas que han aparecido en el medio.

Durante esta evolución del género en los videojuegos, se han creado varias obras que pueden ser similares en términos de estilo (uso de colores, cámara, controles, tema, *gameplay*, etc.), pero hay ciertos juegos que han empujado esta categoría a lugares muy curiosos en el mundo *gamer*.

Uno de estos juegos fue “Resident Evil” (Mikami, 1996), siendo uno de los primeros videojuegos de horror en 3D y uno de los más conocidos dentro de la comunidad. Además gracias a su éxito, se han creado secuelas, películas e incluso comics transformándose en una de las franquicias más famosas en el género. El juego está situado en una mansión, donde el jugador debe explorar y resolver puzzles mientras es atacado por criaturas monstruosas, siendo estas mayoritariamente zombies. Al ser este uno de los primeros juegos en 3D de horror, los gráficos no han envejecido de la mejor forma para los estándares de hoy en día, pero para 1995 fue un juego que sorprendió a las masas por su capacidad visual. Esto lo logró gracias al uso de un estilo realista y la decisión de utilizar una cámara fija en tercera persona (**Fig 3.1**), lo que facilitaba una experiencia mucho más seria a comparación a otros juegos más caricaturescos de la época, hizo que el espectador viera exactamente lo que el director planeaba para cada parte del juego y la utilización de imágenes 2D para los fondos del juego, genera este efecto que nos hace creer que controlamos a un personaje en un ambiente tridimensional. Todas estas decisiones fueron hechas para intentar lograr una inmersión mucho mayor al jugador sin sacrificar o forzar la memoria gráfica de la consola, pero al mismo tiempo, fortaleció el sentimiento de claustrofobia y la desorientación.



**Fig 3.1**

Por otro lado está el juego “Silent Hill” (Toyama, 1999), que resaltó por el uso de su famosa



niebla (**Fig 3.2**). Al igual que en el diseño de “Resident Evil”, la decisión de incluir la niebla no tuvo sólo la intención de generar un ambiente, sino un recurso que ayudó al procesamiento del juego. Silent Hill es un juego que tiene un “mapa libre” en ciertas fases, lo que permite la exploración de la ciudad, y para que la experiencia no dependiera del procesamiento de terreno en la consola, utilizaron la niebla para que el jugador no viera como el escenario cargaba las estructuras como casas o edificios mientras se moviera por el lugar. También dio un gran apoyo a la dependencia del recurso de la radio que tiene el jugador dentro del juego, que funciona como localización de enemigos: cada vez que un enemigo está cerca del jugador suena una estática proveniente de la radio. Este uso ingenioso de recursos se vuelve a repetir en el resto de la franquicia siendo una de estas las características más destacables del juego.



**Fig 3.2**

Pero ¿Qué ocurre cuando las limitaciones se vuelven cada vez menores en la producción de videojuegos? En “Silent Hill 2” (Tsuboyama, 2001), después del éxito del primer juego y haber experimentado con la niebla (**Fig 3.3**), comenzaron a enfocarse más en aspectos psicológicos del horror. La historia ahora se centraría en traumas y malestares del personaje principal y otros personajes secundarios, siendo estos representados en el diseño de enemigos. “Pyramid head” (**Fig 3.4**) es uno de los enemigos más llamativos en esta historia, ya que la primera vez que el jugador conoce a este personaje es mediante una *cutscene*, donde esta criatura aparece violando a enemigos de apariencia femenina sexualizadas del juego y luego, al notar la presencia del jugador, se dirige a él y comienza a atacar. En este caso es el tema del juego el que justifica este tipo de escenas y diseño de personajes, ya que nuestro personaje principal sufre por la pérdida de su pareja y los enemigos representan sus deseos reprimidos a causa de esta experiencia.



Fig 3.3



Fig 3.4

La saga de “Silent Hill” (nombre del juego y la ciudad en la cual el jugador interactúa) acostumbra a hablar de temas psicológicos de los personajes, que toman vida y son representados en esta locación ficticia. A partir de este protagonismo del lugar como parte de la narración, usualmente ocupan colores asociados a la oxidación, la descomposición y la decadencia, reflejando así los pensamientos, traumas y emociones del personaje y transmitir estos sentimientos al jugador.

