

Universidad San Jorge

Escuela de Arquitectura y Tecnología

**Grado en Diseño y Desarrollo de
Videojuegos**

Proyecto Final

**De lo adorable a lo perturbador. Análisis de
estrategias visuales en proyectos anime y su
aplicación en videojuegos.**

Autor del proyecto: Víctor Laganga Fernández

Director del proyecto: Laura Mesones Casto

Zaragoza, 12 de septiembre de 2023



Este trabajo constituye parte de mi candidatura para la obtención del título de Graduado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos por la Universidad San Jorge y no ha sido entregado previamente (o simultáneamente) para la obtención de cualquier otro título.

Este documento es el resultado de mi propio trabajo, excepto donde de otra manera esté indicado y referido.

Doy mi consentimiento para que se archive este trabajo en la biblioteca universitaria de Universidad San Jorge, donde se puede facilitar su consulta.

Firma

A handwritten signature in black ink, consisting of several fluid, overlapping strokes that form a stylized, cursive-like shape.

Fecha:

12 de septiembre, 2023

Dedicatoria y Agradecimiento

Quiero dar las gracias a mis padres por darme la posibilidad de estudiar esta carrera y su apoyo para seguir adelante.

Doy las gracias a mis amigos por su apoyo y a mis compañeros de clase por su grata compañía.

Agradezco a todos los profesores de la Universidad San Jorge por su desempeño y preocupación por los alumnos. En especial a Laura Mesones por aceptar ser mi tutora del TFG y su apoyo para hacer un proyecto excelente.

Gracias a todos por acompañarme durante estos cinco años de universidad.

Tabla de contenido

Resumen	1
Abstract.....	1
1. Introducción	3
2. Objetivos	5
2.1. Objetivos iniciales	5
2.2. Objetivos cumplidos.....	5
2.3. Objetivos no cumplidos.....	5
3. Marco teórico.....	6
3.1. ¿Qué es el terror?.....	6
<i>3.1.1. Principales diferencias entre el terror clásico y terror psicológico</i>	<i>6</i>
3.2. Análisis de elementos de terror psicológico	7
3.3. Terror japonés.....	8
<i>3.3.1. Diferencias entre el terror japonés y el occidental.....</i>	<i>8</i>
<i>3.3.2. Uso del terror psicológico.....</i>	<i>8</i>
<i>3.3.3. Crítica social.....</i>	<i>9</i>
3.4. Terror psicológico en el anime	10
<i>3.4.1. ¿Qué es el anime?.....</i>	<i>10</i>
<i>3.4.2. Anime psicológico.....</i>	<i>11</i>
<i>3.4.3. Análisis de anime con apariencia engañosa</i>	<i>13</i>
3.5. Videojuegos de terror / psicológicos	17
<i>3.5.1. Inicios de los videojuegos de terror</i>	<i>17</i>
<i>3.5.2. Survival horror</i>	<i>17</i>
<i>3.5.3. Novelas visuales.....</i>	<i>22</i>
3.6. Cajón de herramientas	27
<i>3.6.1. ¿Qué es el cajón de herramientas?.....</i>	<i>27</i>
3.7. Cajón de herramientas - Narrativa	28
<i>3.7.1. Personajes.....</i>	<i>28</i>
<i>3.7.2. Historia – Ki Sho Ten Ketsu.....</i>	<i>28</i>
<i>3.7.3. Ambientación</i>	<i>29</i>
<i>3.7.4. Tema.....</i>	<i>29</i>
3.8. Cajón de herramientas - Apartado Visual	30
<i>3.8.1. Uso de los fundamentos del arte.</i>	<i>30</i>
<i>3.8.2. Ejemplo de los fundamentos para la creación de una experiencia engañosa de terror psicológico.</i>	<i>36</i>
3.9. Cajón de herramientas - Apartado sonoro	38
<i>3.9.1. Música y el silencio.....</i>	<i>38</i>
<i>3.9.2. Efectos de sonido</i>	<i>38</i>
3.10. Cajón de herramientas - Gameplay.....	39
<i>3.10.1. Elementos de gameplay psicológicos</i>	<i>39</i>
4. Metodología.....	41
4.1. Plan de trabajo	41
<i>4.1.1. Beneficios y problemas de la implementación lineal</i>	<i>41</i>

4.2.	Elaboración de la Bibliografía	42
4.3.	Motores de juego	43
4.3.1.	<i>RPG Maker</i>	<i>43</i>
4.4.	Software de dibujo	43
4.4.1.	<i>Clip Studio Paint</i>	<i>43</i>
4.4.2.	<i>Aseprite</i>	<i>43</i>
5.	Implementación	45
5.1.	Idea	45
5.2.	Motor de juego elegido	45
5.3.	Inicio	45
5.3.1.	<i>Recursos y placeholders</i>	<i>45</i>
5.3.2.	<i>Concepto del juego</i>	<i>46</i>
5.4.	Conceptos básicos de RPG Maker	47
5.5.	Planificación base del proyecto	48
5.5.1.	<i>Ki (Inicio del juego)</i>	<i>48</i>
5.5.2.	<i>Sho (Desarrollo)</i>	<i>52</i>
5.5.3.	<i>Ten (Clímax)</i>	<i>55</i>
6.	Estudio económico	59
6.1.	Costes humanos	59
6.2.	Costes materiales	59
6.3.	Coste total	60
7.	Resultados	61
7.1.	Análisis de obras y lectura	61
7.2.	Cajón de herramientas	61
7.3.	Demostración visual	61
7.3.1.	<i>Lo adorable</i>	<i>61</i>
7.3.2.	<i>Lo perturbador</i>	<i>62</i>
7.3.3.	<i>La transformación de los escenarios</i>	<i>63</i>
7.4.	Apartado narrativo	66
7.5.	Apartado de gameplay	67
7.6.	Reducción de contenido	68
8.	Conclusiones	69
8.1.	Cumplimiento de objetivos	69
8.2.	Elementos por mejorar	69
8.3.	Valoración personal	70
9.	Bibliografía	71
10.	Anexos	73
10.1.	Propuesta del TFG autorizada	73
10.2.	Anexo 2 – Acta de reuniones	74
10.2.1.	<i>Primera reunión</i>	<i>74</i>
10.2.2.	<i>Segunda reunión</i>	<i>75</i>
10.2.3.	<i>Tercera reunión</i>	<i>76</i>
10.2.4.	<i>Cuarta reunión</i>	<i>77</i>
10.2.5.	<i>Quinta reunión</i>	<i>78</i>

Tabla de ilustraciones

Ilustración 1: Evolución de Light Yagami, protagonista de Death Note. Fuente: Death Note	11
Ilustración 2: Análisis evolución del rostro de Light Yagami. Fuente: Ilustración 2 editada.....	12
Ilustración 3: Portada DVD Madoka Magica. Fuente: Madoka Magica	13
Ilustración 4: Colegio de Mitakihara. Fuente: Madoka Magica	13
Ilustración 5: Escena al atardecer. Fuente: Madoka Magica	14
Ilustración 6: Laberinto de bruja. Fuente: Madoka Magica.....	15
Ilustración 7: Bruja Gertrud. Fuente: Madoka Magica.....	15
Ilustración 8: Bruja Charlotte. Fuente: Madoka Magica.....	15
Ilustración 9: Sayaka en el primer episodio. Fuente: Madoka Magica	16
Ilustración 10: Sayaka en frenesí. Fuente: Madoka Magica	16
Ilustración 11: La niebla de Silent Hill 2. Fuente: Silent Hill 2.....	18
Ilustración 12: Enemigos de Silent Hill 2. Fuente: https://www.pinterest.es	18
Ilustración 13: Ataque de fantasmas en Fatal Frame. Fuente: Fatal Frame: Maiden of Black Water	19
Ilustración 14: Comparación estado de Yuri al empaparse de agua. Fuente: Elaboración propia a partir de capturas de Fatal Frame: Maiden of the Black Water	19
Ilustración 15: Ambientación de Corpse Party. Fuente: Corpse Party (2016).....	20
Ilustración 16: Descripción detalla de un cuerpo. Fuente: Corpse Party (2016).....	21
Ilustración 17: Diagrama de las rutas de una novela visual. Fuente: Zero Escape: Virtue's Last Reward	22
Ilustración 18: Ejemplo de novela visual. Fuente: Phoenix Wright: Ace Attorney.....	23
Ilustración 19: Sprite original de Rena. Fuente: Elaboración propia a partir de los sprites de Higurashi When They Cry.....	24
Ilustración 20: Sprite siniestro de Rena. Fuente: Elaboración propia a partir de los sprites de Higurashi When They Cry.....	24
Ilustración 21: Comparación de los ojos de Rena. Fuente: Elaboración propia a partir de los sprites de Higurashi When They Cry	24
Ilustración 22: Mensaje de advertencia. Fuente: Doki Doki Literature Club	25
Ilustración 23: Personajes principales del Doki Doki Literature Club, de izquierda a derecha: Sayori, Natsuki, Monika y Yuri. Fuente: Doki Doki Literature Club	25
Ilustración 24: Creación de poemas. Fuente: Doki Doki Literature Club	26
Ilustración 25: Suicidio de Sayori. Fuente: Doki Doki Literature Club.....	26
Ilustración 26: Inicio del acto 2. Fuente: Doki Doki Literature Club.	27
Ilustración 27: Fundamentos del Arte. Fuente: Elaboración propia a partir de los apuntes de Laura Mesones.	30
Ilustración 28: Fotografía usando la regla de los tercios. Fuente: https://www.aristasur.com/contenido/composicion-fotografica-la-regla-de-los-tercios-en-naturaleza	31
Ilustración 29: Ejemplos básicos de composición. Fuente: Edgar Payne Environment Composition	31
Ilustración 30: Comparación forma de dos espadas. Fuente: Elaboración propia a través de dos armas del videojuego Elden Ring.	32
Ilustración 31: Paisaje montañoso en blanco y negro. Fuente: Propia.	33
Ilustración 32: Iluminación desde distintos ángulos. Fuente: https://www.deviantart.com/janemere/art/Lighting-747910585	33
Ilustración 33: Propiedades del color. Fuente: https://www.virtualartacademy.com/three-components-of-color/	34
Ilustración 34: Principales tipos de paleta de color. Fuente: Creating Stylized Characters de Kenneth Anderson.	35
Ilustración 35: Escuela de noche. Fuente: Propia.....	46
Ilustración 36: Tiles por defecto de RPG Maker MZ y escenario creado con este sistema.	47
Ilustración 37: Parte de la secuencia de eventos de la primera cinemática de la demo.	47
Ilustración 38: Entrada a la mansión. Fuente: propia.	48

