

MAESTROS DEL TERROR INTERACTIVO

PROYECTO EDITORIAL
VIDEOJUEGOS

Serie
AUTORES Y MAESTROS DEL VIDEOJUEGO

Coordinador:
Luis Navarrete Cardero



Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con autorización de los titulares de la propiedad intelectual. La infracción de los

derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y sigs. Código Penal). El Centro Español de Derechos Reprográficos (www.cedro.org) vela por el respeto de los citados derechos.

MAESTROS DEL TERROR INTERACTIVO

Carlos Ramírez Moreno



Consulte nuestra página web: **www.sintesis.com**
En ella encontrará el catálogo completo y comentado

Ilustración de cubierta: Fernando Vicente

© Carlos Ramírez Moreno

© EDITORIAL SÍNTESIS, S. A.
Vallehermoso, 34. 28015 Madrid
Teléfono: 91 593 20 98
<http://www.sintesis.com>

ISBN Editorial Síntesis: 978-84-9077-091-7
Depósito Legal: M. 2.475-2015

Impreso en España. Printed in Spain

Reservados todos los derechos. Está prohibido, bajo las sanciones penales y el resarcimiento civil previstos en las leyes, reproducir, registrar o transmitir esta publicación, íntegra o parcialmente, por cualquier sistema de recuperación y por cualquier medio, sea mecánico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia o cualquier otro, sin la autorización previa por escrito de Editorial Síntesis, S. A.

Índice

<i>Introducción</i>	9
1. Survival horror: aproximación al género	13
1.1. Arte y terror: historia de una relación	13
1.1.1. El terror clásico: de <i>Frankenstein</i> a <i>Psicosis</i>	15
1.1.2. El terror posmoderno: de <i>La noche de los muertos vivientes</i> a <i>American Horror Story</i>	19
1.2. Jugando con el miedo: claves del survival horror	23
1.2.1. El videojuego o “la estética del asombro”	24
1.2.2. De qué hablamos cuando hablamos de <i>survival</i> <i>horror</i>	27
1.2.3. El monstruo como elemento diferenciador	30
2. Los primeros pasos	33
2.1. La prehistoria del género: de <i>Haunted House</i> a <i>Alone in the Dark</i>	33
3. La codificación del género	43
3.1. <i>Alone in the Dark</i> : un hito en la historia del software europeo	44

3.1.1. Creatividad y talento como motores del cambio	45
3.1.2. La mansión Derceto: arquitectura victoriana, espíritu gótico	47
3.1.3. Lo visible y lo invisible	51
4. La noche del terror japonés	57
4.1. <i>Clock Tower</i> : el macabro juego del escondite	57
4.1.1. La reivindicación del <i>giallo</i>	58
4.1.2. La última chica, el <i>serial killer</i> y la mirada voyeurística	61
4.2. <i>D y Enemy Zero</i> : cuando <i>Myst</i> llama a las puertas del terror	67
4.2.1. El mito vampírico a través de la aventura gráfica	68
4.2.2. <i>Enemy Zero</i> : la celebración del sentido del oído	71
4.3. <i>Resident Evil</i> : el despertar (comercial) de un género ...	76
4.3.1. El drama de los pasillos	77
4.3.2. Selección, identificación y propiedades del héroe	80
4.3.3. El zombi: fenómeno mediático	83
4.3.4. Simulación y representación: un delicado equilibrio	86
4.4. <i>Dino Crisis</i> : la reivindicación del <i>panic horror</i>	90
4.5. <i>D-2</i> : la ambición muerde las uñas del éxito	93
5. Un punto de inflexión	99
5.1. <i>Silent Hill</i> : el incontenible poder de la sugestión	100
5.1.1. Retrato japonés de un pintoresco resort americano	100
5.1.2. La crisis de la ciencia y el resurgir de las creencias	104
5.1.3. <i>Silent Hill</i> y el cambio de paradigma en el <i>art horror</i>	106
5.1.4. Atrapados en un estremecedor apartado audiovisual: sobre la experiencia de lo sublime ..	112

5.1.5. Bienvenido a Silent Hill, le estábamos esperando	117
6. <i>La consolidación del género</i>	123
6.1. <i>Project Zero</i> : exportando los principios del terror japonés	123
6.1.1. Mirar al miedo a los ojos para vencerlo	124
6.1.2. Una reflexión sobre la tradición y el folclore a través del terror	128
6.2. <i>Silent Hill 2</i> : las cicatrices del pasado deben eliminar el clavo que detiene el tiempo	132
6.3. <i>Forbidden Siren</i> : una historia coral de supervivencia..	140
6.4. <i>Resident Evil 4</i> : un referente dentro y fuera de la saga..	146
6.4.1. Una serie de profundos y necesarios ajustes	146
6.4.2. Tensión vs. distensión	150
6.4.3. La responsabilidad del héroe: representación de la relación entre Leon y Ashley	152
6.4.4. Nada hay más sagrado que el jugador	156
6.5. <i>Condemned</i> : desviaciones del FPS	159
7. <i>El relevo generacional</i>	165
7.1. <i>Amnesia</i> : puedes correr y esconderte, pero no puedes vencer	166
7.1.1. HPL y las “acciones” del jugador: el motor de la inmersión lúdica	166
7.1.2. Una alternativa al <i>survival horror</i> clásico	169
7.2. <i>Alan Wake</i> : no hay luz sin oscuridad	175
7.2.1. Cuando la luz cae, la noche se levanta	176
7.2.2. Sobre la relación entre televisión y videojuego..	180
7.3. <i>Deadly Premonition</i> : pasión por los pequeños detalles	184
7.3.1. El placer en la contemplación de lo inquietante..	185
7.3.2. ¿Quién mató a Anna Graham?	187
7.3.3. No importa la realidad, importa quién la observa	194

7.3.4. “Pequeños y agradables elementos inútiles” 197
7.3.5. El juego comunicativo/expresivo de Swery65 ... 199
7.4. El retorno de los padres del género 200

8. Occidente y Japón: dos escuelas “enfrentadas” 205

8.1. Estados Unidos: la influencia de *Doom* y la cultura del PC 206
8.2. Japón: la tensión cultural interna y el deseo de parecer occidental 214
8.3. La identidad cultural múltiple de Europa y su reflejo en el videojuego 223
8.4. Conclusiones 228

Bibliografía 231