Podría pensarse que los videojuegos de horror tienden a tomar paletas con colores oscuros y diseños grotescos, pero eso ha sido la estética habitual dentro del género en el ámbito visual, pero no siempre es el caso. “Doki Doki Literature Club!” (Team Salvato, 2017) es un juego el que trata de parecer tener un tema romántico (siendo el objetivo del jugador elegir opciones de

textos y formar una relación amorosa con uno de los personajes), su arte refleja su referencia al anime, que es el estilo más visto en este tipo de juegos, con colores brillantes y alegres (**Fig 3.5**), que incluso puede apelar al público acostumbrado a ese género.



**Fig 3.5**

Pero eso es solo la superficie, “Doki Doki Literature Club!” está categorizado como horror psicológico, por buenas razones. Su historia sigue el mismo orden de sucesos estereotipados de novelas visuales de romance japoneses: conocer a los personajes, formar pequeños vínculos en un “primer día de clases” para luego elegir diálogos que nos acerquen a algún personaje en específico. Hasta que nos damos cuenta de sucesos raros y escalofriantes, por ejemplo, algunos personajes llegan al suicidio (**Fig 3.6**) por razones ilógicas y estos sucesos son marcados por cambios drásticos de imágenes y efectos de *glitch* (**Fig 3.7**) que rompen el esquema de las novelas visuales.



**Fig 3.6**



Fig 3.7

Hoy, el género del horror se ha expandido y la imaginación de los creadores ha hecho que puedan incluirse dentro del género de todo tipo de temáticas. Si en algún momento el género de horror en los videojuegos estuvo atado a las fórmulas del género provenientes del cine, actualmente no hay barreras creativas. “Yume Nikki” (Kikiyama, 2004), un juego 2D *pixel-art*, tomamos el papel de una niña que al dormir exploramos sus sueños, esta pequeña obra fue creada por una sola persona en “RPG Maker” y ha cautivado a toda una comunidad por la poca información que entrega la obra.

El juego trata de exploración, pero no hay ninguna guía dentro del juego que diga cual es la dirección correcta o que es amigo o enemigo. Al ser un juego basado en sueños, todo es extraño: en algunos lugares parece como si las texturas u objetos hubiesen sido puestos al azar o no obedecen una lógica basada en el mundo real (Fig 3.6), tiene un rango de elementos visuales, donde incluyen escenarios con fondos negros (Fig 3.6), imágenes fotorrealistas (Fig 3.7), colores fuertes de neón (Fig 3.8) y otros que responden al estilo de los personajes (Fig 3.9). “Yume Nikki” ha sido catalogado como de horror psicológico por sus propios jugadores en base a su surrealismo y a que, al no ser un juego comercial nadie sabe qué ideas hay detrás de su creación. En torno a esta obra se ha creado una comunidad que intenta teorizar acerca del significado del videojuego y, al mismo tiempo, se han creado fangames en base al mismo juego y estilo artístico, como “.flow” (lol, 2009) que intenta llevar la idea de los sueños a las pesadillas (Fig 3.10).