Ilustración 39: Vestíbulo de la mansión. Fuente: Propia.	49
Ilustración 40: Versión original vs versión actualizada del conejo vigilante. Fuente: propia.	49
Ilustración 41: Versión preliminares de Kamiko. Fuente: Propia.	50
Ilustración 42: Sprites definitivos de Kamiko. Fuente: Izquierda (RPG Maker) Derecha (Propia)	50
Ilustración 43: Sprites de Akira. Izquierda (RPG Maker) Derecha (Propia)	51
Ilustración 44: Sprites de Yui. Izquierda (RPG Maker) Derecha (Propia)	51
Ilustración 45: Primera escena del acto 1.	52
Ilustración 46: Mansión alternativa. Fuente: Propia.	53
Ilustración 47: Concept art de los sirvientes de la mansión alternativa. Fuente: Propia.	53
Ilustración 48: Sprite sirviente de la mansión. Izquierda (RPG Maker) Derecha (Propia)	53
Ilustración 49: Sala del dilema.	54
Ilustración 50: Sala del oro de la mansión.	55
Ilustración 51: Últimos momentos de Akira y Yui.	55
Ilustración 52: Concept art sirvientes de la mansión alternativa. Fuente: Propia	56
Ilustración 53: Versión definitiva sirviente.	56
Ilustración 54: Sprites siniestros de Kamiko.	57
Ilustración 55: Entrada a la mansión de noche. Fuente: Propia.	57
Ilustración 56: Protagonistas de la demostración.	62
Ilustración 57: Transformación del conejo.	62
Ilustración 58: Entrada de la mansión al inicio del juego.	63
Ilustración 59: Entrada de la mansión en el mundo alternativo.	64
Ilustración 60: Entrada de la mansión siniestra.	64
Ilustración 61: Comparación primer escenario al principio y al final de la demo.	65
Ilustración 62: Escenarios disponibles en la demostración.	66
Ilustración 63: Elecciones para dividir el grupo y explorar la mansión por separado.	67
Ilustración 64: Kamiko y Yui están separadas de Akira por un precipicio.	67

Tabla de tablas

Tabla 1: Ejemplos a analizar	7
Tabla 2: Uso de los fundamentos para una atmósfera apacible o siniestra	36
Tabla 3: Ejemplos de algunos fundamentos para una atmósfera apacible o siniestra	37
Tabla 4: Horas destinadas por tarea.	59
Tabla 5: Costes materiales.	60
Tabla 6: Coste total.	60

Resumen

Este proyecto trata sobre una visión alternativa del uso del terror en videojuegos, mediante un enfoque psicológico y con aspecto engañoso e inocente utilizando como base el terror japonés presente en películas, series y videojuegos de la industria de este país y aquellas que han sido influenciadas por este tipo particular de terror.

Mediante un análisis de videojuegos, películas y series englobados en el ámbito de un enfoque de terror o psicológico, se ha elaborado una guía acompañada de un proyecto que sirve como referencia para crear un videojuego psicológico haciendo un énfasis en crear una apariencia engañosa para confundir al jugador.

Los resultados de este proyecto se sintetizan en una pequeña demo que sigue el lema del título del proyecto "De lo adorable a lo perturbador" mediante un enfoque prioritario en el apartado visual. En la que se aplican los conceptos estudiados en el extenso análisis de obras de terror psicológico presente en el trabajo.

Palabras clave: Terror psicológico, adorable, engaño, suspense, psicológico.

Abstract

This project talks about an alternative vision of the use of terror in videogames, through a psychological approach and with a deceptive and innocent appearance, using as a base the Japanese terror present in films, series, and videogames of the industry of this country and those that have been influenced by it.

Through an extensive analysis of video games, movies and series related to the theme of terror and psychology, a guide has been prepared with a project that serves as a reference to create a psychological video game with an emphasis on creating a deceptive appearance to confuse the player.

The results of this project are synthesized in a small demo that follows the motto of the project title "From the adorable to the disturbing" through a priority focus on the visuals. In which the concepts studied in the extensive analysis of psychological horror works present in the work are applied.

Keywords: Psychological terror, cute, delusion, suspense, psychological.

1. Introducción

El terror psicológico es un subgénero del terror enfocado en generar miedo y tensión a través de elementos psicológicos y emocionales. A diferencia de la visión del terror tradicional, basado en sustos y violencia gráfica, el terror psicológico se enfoca en perturbar la mente del espectador, generando una sensación de incomodidad y malestar. Para lograrlo crea una atmósfera opresiva, explorando temas como la paranoia, la ansiedad o los miedos irracionales, empleando técnicas narrativas y visuales que sugieren en vez de mostrar, dejando espacio a la imaginación del receptor y generando una sensación duradera de inquietud. [1]

Tal y como explica Sigmund Freud en "The Uncanny" [2], el objetivo de este trabajo es el estudio de los elementos familiares e inofensivos que al mismo tiempo provocan perturbación en el observador.

La motivación para la realización de este trabajo es arrojar algo de luz sobre este género, opacado por el terror tradicional. Además de generar un cajón de herramientas que permita de forma rápida y sencilla la generación de contenido de este tipo y pueda resultar de utilidad a cualquier persona interesada en crear un videojuego englobado en este género en particular.

Además, se lleva a cabo un enfoque especial en la estética "anime", particular en películas, series y videojuegos con influencia japonesa, debido a su capacidad para ofrecer una gran expresividad.

Este Proyecto de Fin de Grado cuenta con una guía que permite la creación de obras audiovisuales englobadas en el subgénero del terror psicológico con un enfoque en el campo de los videojuegos. El documento comienza con el análisis de películas, series y videojuegos que contienen elementos propios del subgénero. Seguido de un cajón de herramientas que se centra en cuatro apartados: narrativo, visual, sonoro y gameplay acompañados de una pequeña demostración jugable que haga uso de estos elementos.

2. Objetivos

2.1. Objetivos iniciales

- > Entender qué es terror/suspense psicológico.
- > Análisis de varios ejemplos del género de videojuegos y películas.
- > Creación de un documento con las claves para realizar este tipo de obras.
- > Creación de una demo jugable

Indicar los objetivos iniciales planteados en la propuesta y aclarar si han sufrido algún cambio durante el desarrollo del trabajo.

2.2. Objetivos cumplidos

- Entender qué es terror/suspense psicológico.
- Análisis de varios ejemplos del género de videojuegos y películas.
- Creación de una demo jugable.

2.3. Objetivos no cumplidos

- Creación de un documento con las claves para realizar este tipo de obras: Debido a la limitada extensión del documento cumplir este objetivo en su totalidad haría más extenso el análisis del estado del arte, por lo que se decidió se decidió recortarlo y que parte de lo que se iba explicar ahí reservarlo para la parte práctica.

3. Marco teórico

3.1. ¿Qué es el terror?

El terror es una emoción humana de gran intensidad que se experimenta al estar en una situación amenazante. Es una respuesta natural del organismo frente a estímulos que el cuerpo detecta como una amenaza para la seguridad física o psicológica.

Además, el terror también es un género presente en la literatura, cine o videojuegos que busca provocar de forma deliberada la emoción descrita anterior de forma deliberada en el espectador o lector en un entorno seguro.

El género de terror cuenta con varios subgéneros como el terror sobrenatural, slasher o el terror psicológico. En el primero de ellos la causa del terror en el espectador es una entidad sobrenatural como fantasmas o demonios, mientras que el subgénero slasher la causa de terror es un asesino en serie. [3]

Cabe destacar que una obra literaria o audiovisual de terror no tiene por qué amoldarse a un solo subgénero y puede tomar elementos del resto.

3.1.1. Principales diferencias entre el terror clásico y terror psicológico

El terror clásico recurre a elementos visuales para impactar en el espectador, como criaturas repugnantes, escenas sangrientas y gran cantidad de sustos repentinos.

Por otro lado, el terror psicológico se centra en perturbar la mente del espectador o lector, enfocándose en los miedos internos, la ansiedad, la locura y las perturbaciones mentales de los personajes y el público.

Para ello, crea una atmósfera opresiva y desconcertante y en contraparte de elementos visuales hace uso de la sugestión, dejando espacio a la imaginación del lector.

“Donde no hay imaginación, no puede existir el terror.” Frase atribuida a Arthur Conan Doyle. [4]

3.2. Análisis de elementos de terror psicológico

A continuación, se llevará a cabo un extenso análisis de películas, series y videojuegos que constan de elementos de terror psicológico a nivel visual o narrativo.

Tipo	Subgénero	Ejemplo	Tipo de análisis
Cine de terror	Japonés	The Ring	Narrativo
Cine de terror	Japonés	La maldición	Narrativo
Animación japonesa	Psicológico	Death Note	Visual
Animación japonesa	Apariencia engañosa	Puella Magi Madoka Magica	Visual
Videojuegos	Survival horror	Silent Hill	Visual
Videojuegos	Survival horror	Fatal Frame	Visual / Gameplay
Videojuegos	Survival horror	Corpse Party	Visual / Gameplay
Videojuegos	Novela visual	Higurashi: When They Cry	Visual
Videojuegos	Novela visual	Doki Doki Literature Club	Narrativo / Visual / Gameplay

Tabla 1: Ejemplos a analizar

Tal como se puede apreciar en la Tabla 1 de ejemplos el orden que se lleva en el análisis es el siguiente: cine -> animación -> videojuegos. El objetivo de esto es empezar por el medio más alejado de la propuesta, el cine de terror japonés del que se extrae principalmente como el terror psicológico se plasma en la narrativa y como estas obras tienen temas enfocados en los problemas de la sociedad nipona.

Después viene el análisis del anime, enfocado principalmente en como la narrativa subyacente es representada mediante un apartado visual estilizado con una obra donde el protagonista se va transformando tanto física como mentalmente y una serie que engaña al espectador mediante su estilo artístico.

Tras esto inicia el análisis del campo de los videojuegos, dividido en dos partes, el género del survival horror del que se hará un enfoque en sus escenarios opresivos y sus mecánicas, por otro lado, el análisis de las novelas visuales se enfocará en su apartado visual que bebe de la estética anime y el peso narrativo.

3.3. Terror japonés

3.3.1. Diferencias entre el terror japonés y el occidental

A diferencia de las obras cinematográficas occidentales, el terror japonés presenta un estilo visual enfocado en la sugestión y en la atmósfera para generar miedo, mientras que las películas de terror occidentales son más explícitas y directas en la presentación del terror, usando monstruos y violencia gráfica para impactar al espectador.

La temática de las películas de terror japonesas explora temas como la espiritualidad, mitología o el folklore del país y conceptos como las maldiciones, el karma o la venganza sobrenatural. Por el contrario, la filmografía occidental tiende a centrarse en asesinos en serie (género slasher) o el terror sobrenatural (demonios y fantasmas).

La narrativa presente en las obras japonesas prioriza la construcción de la historia y la caracterización de los personajes, desembocando en una narrativa más lenta y con mayor atención en los aspectos psicológicos. Mientras tanto, las obras occidentales tienden a enfocarse en la acción y en el desarrollo de la trama.

Por último, hay que aclarar que tanto las obras de terror occidentales y japonesas han ido evolucionando a lo largo de los años influenciándose entre sí. Para ello se usará la información de "Introduction to Japanese Horror Film" de Colette Balmain. [3] Un libro que trata sobre este género particular de terror y su evolución a lo largo de los años.

3.3.2. Uso del terror psicológico

Colette Balmain [3] explica las principales diferencias entre la industria filmográfica occidental y la japonesa. Al contrario de otros géneros de terror que dependen en gran medida de los sustos y efectos visuales impactantes, el cine de terror nipón se centra en los aspectos más profundos de la psique humana para generar miedo y angustia al público e incluso hacer una crítica de la sociedad moderna.

El cine de terror japonés hace un énfasis en el desarrollo de sus personajes, otorgándoles complejidad y explorando sus miedos y traumas personales. Examinando temas como la culpa, el remordimiento, la obsesión o los traumas del pasado. Permitiendo al público conectar emocionalmente con los personajes y al tratar estos temas, se logra generar un miedo más profundo y duradero.

Por último, no hay que olvidarse de dos elementos clave en el terror psicológico japonés, la sugerencia y la sugestión. En lugar de mostrar de forma explícitamente el horror, se centra en insinuaciones, imágenes perturbadoras y situaciones de tensión. Gracias a esto se juega con la imaginación del espectador, dejándole llenar los vacíos con sus propios miedos y anticipaciones. Creando así una experiencia más intensa y personalizada para cada persona, provocando que cada uno proyecte sus propios temores en la película.

3.3.3. Crítica social

A través de la metáfora y la simbología propias del género de terror, las películas japonesas de terror transmiten una crítica social de manera subyacente, ofreciendo una mirada reflexiva sobre los problemas y desafíos de la sociedad japonesa contemporánea. Dos ejemplos de esto son las películas "The Ring" [5] y "La Maldición" [6] analizadas en profundidad en el capítulo 7 "Haunted Houses and Family Melodramas" (La Maldición) y el capítulo 9 "Techno-Horror and Urban Alienation" del libro de Colette Balmain [3] :

"The Ring" utiliza la metáfora de una cinta de vídeo maldita para transmitir una crítica social subyacente en varios aspectos. Para empezar, se hace crítica de la obsesión por la tecnología y como esta puede alienar a las personas y desconectarlas de las relaciones humanas. Esta cinta de vídeo, símbolo de la tecnología, se convierte en una adición para aquellos que la ven, llevándolos al aislamiento y a la desesperación. Por lo tanto, la película "The Ring" plantea cómo la sociedad contemporánea se ha vuelto dependiente de la tecnología y como esta puede afectar de manera negativa a las relaciones humanas.

"La Maldición" aborda multitud de temas, siendo el más evidente la indiferencia hacia los marginados o excluidos de la sociedad y como esto puede tener consecuencias provocando que aquellos que están oprimidos busquen venganza. El otro tema del que habla la película es la opresión de la mujer en la sociedad japonesa, a través de la antagonista de la película, el espíritu vengativo de Kayako, maltratada y asesinada a manos de su marido, se reflejan las injusticias y los abusos sufridos al que se enfrenta la mujer en la sociedad japonesa.

En resumen, ambas películas hacen uso de metáforas y simbología propias del género para transmitir una crítica social subyacente de los problemas que sufre la sociedad japonesa contemporánea planteando preguntas sobre la responsabilidad individual y colectiva.

3.4. Terror psicológico en el anime

3.4.1. ¿Qué es el anime?

El anime es el diminutivo de la palabra animación en japonés, es un término utilizado para referirse a la animación de este país. Es característico por la diversidad de géneros, estilos artísticos y narrativas únicas.

Gran parte de la animación japonesa está basada en mangas (cómic de origen japonés característicos por su estilo en blanco y negro), videojuegos y novelas visuales, pero para simplificar las cosas se usará solamente el término anime para hablar del estilo artístico único presente en el tipo de obras mencionadas anteriormente.

Sin duda su característica más distintiva es su estilo visual, que presenta a personajes con ojos grandes y llenos de expresividad con el objetivo de mostrar una amplia gama de emociones y expresiones y así transmitir sentimientos de una manera más efectiva. También hace gala de una gran estilización que presenta diseños con rasgos distintivos, llamativos y que hacen que los personajes sean reconocidos con facilidad.

El anime abarca una amplia variedad de géneros que satisfacen los gustos y preferencias de multitud de audiencias desde comedia, romance, hasta terror, dramas y psicológico. Otra característica importante es la división de las obras en las demografías, grupos de población: kodomo → niños, shonen → chicos jóvenes, shojo → chicas jóvenes, seinen → hombres adultos y josei → mujeres adultas. [7]

Al centrarnos en el género psicológico y de terror se hará un enfoque en especial en la demografía seinen, ya que es la que suele tratar estos géneros en particular. Enfocada a un público más adulto en contraste con el resto de los géneros enfocados a un público más infantil. En esta página web se encuentra la información sobre las diversas demografías de la industria de entretenimiento del anime/manga. [7]

Para ello se harán análisis de dos obras en específico en los próximos apartados, Death Note respecto al anime psicológico y la evolución de su protagonista y Puella Magi Madoka Magica referente al engaño visual para subvertir los tropos de un género.



3.4.2. Anime psicológico

Los animes del género psicológico se centran en explorar la mente humana, los conflictos internos y la complejidad emocional de los personajes. A través de la narrativa, estas series nos invitan a reflexionar sobre la identidad, la moralidad, la percepción de la realidad y los dilemas existenciales.

Para ello se analizará una de estas obras, Death Note, viendo como el aspecto psicológico de la obra se refleja en la parte visual.

Death Note [8] [9] sigue la historia de Light Yagami, un estudiante sobresaliente que encuentra un misterioso cuaderno conocido como "Death Note". Este cuaderno le otorga el poder de matar a cualquier persona cuyo nombre escriba en él. Light, convencido de que puede usar el Death Note para crear un mundo sin criminales, comienza a llevar a cabo una cruzada justiciera.

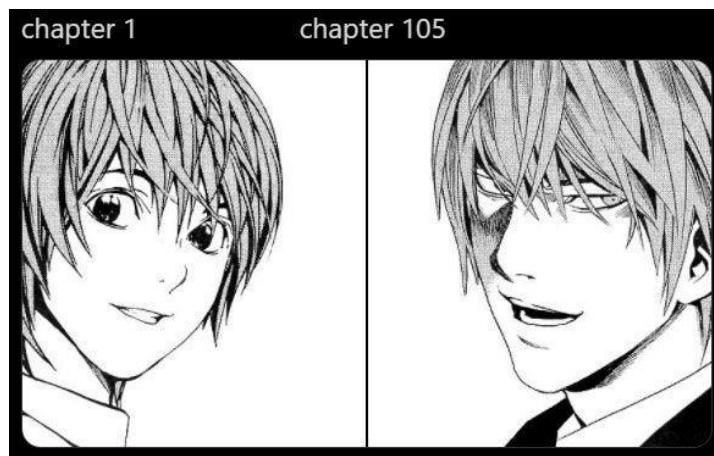


Ilustración 1: Evolución de Light Yagami, protagonista de Death Note. Fuente: Death Note

Tal y como se aprecia en la ilustración 2, dos paneles distintos del manga de Death Note, se puede apreciar la transformación de un joven estudiante inocente en alguien terrorífico y despiadado. Esto se ha logrado mediante el uso de los fundamentos del arte explicados en este libro [10] y la exageración propia del estilo artístico del comic japonés.

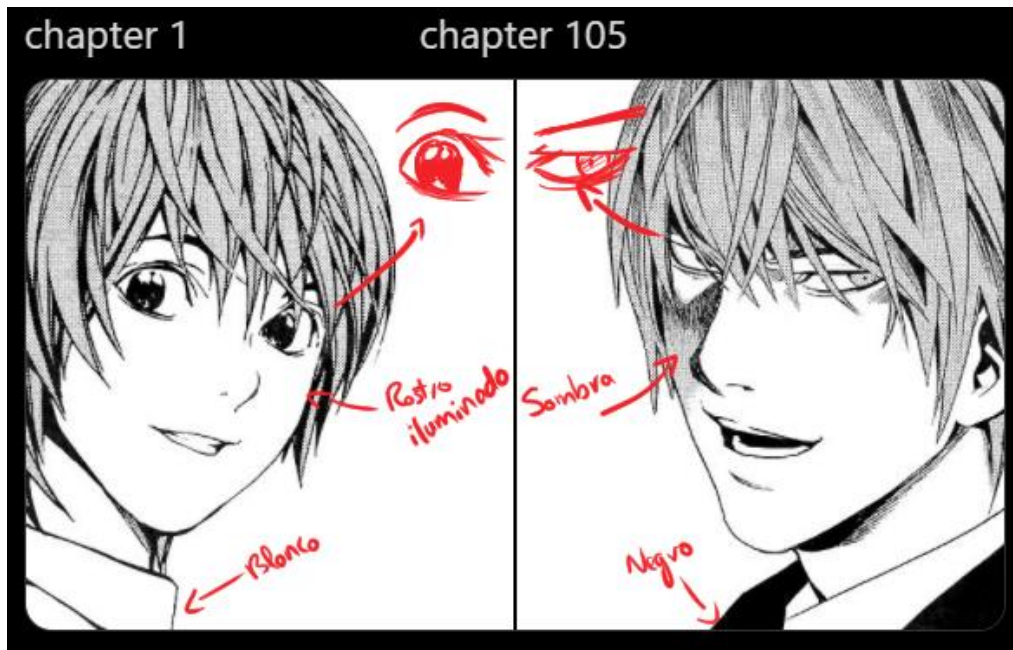


Ilustración 2: Análisis evolución del rostro de Light Yagami. Fuente: Ilustración 2 editada

El panel del primer capítulo del manga muestra a un personaje afable e inocente haciendo uso de formas circulares suavizadas como en el caso de los ojos, con unas grandes pupilas circulares o el rostro. Sin embargo, en el panel de la derecha, la forma de los ojos ha cambiado completamente volviéndose más afilados y adoptando una forma rectangular, la pupila se ha reducido hasta volverse un punto y el nuevo ángulo de la cara resulta en un rostro con una forma más puntiaguda.