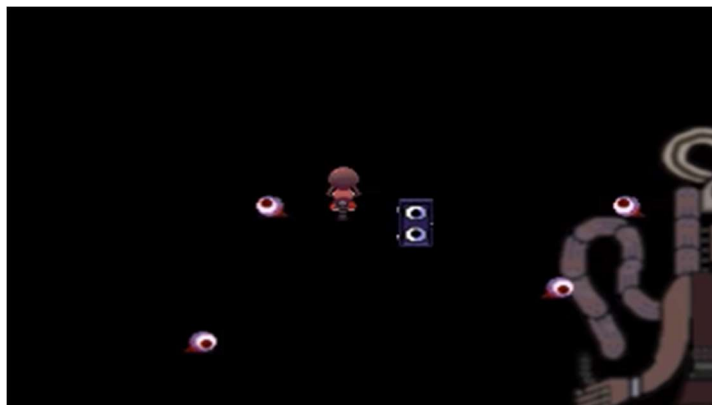


Fig 3.6



Fig 3.7

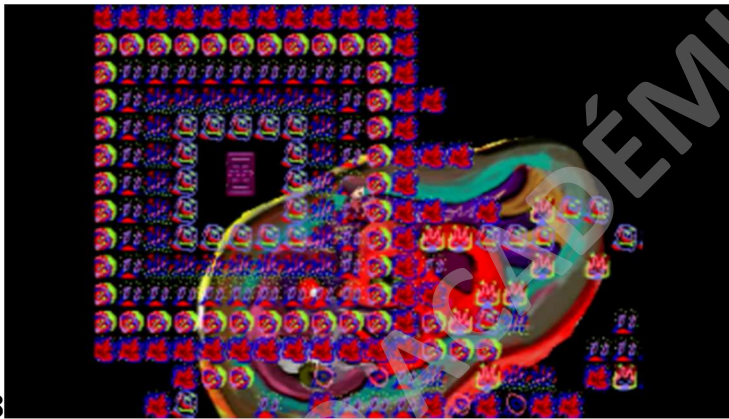


Fig 3.8

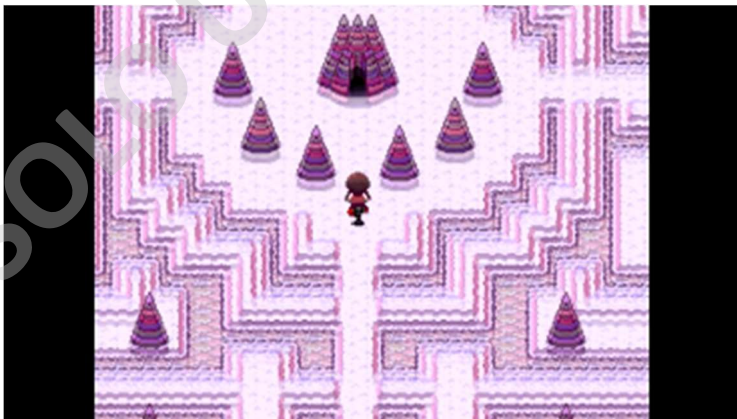
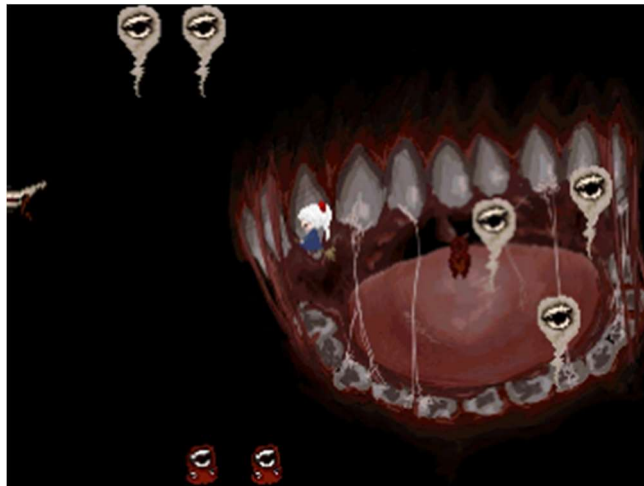