Al tratarse de un manga, la paleta de color es en blanco y negro, por lo que la luminosidad/oscuridad (value) del color sirve para dar textura, volumen, iluminación e incluso color (de forma limitada). La primera diferencia que vemos a simple vista es que los ojos de Light han perdido su brillo y tornándose más grises, además la mitad del rostro se ha oscurecido, como si una luz estuviera generando sobre la mitad de la cara, favoreciendo el toque lúgubre de la personalidad cambiada del protagonista de Death Note.

Y por último la vestimenta ha cambiado, de una camiseta de color blanco, símbolo de la pureza a una chaqueta completamente negra, simbolizando la degeneración mental del personaje.

Tras este análisis, se demuestra como los fundamentos del arte acompañados de la exageración del manga ayudan a definir de forma visual el estado mental de un personaje.

3.4.3. Análisis de anime con apariencia engañosa

En esta sección se va a hablar de un tipo de series en particular, aquellas que hacen uso de su **apartado** visual para engañar al espectador y generar prejuicios sobre la obra. Este método es comúnmente usado para subvertir la obra y desafiar las expectativas, normas o convenciones establecidas por un género en concreto.

Gracias a esta atmósfera inicial más calmada en comparación con las obras de terror tradicional, el espectador disfruta de una ilusión que se va rompiendo poco a poco hasta que finalmente se desquebraja del todo iniciando un giro que subvierte el género de la obra.

Para entender esta idea de forma más concreta se analizará el anime Puella Magi Madoka Magica a través del análisis narrativo de Leo Chu [11], se tomarán algunas de las escenas mencionadas en el artículo y se analizarán de forma visual.



Ilustración 3: Portada DVD Madoka Magica. Fuente: Madoka Magica

Estas series englobadas en la demografía shojo cuentan la historia de un grupo de chicas jóvenes que adquieren poderes para luchar contra las fuerzas del mal y a la vez seguir con sus vidas cotidianas ocultando sus habilidades mágicas. Además, la trama se centra en la amistad, el amor o el trabajo en equipo. Definición Mahou Shojo. [7]



Ilustración 4: Colegio de Mitakihara. Fuente: Madoka Magica



Entonces en el 2011, Madoka Magica fue estrenada, ofreciendo una perspectiva mucho más oscura y compleja que sus predecesores. Tal y como se puede apreciar en la ilustración 4 o la ilustración 5, la serie tiene un aspecto tierno y encantador, usando colores vivos y un diseño de personajes adorables.

Tal y como se ha mencionado anteriormente en el artículo de Leo Chu [12] se analiza en profundidad la narrativa de Madoka Magica, así que se seleccionarán varios momentos clave mencionados en el artículo y se analizarán de forma visual.



Ilustración 5: Escena al atardecer. Fuente: Madoka Magica

En los momentos de mayor seriedad, la iluminación cambia completamente para acompañar al momento, mediante el uso del atardecer se logra anular la atmósfera jovial y alegre presente en el resto de las escenas de la serie. Tal y como se aprecia en las ilustración 5, el atardecer sirve para transmitir las escenas serias o de reflexión.

Si se comparan las iluminaciones de las ilustraciones 4 y 5, acorde con los tipos de iluminación en base al valor presente el libro de los fundamentos del arte [10], la primera ilustración entra en la categoría de variación alta y clave alta, debido a la predominancia de tonos claros en la escena y un fuerte contraste en los personajes humanos de la escena. Por otro lado, en la ilustración 5, la variación sigue manteniéndose alta pero los tonos oscuros empiezan a consumir la escena, a diferencia d los brillantes ventanales del colegio de la ilustración 4, aquí los edificios han sido completamente ennegrecidos al recibir la luz del solar por detrás.



Ilustración 6: Laberinto de bruja. Fuente: Madoka Magica



Ilustración 7: Bruja Gertrud. Fuente: Madoka Magica



Ilustración 8: Bruja Charlotte. Fuente: Madoka Magica

Pero sin duda uno de los elementos visual más chocantes y llamativos, son las antagonistas de la serie, las brujas. Estas criaturas y el lugar que moran, los laberintos, están representados con un estilo visual completamente distinto, recurriendo a la técnica del collage tal y como se puede apreciar de forma clara en la ilustración 7. De esta forma se genera un fuerte contraste con el resto de los elementos de la serie otorgando a estos seres una presencia única.



Ilustración 9: Sayaka en el primer episodio. Fuente: Madoka Magica



Ilustración 10: Sayaka en frenesí. Fuente: Madoka Magica

El último elemento por destacar es cómo la evolución de los personajes es representada de forma visual a lo largo del transcurso de la serie. Pese a que los diseños no sufren grandes cambios, las sensaciones que transmite un personaje son modificadas usando principalmente dos elementos, la iluminación y la exageración de las expresiones faciales.

Tomando de ejemplo la Ilustración 12, podemos ver cómo la iluminación de la escena oscurece casi por completo a Sayaka, dejando solo iluminado algunos elementos de su vestuario y parte de su rostro. Respecto a la expresión facial, los ojos del personaje han perdido todo brillo y la sonrisa le otorga un aspecto siniestro. Esta técnica se denomina retroiluminación según el libro de la luz para los artistas visuales [13] y es usada para dirigir la imagen del observador a un punto específico de la imagen.

En resumen, lo que se ha extraído del análisis del apartado visual de Puella Magi Madoka Magica es la creación de unos diseños de personajes adorables, la importancia del uso de la iluminación para lograr la máxima expresividad de una escena, diseños chocantes para generar una disonancia volviendo un elemento más llamativo y por último la importancia de las expresiones faciales exageradas para potenciar la expresividad de un personaje.

3.5. Videojuegos de terror / psicológicos

3.5.1. Inicios de los videojuegos de terror

El inicio de los videojuegos de terror se remonta a las décadas de los 80 y los 90, con la llegada de títulos que buscaban generar una experiencia de miedo en el jugador, siendo uno de los primeros títulos pioneros en este género fue "Haunted House" de Atari gracias a su enfoque en la exploración y "Alone in the Dark" de Infogrames, uno de primeros videojuegos de terror de supervivencia con elementos lovecraftianos y una perspectiva en tercera persona. Tal como se menciona en el ensayo de Bernard Perron sobre el género de terror en los videojuegos. [14]

En la década de los 90 surgieron varias sagas icónicas que definieron el género de los videojuegos de terror. "Resident Evil" de Capcom popularizando el género del survival horror y "Silent Hill" de Konami, ofreciendo la opresiva atmósfera de la mansión Spencer del primer Resident Evil o el claustrofóbico pueblo de Silent Hill cubierto de una espesa niebla.

En la actualidad, los videojuegos de terror abarcan una amplia gama de subgéneros y estilos, desde los survival horror cargados de acción hasta experiencias más narrativas que presentan una atmósfera más cuidada.

Es por ello por lo que se analizarán diversos videojuegos que presenten elementos de terror o psicológicos dividiéndolos en tres categorías: survival horror, novelas visuales y otros.

3.5.2. Survival horror

El género del Survival horror destaca, tal y como indica su nombre por la combinación de la supervivencia y el horror. Esto se traduce en un enfoque en la gestión de unos recursos limitados, la resolución de puzzles para avanzar y la exploración de escenarios con ambientes terroríficos.

La clave para lograr esto es en la atmósfera opresiva y de tensión que estos juegos deben generar mediante el uso de una iluminación tenue que sumerge el escenario en la oscuridad y efectos de sonidos para generar tensión en el jugador.

Respecto a la jugabilidad se hace una énfasis en la escasez de los recursos, obligando a los jugadores a decidir de forma estratégica sus próximos movimientos constantemente, además estos videojuegos hacen uso de puzzles que requieren explorar detenidamente los escenarios para poder avanzar.



Para poder analizar este género me centraré en tres videojuegos, Silent Hill 2 [15], Fatal Frame: Maiden of the Black Water [16] y Corpse Party [17].

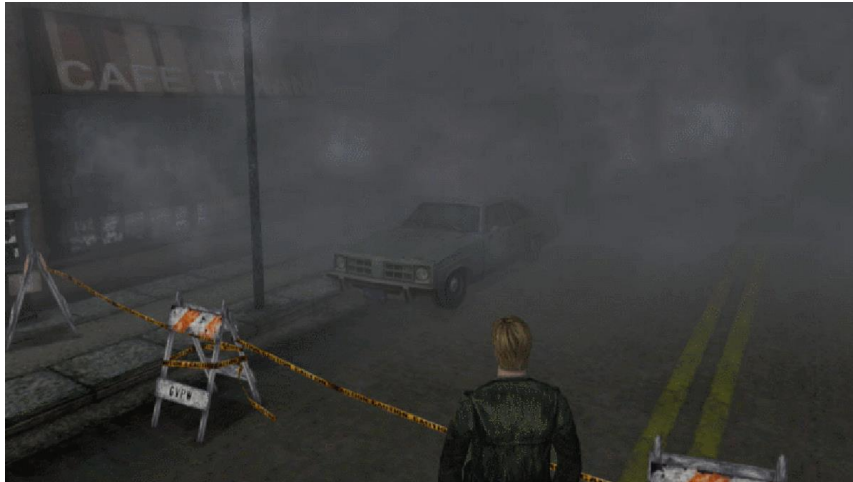


Ilustración 11: La niebla de Silent Hill 2. Fuente: Silent Hill 2

El primero de ellos, Silent Hill 2 [18], es ampliamente reconocido como uno de los mayores representantes del terror psicológico en los videojuegos debido a las siguientes razones:

Tal y como se ve en la ilustración 15, el escenario está cubierto por una densa niebla (fruto de las limitaciones técnicas de la época) que acompañada de calles vacías ayuda a crear una atmósfera opresiva y perturbadora sin mostrar ningún elemento sobrenatural.

Otra de las razones es el enfoque psicológico de la narrativa, explorando temas como la culpa, el remordimiento y la naturaleza humana.



Ilustración 12: Enemigos de Silent Hill 2. Fuente: <https://www.pinterest.es>



Los enemigos del juego no son monstruos sin más, guardan un profundo simbolismo y cada uno tiene una apariencia única que refleja un aspecto psicológico único. Por ejemplo, el mítico "pyramid head" representa la culpa y el deseo de castigo del protagonista del juego [19], con su diseño con puntiagudo, plasma una sensación de peligro perfecta para lo que representa.

Por último, la sugerencia y la ambigüedad son elementos claves de Silent Hill 2, provocando una sensación de incertidumbre y desconcierto en el jugador. La interpretación de la historia está abierta a varias de posibilidades, además de contar con múltiples finales como el de la ilustración 17, fomentando a la especulación sobre la experiencia que ofrece el videojuego.



Ilustración 13: Ataque de fantasmas en Fatal Frame. Fuente: Fatal Frame: Maiden of Black Water

El siguiente videojuego por analizar es Fatal Frame: Maiden of Black Water [16], saga analizada en profundidad en el ensayo de Bernard Perron [14], la sexta entrega de la saga Fatal Frame, a diferencia del resto de juegos survival horror, esta saga en particular tiene la característica de sustituir las armas de fuego comunes en otros juegos por una cámara especial con la capacidad de absorber la energía vital de los fantasmas. [20] Pese a que el juego tiene una perspectiva en tercera persona, al usar la cámara se adopta temporalmente una perspectiva en primera persona generando una sensación de vulnerabilidad y tensión al perder gran parte del campo visual anteriormente disponible.



Ilustración 14: Comparación estado de Yuri al empaparse de agua. Fuente: Elaboración propia a partir de capturas de Fatal Frame: Maiden of the Black Water



En Fatal Frame: Maiden of the Black Water, el agua es un elemento fundamental, usada como vínculo entre el mundo de los vivos y los muertos, en el lugar donde tomar lugar el videojuego, el monte Hikami, es habitual encontrarse con cuerpos de agua que entorpecen el movimiento del jugador y le mojan. En la ilustración 19, estar calado de agua desemboca en cambio visual del personaje, oscureciendo su paleta de color y transparentando la ropa. A nivel jugable, estar mojado es un indicador de corrupción, siendo más vulnerable a los ataques de los fantasmas.

En conclusión, la saga Fatal Frame y en concreto su entre Maiden of the Black Water consiguen tomar elementos inofensivos de la vida cotidiana como la fotografía y el agua y otorgarles una nueva dimensión que genera terror y angustia en el jugador.



Ilustración 15: Ambientación de Corpse Party. Fuente: Corpse Party (2016)

El último juego por analizar es la remasterización de Corpse party [17], un juego survival horror con algunos elementos de novela visual y juegos de aventura. A diferencia de los juegos mencionados anteriormente, Corpse Party tiene un mayor enfoque en la exploración y en la resolución de puzzles para seguir adelante con algunos momentos en los que se debe escapar o evitar a los espíritus malignos.

La escuela Heavenly Host donde tomar lugar la historia, presenta una atmósfera siniestra y claustrofóbica, para lograr estas sensaciones se hace uso de escenarios oscuros, abandonados y deteriorados que en última instancia transmiten inseguridad al jugador.



Ilustración 16: Descripción detalla de un cuerpo. Fuente: Corpse Party (2016)

Corpse Party recurre de forma constante al gore, presentando descripciones gráficas y descripciones con gran detalle de estos eventos, tal y como se aprecia en la Ilustración 21, estas descripciones permiten evocar sensaciones en otros sentidos como el del olfato, provocando repulsión en el jugador.

En resumen, la experiencia de terror en Corpse Party se construye mediante la combinación una atmósfera claustrofóbica, una narrativa perturbadora propia del cine japonés con temas de venganza y remordimientos, la erosión de la mente de los personajes conforme se enfrenta a situaciones repulsivas y un gore detallado de forma visual y escrita.

En conclusión, en género survival horror hace uso de múltiples tipos de horror tal y como se ha visto en los ejemplos anteriores. Sin embargo, el psicológico es fundamental para afectar al jugador de forma psicológica.

El elemento que comparten todos los juegos anteriores es sin duda una atmósfera siniestra, con una iluminación tenue, escenarios como un templo perdido en las montaña, un pueblo sumido en una misteriosa niebla o un colegio en ruinas.

Los enemigos a los que se enfrenta el jugador también desembocan un papel fundamental en la construcción de la sensación de terror psicológico, los enemigos de Silent Hill 2, representación de los miedos y temores del protagonista, los fantasmas de Fatal Frame con sus movimientos erráticos y emboscadas al jugador ayudan a desencadenar una respuesta de miedo en el jugador.

La narrativa de este género puede presentar una historia oscura y perturbadora, centrándose en los traumas de los personajes o tramas retorcidas que muestran lo peor del ser humano. Aunque como he dicho esto es opcional y en casos como la saga de Resident Evil no presentan una narrativa tan oscura como los juegos mencionados anteriormente.

Por último, la escasez de recursos presente en este género obliga al jugador a tomar decisiones estratégicas respecto al uso de las herramientas que tiene a su disposición generando un sentimiento de vulnerabilidad. Todo esto fomenta la exploración de los macabros escenarios provocando tensión al jugador al no saber si tendrá los suficientes recursos para enfrentarse al próximo peligro.

3.5.3. *Novelas visuales*

Una novela visual o también conocida como novela sonora, es una forma de entretenimiento audiovisual que combina texto con imágenes estáticas o animadas y pueden presentar cierto grado de interacción por parte del jugador. Es por ello, que las novelas visuales no pueden ser consideradas como un videojuego.

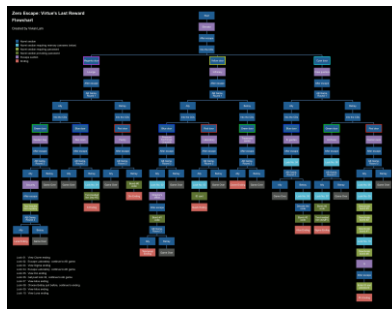


Ilustración 17: Diagrama de las rutas de una novela visual. Fuente: Zero Escape: Virtue's Last Reward

Como se ha dicho antes, las novelas visuales destacan por su mínimo gameplay, limitando la interacción del jugador a hacer clic para pasar al siguiente texto, como si se tratara de la página de un libro. Algunas de ellas permiten tomar decisiones al jugador, dando lugar a una narrativa dividida en rutas, en la ilustración 21, se pueden apreciar las diversas diversificaciones que tiene la novela visual Zero Escape: Virtue's Last Reward dando lugar a 28 posibles desenlaces para la historia. Aunque no todas las novelas visuales presentan decisiones, las denominadas "kinetic novels" presentan una trama completamente lineal.

Debido a su naturaleza, las novelas visuales hacen un énfasis en su prosa, debido a que es su medio principal para narrar la historia, es por ello por lo que todo lo que engloba a las novelas visuales se construye alrededor de la historia.



Pese a su similitud con la literatura, las novelas visuales utilizan un estilo de narración único, en el que predomina la primera persona, los diálogos y los pensamientos internos de los personajes que narran la historia.



Ilustración 18: Ejemplo de novela visual. Fuente: Phoenix Wright: Ace Attorney

El uso de sprites es algo fundamental en las novelas visuales, cada personaje importante tiene su propio set de sprites con diferentes expresiones faciales, gestos o vestuario para la ocasión determinada. Hay que tener en cuenta que normalmente las novelas visuales tienen una perspectiva en primera persona, por lo que a la hora de la creación de los sprites hay que tener en cuenta la perspectiva para que dé la impresión de que los personajes están a la altura de los ojos.

Ahora se procederá al análisis visual de dos novelas visuales que entran dentro del género de terror psicológico, Higurashi: When They Cry y Doki Doki Literature Club.

La primera novela visual en ser analizada será el primer capítulo de Higurashi: When They Cry Hou – Ch.1 Onikakushi [21] (Cuando las cigarras lloran, rapto del demonio), es una novela kinética lanzada originalmente en 2002, Japón por parte del estudio 07th Expansion compuesto por solamente dos personas.

La historia de Higurashi: When They Cry narra las aventuras de un grupo de jóvenes y los macabros sucesos que tienen lugar cada año en el festival de Watanagashi de la villa Hinamizawa. La combinación de la vida cotidiana del pueblo rural y los acontecimientos violentos son vitales para crear la atmósfera inquietante y misteriosa de la obra.

La parte más destacable de su apartado visual es el diseño de sus personajes, pese a tratarse de un estilo de dibujo amateur, este transmite una gran expresividad y caracterización de sus personajes.



Ilustración 19: Sprite original de Rena. Fuente: Elaboración propia a partir de los sprites de Higurashi When They Cry

A primera vista, el Sprite de Rena de la ilustración 26 presenta un alto grado de caricaturización, con cabeza y manos desproporcionadas y un rostro con unos grandes ojos, al analizar los valores del contraste del color se aprecia como los ojos es la zona más oscura y la primera a la que se dirige la vista.

“Los ojos son el espejo del alma.” Cicerón. (106-43 a.C.).



Ilustración 20: Sprite siniestro de Rena. Fuente: Elaboración propia a partir de los sprites de Higurashi When They Cry

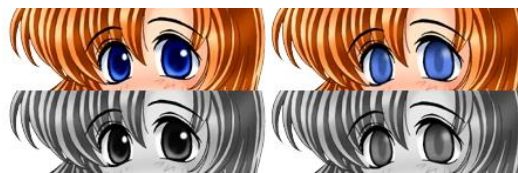


Ilustración 21: Comparación de los ojos de Rena. Fuente: Elaboración propia a partir de los sprites de Higurashi When They Cry

En cierto momento de la historia, Rena tiene una discusión con el protagonista y esta le devuelve una mirada anormal, impropia del personaje alegre e inocente que había sido Rena hasta ese momento.

Desde un punto de vista visual este cambio visual de Rena tiene solamente un cambio significativo, los ojos. En la ilustración 21 se aprecia como las pupilas se dilatan pareciéndose a las de un depredador y el azul oscuro a adoptado un tono de azul más frío, eliminando el contraste de los ojos, generando una variación de valores menor.

En conclusión, el estilo visual de Higurashi When They Cry pese a su simpleza logra transmitir una gran expresividad y a través de cambios en elementos del rostro como el color de los ojos y el value se logra transformar un personaje dulce en algo aterrador.

La siguiente novela por analizar es Doki Doki Literature Club (El emocionante club de literatura) [22], desarrollada por Team Salvato y lanzada al mercado de forma gratuita en 2017.



Ilustración 22: Mensaje de advertencia. Fuente: Doki Doki Literature Club

Al igual que con Puella Magi Madoka Magica y Higurashi When They Cry, DDLC utiliza una estética engañosa para embaucar al jugador, aunque el juego avisa de su contenido perturbador nada más abrir el juego (Ilustración 29) obligando al jugador a aceptar que está conforme con ello.



Ilustración 23: Personajes principales del Doki Doki Literature Club, de izquierda a derecha: Sayori, Natsuki, Monika y Yuri. Fuente: Doki Doki Literature Club

Tres de los cuatro personajes femeninos representan clichés de los simuladores de citas, con la amiga de la infancia del protagonista (Sayori), un personaje que actúa de forma hostil al inicio pero que se va abriendo con el tiempo (Natsuki) y un personaje con tendencias obsesivas y posesivas hacia el protagonista (Yuri).



Ilustración 24: Creación de poemas. Fuente: Doki Doki Literature Club

DDLC actúa aparentemente como una novela visual romántica, en la que el jugador tiene que seguir una de las tres rutas correspondiente a Sayori, Natsuki o Yuri, para ello tal y como se ve en la ilustración 31 el jugador debe escoger de un listado ciertas palabras que gustarán a una chica en concreto.