Fig 3.9



**Fig 3.10**

“Little Nightmares” (Tarsier Studios, 2017) o “Pequeñas pesadillas” es otro videojuego que rompió barreras, está vez llevando al genero del horror al gameplay de plataformas 3D. Tomamos el control de una muy pequeña niña en un mundo donde las cosas parecen hechas para seres mucho más grandes y lo único que sabemos es que queremos escapar de criaturas humanoides con exageradas proporciones (**Fig 3.11**). Además de ser otro juego que no usa texto como herramienta narrativa, la obra utiliza ingeniosos shots de cámara para hacer que el jugador pueda sentir lo diminuto que es en comparación al mundo en el que se aventura (**Fig 3.12**). Este trabajo visual se refleja en el buen uso de contrastes gracias al color e iluminación, esto se puede ver en el diseño de nuestro personaje, ya que no importa que tan oscuro o complicado sea el escenario, siempre podremos verla gracias a su distintiva chaqueta amarilla sin importar que tan ocupada se encuentre la pantalla (**Fig 3.13 - Fig 3.14**). El suspenso y horror de las diferentes situaciones que pone al jugador junto con los diferentes usos de iluminación, color y siluetas hace esta una experiencia sea una de las más destacadas en los últimos años.



**Fig 3.11**



**Fig 3.12**



**Fig 3.13**



**Fig 3.14**

## **Conclusión**

A lo largo de los años, los videojuegos de horror han tenido diferentes estilos de arte que han ayudado no solo a destacar, sino que también a utilizar el arte como herramienta para reforzar las ideas del horror. Este medio tiene una gran libertad en el uso de estilos artísticos, por lo que algunas veces el nivel de trabajo resulta mucho mayor en comparación al cine o la literatura.

Los videojuegos logran abordar de forma creativa múltiples temas o tonos dentro y fuera del género que no se puede ver en otros tipos de obras audiovisuales, ya que tienen la libertad de poder transformar cualquier clase de género en horror trabajando el arte como medio narrativo. El horror en los videojuegos puede ser representado en una gran variedad de estilos artísticos y no está sujeto a los estándares de uso de colores o paletas que el cine ha propuesto alrededor de los años. La diversidad en la utilización de luces, planos o diseño de personajes no se corresponden con un estereotipo estético. Esta variedad de estilos con los que se pueden diseñar los videojuegos y que le otorgan identidad a cada obra, no menoscaban su capacidad de horrorizar al espectador. Tampoco hay limitaciones en cuanto a narrativa: el romance puede llegar a ser transformado en horror, una aventura puede ser llevada al horror y el mismo horror puede aumentarse gracias a la experiencia e interacción única de los videojuegos junto al trabajo artístico.

El horror ha estado presente de diferentes formas en la historia de los videojuegos, desde juegos que no son categorizados específicamente como horror, pero aun así pueden intentar generar ese tipo de reacciones por parte del jugador (como zonas oscuras del juego donde habitan fantasmas o monstruos). Siendo esta una de las mayores características, ya que el miedo es subjetivo, muchas obras pueden darlo a unas personas y a otras no, formando esta decisión comunitaria de añadir la categoría de horror a ciertos videojuegos que anteriormente no fueron creados para ese tipo de público.

Dentro del contenido en los videojuegos, las obras pueden cambiar de estética constantemente durante el tiempo de juego del jugador, ya que requiere de ciertas acciones para avanzar en la historia o aventura del videojuego, lo que puede resultar una sorpresa al tener variados cambios de planos o escenarios a diferencia del cine, que se rige por un límite de tiempo y no puede salir de un orden narrativo lineal (como por ejemplo, el orden de las historias en el inicio, desarrollo y final donde en el clímax tendremos la gran experiencia del horror) esperado en el género. En cambio, en los videojuegos de horror la variable no es el tiempo, sino la interacción del jugador la que está en constante suspenso de si cometer un error para que "salga el monstruo y lo coma". Esta variable es de vital relevancia en el arte del juego, ya que si bien en principio pareciera que el horror depende de la ambientación y el lenguaje visual para comunicar las acciones que puede realizar el jugador manteniendo un entorno para generar el miedo, los videojuegos rompen esos moldes proponiendo nuevas ideas y constantes cambios a la norma.