En este minijuego inocente ya podemos empezar a notar ciertas cosas chocantes, por ejemplo, la palabra "broken" pertenece al personaje de Sayori, un término completamente distinto a la personalidad alegre y viva del personaje. Conforme avanza la trama se van dando más indicios de que pasa algo con este personaje hasta que ella confiesa al protagonista que sufre una depresión severa desde hace tiempo. Pese a los esfuerzos del jugador por animar a Sayori, lentamente se acerca el final del primer acto del juego junto con su macabro desenlace anunciado por Monika, ilustración 32.



Ilustración 25: Suicidio de Sayori. Fuente: Doki Doki Literature Club

Y finalmente llega uno de los momentos más crudos e impactantes de Doki Doki Literature Club, el suicidio de Sayori, destruyendo por completo la atmósfera de comedia romántica es destruida en pedazos. Generando un sentimiento de culpa y haciéndole preguntar si podría hacer algo para salvarla, entonces empieza el segundo acto de la novela con la ausencia de cierto personaje (Ilustración 34).



Ilustración 26: Inicio del acto 2. Fuente: Doki Doki Literature Club.

En conclusión, Doki Doki Literature Club consigue jugar con las emociones del jugador y desafiar las expectativas, engañándolo con su apariencia dulce y encantadora hasta que muestra su lado más oscuro y perturbador mediante la exploración de temas tabú como el suicidio, la depresión o los problemas mentales. Presentes en la vida diaria y más reales que cualquier monstruo.

Las novelas visuales ofrecen una forma alternativa de contar una historia, diferente a la literatura clásica y a los videojuegos. Gracias a su fuerte enfoque en la narrativa, mediante una trama, personajes y diálogos cuidados al detalle permiten al jugador sumergirse en la historia. Además, mediante su estilo anime enfocado en la exageración y la expresividad ayuda al jugador a empatizar y comprender mejor las emociones de los personajes de una novela visual. Por último, si una novela visual implementa un sistema de rutas, puede incitar al jugador a replantearse las simples elecciones que puede tomar a lo largo de la historia y cuáles serán sus consecuencias a largo plazo.

3.6. Cajón de herramientas

3.6.1. ¿Qué es el cajón de herramientas?

Tras el estudio de diversas obras y medias que exploran el terror psicológico ha llegado la hora de sintetizar la información recolectada en un documento que sirva de guía para generar contenido que explore el terror psicológico desde una perspectiva engañosa.

El cajón de herramientas está dividido en cuatro secciones; narrativa, apartado visual, apartado sonoro y gameplay, entre todos ellos el apartado visual recibirá una atención especial y será descrito en detalle.

3.7. Cajón de herramientas - Narrativa

La primera sección del cajón de herramientas es la narrativa, de ella nacen las primeras ideas para la creación de una obra. Aunque lo primero que vea el jugador sean los gráficos, música, diálogos, etc. Detrás de todo ello existen cuatro elementos interconectados entre sí, los personajes, la historia, la ambientación y el tema de la obra.

Mediante la síntesis de los libros de escritura narrativa de Araki y Sanderson [23] [24], se elaborará una breve guía de los puntos básicos que requiere una historia.

3.7.1. Personajes

Acorde al libro "Manga in Theory and Practice The craft of Creating Manga" [23], escrito por el prestigioso mangaka Hirohiko Araki, el primer paso para crear un personaje es darle una buena motivación que se gane el interés y la empatía del espectador, provocando que este quiera saber más del personaje, que le sucederá y que hará a continuación. Estas motivaciones deben seguir deseos humanos, tanto positivo como negativos con el objetivo de lograr que el lector empatice y comprenda a los personajes.

A la hora de crear una obra de terror psicológico es vital que las motivaciones de los personajes pese a ser humanas, tienden la balanza hacia el lado negativo. De esta forma, aunque un personaje realice una acción moralmente cuestionable, si las motivaciones que hay detrás de ello son humanas el jugador puede llegar a empatizar.

3.7.2. Historia – Ki Sho Ten Ketsu

A diferencia de la estructura narrativa occidental basada en tres actos, introducción, nudo y desenlace. Araki habla de la estructura "Ki Sho Ten Ketsu" [23].

- Introducción (Ki): Presentación de los personajes, la ambientación y la situación inicial.
- Desarrollo (Sho): La historia avanza y el protagonista se encuentra con un antagonista o alguna dificultad.
- Giro / punto de inflexión (Ten): Se produce un giro significativo en la trama que cambia la dirección de la historia o revela una verdad oculta.
- Ketsu (Ketsu): Se resuelve el conflicto y se alcanza la conclusión de la historia.

Las principales ventajas del Ki Sho Ten Ketsu son un mayor enfoque en el desarrollo emocional y psicológico de los personajes, ayudando a que el público logre empatizar con ellos. Además,

debido a su estructura flexible se logra que los giros sean más inesperados y por último el giro "Ten" puede lograr un gran impacto emocional en el público.

Pero no todos son ventajas, la lentitud de los primeros dos actos (Ki y Sho) puede provocar que el lector se aburra y no mantenga el interés hasta llegar al punto de inflexión (Ten).

En conclusión, la estructura Ki Sho Ten Ketsu permite favorecer la creación de obras de terror psicológico gracias a la imprevisibilidad de sus giros inesperados y al énfasis que se hace en la presentación y desarrollo de personajes a nivel psicológico.

3.7.3. Ambientación

La ambientación es el mundo donde toma lugar la historia, ya sea una montaña sagrada o una escuela en ruinas. Tanto Araki Hirohiko como Brandon Sanderson en sus respectivos libros [23] [24] concuerdan en una cosa, la coherencia de la ambientación y que cumplan la lógica interna creada por la historia.

Más allá de esto la ambientación para una obra de terror psicológico es una que debe estar al servicio de la trama y los personajes, encontrando una que logre que estos dos elementos se expresen de la mejor forma posible. Y si esta obra se trata de un videojuego la ambientación debe estar al servicio de un elemento adicional, la jugabilidad.

Por ejemplo, la ambientación del videojuego Fatal Frame: Maiden of the Black Water [16] se lleva a cabo en la montaña Hikami, un lugar sombrío y remoto rodeado de un denso bosque, un río de aguas negras en el que está lloviendo constantemente.

3.7.4. Tema

Por último, el último elemento a tratar es el tema, el mensaje oculto que el autor intenta transmitir a lo largo de la obra. Este subyace en todos los elementos anteriores de manera evidente o sutil.

Su importancia radica en su capacidad para generar reflexión, provocar emociones o transmitir un mensaje significativo. Abordando cuestiones sociales, filosóficas, valores o la perspectiva del autor.

Un ejemplo de ello es el terror japonés [3] analizado previamente, donde los temas radican en la crítica social y la naturaleza humana, dos ideas perfectas para la construcción de una obra de terror psicológico.



3.8. Cajón de herramientas - Apartado Visual

El próximo apartado a tratar y en el que se hará un foco especial es el apartado visual de una obra vida. Los personajes, ambientación, trama, tema y mecánicas son representadas a través del lenguaje visual.

Pese a que no tiene por qué considerarse el apartado más importante de entre los cuatro mencionados, sin él sería imposible poder establecer la comunicación necesaria para un medio como el de los videojuegos, es por ello por lo que recibirá una mayor atención.

Para ello se hará un análisis en de los fundamentos del arte y se hará una introducción básica a las técnicas de dibujo usadas para lograr una estética anime/manga.

3.8.1. *Uso de los fundamentos del arte.*

Los fundamentos del arte son los principios y elementos básicos necesarios del lenguaje visual necesario para la expresión artística. Gracias a ello, los artistas son capaces de plasmar las ideas de su mente de una forma efectiva y concisa para que estas sean transmitidas al espectador.

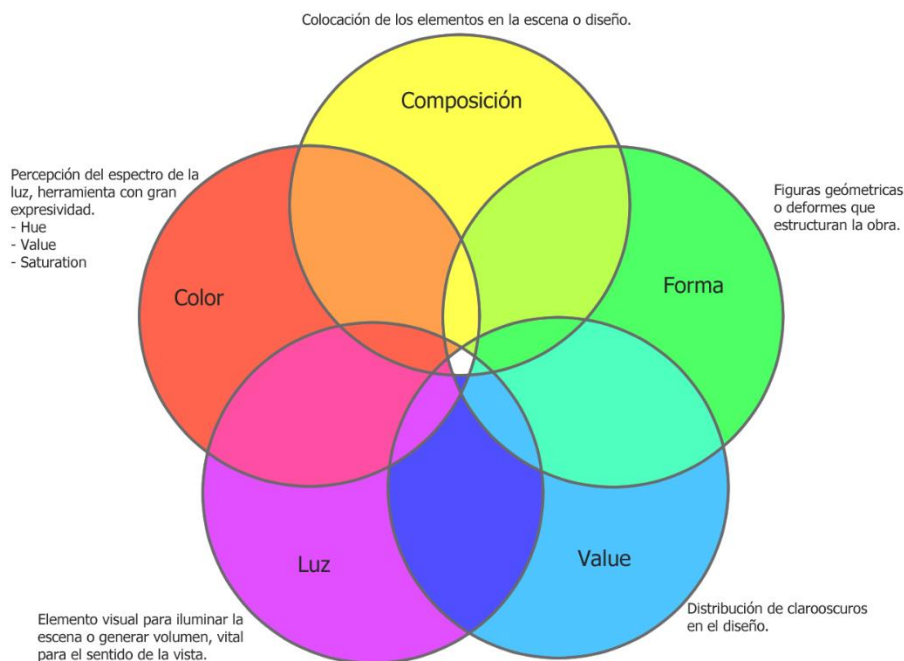


Ilustración 27: Fundamentos del Arte. Fuente: Elaboración propia a partir de los apuntes de Laura Mesones.

En la ilustración 27 está la lista de 5 de los 7 principales fundamentos del arte y como todos ellos son necesarios y se complementan entre sí para lograr que el artista plasme el mood y storytelling presente en la idea que quiere transmitir. Para simplificar el trabajo solo serán analizados cinco de ellos, la composición, la forma, el value, la iluminación y el color.

El primer fundamento del arte a analizar es la composición que consiste en la correcta ordenación de los elementos en un lienzo. Acorde al libro de los fundamentos [10] hay múltiples maneras de llevarlo a cabo, pero el análisis se enfocará en dos de ellas, la composición usando la regla de los tercios y la composición mediante el uso de formas.



Ilustración 28: Fotografía usando la regla de los tercios. Fuente: <https://www.aristasur.com/contenido/composicion-fotografica-la-regla-de-los-tercios-en-naturaleza>

La regla de los tercios consiste en dividir la imagen en nueve partes iguales, creando cuatro puntos de intersección, colocando elementos en estos puntos de intersección se logra centrar la atención del observador y a la vez crear un escenario equilibrado con un elemento que destaca a la vista. En la ilustración 28, se puede ver como la composición está equilibrada y la vista se dirige de forma inmediata hacia el árbol situado en la intersección.

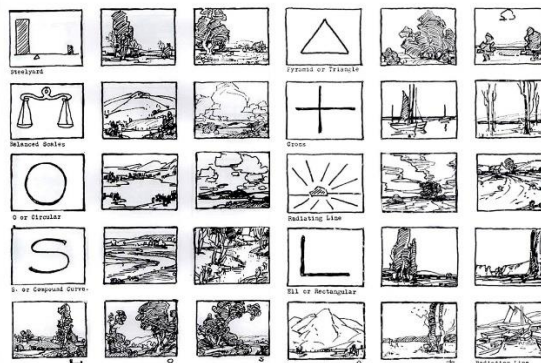


Ilustración 29: Ejemplos básicos de composición. Fuente: Edgar Payne Environment Composition



Como se puede apreciar en la ilustración 36, la base de cada dibujo del ejemplo se basa en elementos simples como líneas, formas geométrica sencillas o conceptos como el equilibrio.

En función del elemento utilizado el resultado final variará enormemente, por ejemplo, el uso de líneas paralelas transmitirá una sensación de calma, pero por el contrario el uso de líneas perpendiculares generará una sensación de conflicto.

Una vez establecida la composición de la escena es hora de definir las formas de los objetos que la compondrán, mediante el uso de una línea de contorno o una mancha de color se representan los objetos en el lienzo.



Ilustración 30: Comparación forma de dos espadas. Fuente: Elaboración propia a través de dos armas del videojuego Elden Ring.

Pero esto no es todo, es posible deformar las formas que componen un objeto para generar una sensación de terminada, si tomamos de ejemplo la ilustración 37, pese a que ambos objetos son una espada, la sensación que transmite cada una es completamente distinta. En el libro de *Creating Characters for the Entertainment Industry* [25] se habla de cómo las diversas formas que puede tomar un personaje ayudan a enfatizar los rasgos de este.

La primera da una impresión de ligereza gracias a su filo triangular delgado y el guarda perpendicular al filo crea un efecto de contraste, representando un elemento enfocado a la defensa y no al ataque. Por el contrario, la segunda espada presenta un filo demasiado grueso, adoptando la forma de un rectángulo acabado en punta, esto favorece que la figura de una impresión de resistencia y solidez.

El siguiente fundamento por analizar es el "value", es decir, la relación de entre los claroscuros de una obra, siendo un elemento clave para definir la iluminación de una escena. Este fundamento tiene multitud de usos, pese a tratarse únicamente de la última de las tres propiedades del color (tono, saturación, valor), entre los que destacan la composición, destacar elementos en una escena, la iluminación e incluso generar profundidad. Acorde con el libro de los fundamentos [10], la variación generada por los distintos valores que toman los colores en una escena resulta necesarios para generar contraste en la misma y así dirigir la vista del espectador a donde el artista considere necesario.

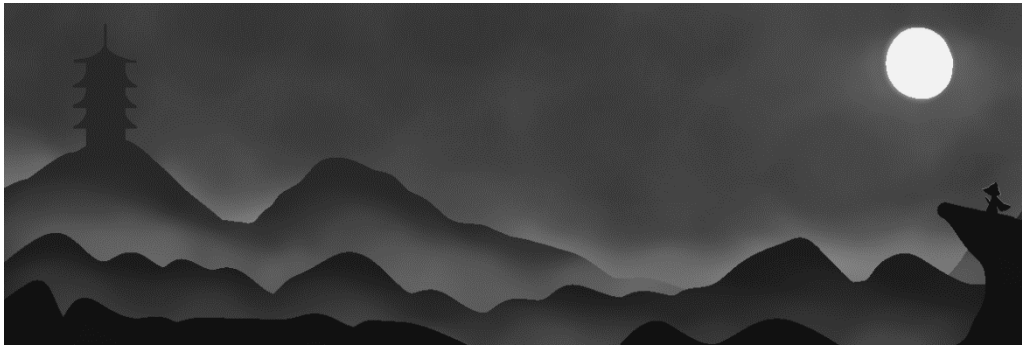


Ilustración 31: Paisaje montañoso en blanco y negro. Fuente: Propia.

Por ejemplo, en la ilustración 39, los tonos más oscuros son utilizados para representar a los elementos más cercanos, por otro lado, los tonos más claros representan los elementos más alejados, a excepción de la Luna, que actúa como fuente de luz de la escena.

La luz es otro de los fundamentos del arte, gracias a ella el ser humano es capaz de percibir el mundo que nos rodea, más allá de ofrecer una representación realista de la iluminación de una escena, la luz puede ser utilizada como una herramienta para el storytelling y la composición de la escena. En el libro "La luz para los artistas visuales" de Richard Yort [13] se explican sus diversas propiedades, pero el análisis se enfocará en su uso creativo.

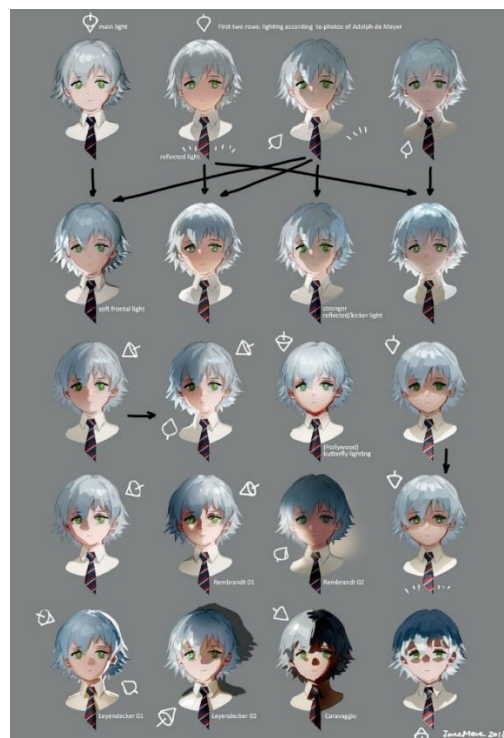


Ilustración 32: Iluminación desde distintos ángulos. Fuente: <https://www.deviantart.com/janemere/art/Lighting-747910585>



En la ilustración 41 se aprecia como la iluminación puede llegar a definir completamente el sentimiento que transmite un personaje, modificando únicamente la intensidad de la luz y el punto de origen.

El último fundamento por analizar es el color, acorde al libro de los fundamentos del arte [10], uno de los más ricos y gratificantes.



Ilustración 33: Propiedades del color. Fuente: <https://www.virtualartacademy.com/three-components-of-color/>

El color tiene tres propiedades, el matiz, la saturación y el valor. La primera propiedad, el matiz también denominada comúnmente color hace referencia al espectro cromático de un color. Los matices se dividen en tres categorías de color, primarios (rojo, azul, amarillo), secundarios (fruto de la mezcla de los anteriores (rojo + azul = morado, azul + amarillo = verde y rojo + amarillo = naranja) y finalmente los terciarios, frutos de la combinación de un color primario con uno secundario.

La saturación es la intensidad de un color, si es elevada el color será vivo y llamativo, por el contrario, con una saturación al mínimo, el color adquirirá un aspecto grisáceo.

La última propiedad del color es otro de los fundamentos, el valor. Por lo que no es necesario volverlo a explicar.

Ahora que las propiedades del color han sido analizadas se llevará a cabo un análisis de la armonía del color, es decir los principios que rigen que combinaciones de colores resultan agradables para la vista.



Acorde con el libro de los fundamentos del arte [10] y el libro de diseño de personajes de Kenneth Anderson [26], la armonía del color puede aplicarse principalmente en tres tipos de paletas de color, complementaria, análoga y triádica.

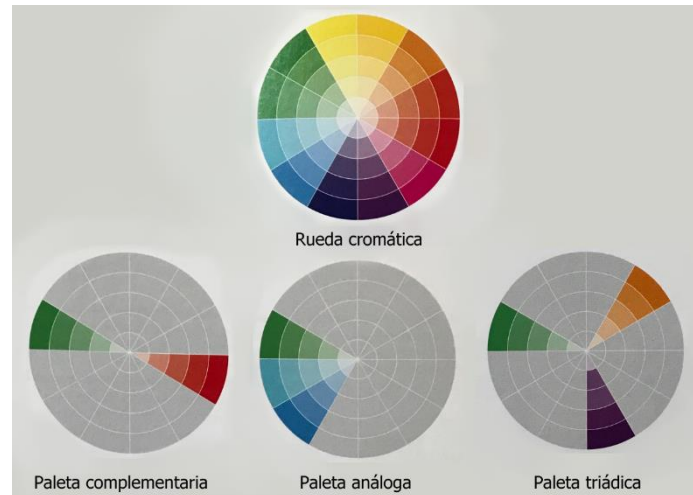


Ilustración 34: Principales tipos de paleta de color. Fuente: Creating Stylized Characters de Kenneth Anderson.

En las paletas complementarias se escogen colores opuestos en el círculo cromático tal y como se puede ver en la ilustración 34, tal y como dice el nombre al combinar dos colores opuestos, se complementan entre sí dando lugar a una combinación equilibrada.

Las paletas análogas eligen matices próximos entre sí, por lo que resultan útiles para generar una paleta de color armoniosa y que capture una atmósfera concreta. Muy útil para aplicar una temperatura concreta a la escena, usando unos tonos azules para generar una sensación de frío o tonos rojos o naranjas para generar una sensación de calor.

La paleta de color triádica tal y como indica su nombre escoge tres colores separados entre sí a una distancia equivalente, esta paleta resulta especialmente útil para tener una mayor variedad cromática sin sacrificar la organización del dibujo.

Y por último lo más importante del color es el significado que evoca al espectador, desde una mera representación de un elemento real hasta una simbología más profunda. Tal y como explica Kenneth en su libro [26], un color puede representar multitud de conceptos, el rojo puede representar amor, pasión, rosas o ideas completamente distintas a estas como la violencia, odio o la sangre.

3.8.2. Ejemplo de los fundamentos para la creación de una experiencia engañosa de terror psicológico.

En base al análisis visual analizado con anterioridad y el material bibliográfico utilizado, a continuación, se ofrecerán dos tablas con algunas pautas de cómo se pueden aplicar los fundamentos del arte para generar una atmósfera adorable o siniestra, posteriormente estas pautas serán utilizadas para la realización de la propuesta práctica.