Por ejemplo, en los videojuegos existen zonas que están libre del peligro y la forma en que se diseñan esos lugares son para que el jugador no se sienta atacado, se prepare mentalmente tomándose unas pausas o volver a otros lugares ya conocidos durante el gameplay, esta técnica es básica en el medio y se repite en diferentes géneros. En el horror también se encuentra, pero ciertos títulos han tomado esta técnica y la transformaron para favorecer al miedo del espectador, como "Silent Hill 4: The Room" (Team Silent, 2004) que es uno de los juegos que le dio una vuelta creativa a esta zona, donde tomó el cuarto del jugador, que si bien, era una zona segura, a medida que avanzaba el juego y nos adentramos más a los problemas psicológicos del personaje, el cuarto comienza a deteriorar y a dañar la vida del personaje



tomando colores opacos y oscuros para representar que el lugar ya no era el mismo y dar a entender al jugador que no puede estar a salvo en su propio cuarto.

El estilo artístico depende del tema y tono de la obra e indudablemente cumplen un rol importante en una película hecha para provocar gritos de terror. Sin embargo, aun cuando los videojuegos de horror originalmente se basaron en la literatura y el cine, actualmente hacen uso de una serie de dispositivos que son propios del medio y que, no solo consiguen que el jugador quede inmerso en el suspenso y la sorpresa que el juego propone, sino que posibilita la libertad estética.

SOLO USO ACADÉMICO

## **Bibliografía:**

- Bethke, E. (2003). *Game Development and Production*, Wordware Publishing, Plano TX (Traducido al español para este documento)
- Bordwell, D. y Thompson, K. (1997). *El arte cinematográfico*. Paidós, Barcelona
- Bruhm, S. (2002). Contemporary Gothic: why we need it, en Jerrold E. Hogle (ed.) (2002) *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*, Cambridge, Cambridge University Press, pp. 259-276
- Carroll, N. (1990). *The Philosophy of Horror*. Routledge, New York
- Clearwater, D. (2010). What Defines Video Game Genre? Thinking about Study after the Great Divide, en *Loading..., Volume 5, Issue 8*, pp. 29-49 Disponible en: <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/90/87>
- Eskelinen, M. (2001). The gaming situation. En *Game Studies* 1(1). Disponible en: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>
- Gombrich, E. H. (1999). *La historia del Arte*. Editorial Diana, México D.F.
- Kirkland, E. (2011). Survival Horrality: Analysis of Videogame Genre, en *The Irish Journal of Gothic and Horror Studies*, vol. 10, pp. 22-32
- Keith, B. (2010). Screams on Screens: Paradigms of Horror, en *Loading... Vol. 4 No. 6 (2010): Special Issue--Thinking After Dark: Welcome to the World of Horror Video Games*, pp. 1-17. Disponible en: <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/85/82>
- OMOCAT (11 de mayo de 2014). Omori kickstarter update. Disponible en: <https://www.omocat-blog.com/post/85490697570/from-illustration-to-video-game-omori-kickstarter> (traducido para este documento)
- Pruett, C. (2010). The Anthropology of Fear: Learning About Japan Through Horror Games, en *Loading... Vol. 4 No. 6 (2010): Special Issue--Thinking After Dark: Welcome to the World of Horror Video Games*, pp. 1-14. Disponible en: <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/90/87>
- Rizzo, M. (2005). *The art direction handbook for film*. Focal Press, Oxford (Traducido al español para este documento)
- Shiner, L. (2004). *La invención del arte. Una historia cultural*. Paidós, Barcelona.
- Wee, V. (2014). *Japanese Horror Films and Their American Remakes*. Routledge, New York

**Juegos mencionados:**

Kikiyama (2004) “Yume Nikki”, Japón.

Lol (2009) “.flow”, Japón.

Mikami S. (1996) “Resident Evil”, Capcom, Tokyo.

Murakoshi S. (2004) “Silent Hill 4: The Room”, Team Silent, Tokyo

Salvato D. (2017) “Doki Doki Literature Club!”, Team Salvato, Idaho.

Toyama K. (1999) “Silent Hill”, Konami, Tokyo.

Tsuboyama M. (2001) “Silent Hill” 2, Konami, Tokyo.

Tarsier Studios (2017) “Little Nightmares”, Bandai Namco Entertainment, Malmo.

SOLO USO ACADÉMICO