Fundamento	Adorable	Siniestro
Composición	Uso de líneas horizontal y/o paralelas	Uso de líneas perpendiculares, cruces, líneas verticales y/o diagonales
Formas	Círculo, cuadrado, rectángulo	Triángulos, líneas irregulares
Claroscuros	Valores más cercanos al blanco	Valores más cercanos al negro
Luz	Luz natural, escena iluminada, pocas sombras, día, atardecer.	Luz tenue, escena tenebrosa, sombras fuertes, noche, atardecer, luz artificial.
Color	Colores suaves, poco saturados, paleta de color cálida, paleta de color pastel.	Paleta de color grisácea o desaturada, colores fríos, contrastes altos.

Tabla 2: Uso de los fundamentos para una atmósfera apacible o siniestra

Hay que aclarar que algunos elementos pueden ser utilizados en ambas atmósfera, al igual que el color azul puede considerarse un color cálido o frío en función de los colores que lo rodean lo mismo ocurre con algunos de las pautas descritas anteriormente y así servir de puente entre ambas atmósferas.

Un ejemplo de ello puede ser el amanecer, tal y como se ha explicado en el análisis visual de Madoka Magica, el atardecer sirve como enlace entre las partes normales y más siniestras de la obra.




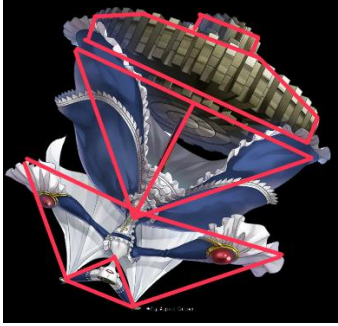




Fundamentos	Adorable	Siniestra
Composición / Value / Iluminación / Color		
Formas / Color / Composición		
Value / Iluminación / Composición		
Textura / Color / Iluminación		

Tabla 3: Ejemplos de algunos fundamentos para una atmósfera apacible o siniestra

Mediante los ejemplos de la tabla 2, se puede apreciar como mediante el uso de los fundamentos diversos elementos de una obra audiovisual ya sea Madoka Magica o Fatal Frame pueden ofrecer una atmósfera completamente opuesta dentro de una misma propuesta artística.

3.9. Cajón de herramientas - Apartado sonoro

3.9.1. Música y el silencio

La música (o la ausencia de esta) es un elemento fundamental para establecer las emociones que transmite una escena. Si se busca generar un ambiente alegre simplemente hay que usar una canción que genere esta emoción. La música es vital para intensificar para intensificar las emociones que transmite el videojuego al jugador y una gran ayuda para facilitar la inmersión.

Sin embargo, si se busca perturbar al jugador mediante el uso de la música el silencio también es una herramienta a disposición del creador. Que en una escena relativamente tranquila se detenga la música de repente puede provocar al jugador más tensión que cambiar de canción a una más tenebrosa.

3.9.2. Efectos de sonido

Los efectos de sonido deben utilizarse para crear una atmósfera determinada, ya sea con sonidos de tormenta, los sonidos de animales nocturnos o un suelo de madera que provoca crujidos al caminar sobre él.

Por otra parte, están los efectos de sonidos enfocados en sobresaltar o asustar al jugador. Por ejemplo, un portazo, un grito en la lejanía o simplemente un ruido estático.

En conclusión, los efectos de sonido son una potente herramienta para facilitar la inmersión del jugador en un videojuego de terror, debido a su participación en la construcción de la atmósfera inquietante deben ser elegidos con sumo cuidado y preferiblemente hay que tratar de reducir en gran medida los sonidos destinados a asustar al jugador, ya que en las obras de terror psicológico lo que se busca es el terror mediante la sugestión no el susto.

3.10. Cajón de herramientas - Gameplay

3.10.1. Elementos de gameplay psicológicos

Tras lo aprendido en el análisis de los videojuegos de survival horror y las novelas visuales hay diversas formas de jugar con la psique del jugador, desde una situación de supervivencia extrema haciendo frente a hordas de espíritus [16] hasta la relativa tranquilidad de unirse a un club escolar de literatura. Ambos tienen la capacidad para perturbar al jugador de diferentes maneras.

La clave reside en utilizar las herramientas que ofrece el género en cuestión para explotar las vulnerabilidades psicológicas del jugador, en el caso del survival horror la atmósfera agobiantes y la constante escasez de recursos generan una tensión continua en el jugador.

Por otra parte, la ausencia de estos recursos desencadena en la exploración de un escenario desconocido, haciendo sentir al jugador que cada paso podría ser el último.

Por otro lado, una novela visual con elecciones múltiples puede provocar en el jugador una sensación de ansiedad y duda, al desconocer las consecuencias exactas de las decisiones que ha tomado y en el caso de que desemboquen en un giro oscuro pueden generar arrepentimiento en el jugador.

En resumen, el gameplay por sí mismo no tiene una capacidad de generar terror psicológico, debe apoyarse en el apartado audiovisual del juego y una narrativa en la que el jugador se siente partícipe.

4. Metodología

La metodología es un enfoque de desarrollo de un proyecto basada en una secuencia lineal de trabajo en la que cada fase debe completarse antes de avanzar a la siguiente. De esta forma se busca un enfoque mayor en la tarea actual en contraste con otras metodologías como Agile donde se presenta un desarrollo en vertical.

4.1. Plan de trabajo

El enfoque lineal de este trabajo se ha sustentado en tres partes principales, trabajo de investigación, elaboración del cajón de herramientas y desarrollo de la demo jugable.

<i>Mes</i>	<i>Tarea</i>
Noviembre	Investigación
Diciembre	Investigación
Enero	Investigación
Febrero	Investigación
Marzo	Cajón de herramientas
Abril	Cajón de herramientas
Mayo	Cajón de herramientas
Junio	Demostración jugable
Julio	Demostración jugable
Agosto	Demostración jugable

4.1.1. Beneficios y problemas de la implementación lineal

Llevar este enfoque horizontal ha supuesto algunos beneficios y problemas a la larga. El principal beneficio de ello ha sido un mayor enfoque en la tarea desempeñada en ese momento, sin tener en cuenta los problemas a futuro. De esta forma al terminar un apartado no se requiere volver a él completamente, generando una base sólida para el siguiente. Así que tras los resultados obtenidos de los análisis durante la fase de investigación se ha construido el cajón de herramientas y con este se elabora la demostración jugable.

Los problemas del enfoque lineal han sido principalmente la falta de verticalidad a la hora de afrontar el proyecto, impidiendo trabajar en paralelo en varios apartados, de esta forma se ha obtenido un proyecto con una base sólida pero rígida. Debido a esto, los apartados iniciales del

proyecto han recibido han supuesto un consumo de tiempo mayor, que podría haber sido utilizado en el tercer apartado si se hubiera utilizado una implementación vertical.

Aun así, tras decidir los beneficios y problemas de la metodología Waterfall y la ausencia de una iteración que requiera feedback de un supuesto cliente, se ha decidido que esta metodología era la más indicada.

4.2. Elaboración de la Bibliografía

Para la elaboración de la bibliografía se ha recurrido a una extensa selección de filmografía, series animadas y videojuegos con un cierto grado en el terror y/o con elementos psicológicos. Además, se ha recurrido a una selección de libros de análisis de películas, videojuegos, manuales de escritura y manuales de dibujo.

Entre esta extensa bibliografía es necesario hacer un hincapié en los libros y tesis utilizadas como fuente de información, debido a que son una fuente de mayor credibilidad.

Libros:

- Introduction to Japanese Horror Film [3], utilizado en gran medida para el análisis en profundidad del terror japonés.
- Fundamentos del arte [10], utilizado para analizar los fundamentos del arte presente en el análisis visual y el cajón de herramientas enfocado en el apartado visual.
- La Luz para los artistas visuales [13], uso del capítulo de "la luz creativa" para la realización del análisis del fundamento de la luz en el cajón de herramientas.
- Essays on the Fusion of Fear and Play Videogames [14], conjunto de ensayos sobre los inicios del género de terror en los videojuegos. De gran ayuda para el análisis de videojuegos como Silent Hill o la saga Fatal Frame.
- Manga in Theory and Practice [23], interesante obra sobre la narrativa utilizada en el manga japonés, vital para el apartado del cajón de herramientas narrativo.
- Curso de escritura narrativa [24], interesante lectura sobre la narrativa desde un punto de vista occidental, útil para compararlo con el libro anterior.
- Creating Character for the Entertainment Industry [25], utilizado para la propuesta del trabajo.
- Técnicas de dibujo manga [27], cuatro volúmenes con un conjunto de técnicas para dibujar con una estética anime/manga.

Tesis:

- The Uncanny [2], el artículo de Freud ha resultado de especial interés para la definición del terror psicológico.
- Estructura de personalidad de Light Yagami [8], este artículo fue una lectura interesante sobre el personaje de Death Note que se menciona en el análisis de anime/manga.
- Desiring Futures [12], se trata de un extenso análisis del anime Madoka Magica, artículo utilizado para el análisis de esta obra en su apartado correspondiente.

4.3. Motores de juego

4.3.1. RPG Maker

RPG Maker MZ [28] es un motor de juego que ofrece las herramientas básicas para la creación de videojuegos top down view de temática RPG, aunque esto no impide crear juegos de otros géneros como survival horror como la saga Corpse Party.

Este motor ha sido elegido por la facilidad que otorga al proporcionar una base sólida desde la que construir un juego, además de múltiples assets de gran calidad.

4.4. Software de dibujo

4.4.1. Clip Studio Paint

Clip Studio Paint es un programa de software diseñado especialmente para artistas digitales y creadores de cómics. Es una herramienta versátil y potente que ofrece una amplia gama de funciones y características para ayudar a los usuarios a ilustrar, pintar y dibujar de manera eficiente.

Esta herramienta ha sido elegida frente a otros software de dibujo por mi familiaridad con el programa y la posesión de una licencia para utilizarlo.

4.4.2. Aseprite

Aseprite es un software de creación y edición de gráficos especializado en píxel art. Es una herramienta popular entre los artistas y diseñadores de videojuegos que desean crear imágenes pixeladas con un estilo retro o nostálgico. Aseprite ofrece una interfaz intuitiva y una amplia gama de funciones que facilitan la creación de sprites y animaciones píxel art.

Esta herramienta ha sido elegida debido a su versatilidad y gran número de facilidades que otorga para la creación de arte píxel art.

5. Implementación

5.1. Idea

La implementación es la creación de un pequeña demo visual que siga el lema: "De lo adorable a lo perturbador." Al tratarse de una demo la estimación es que la experiencia tenga una duración de alrededor de diez minutos.

La idea es que se trate de un conjunto de escenas que sigan la estructura Ki Sho Ten Ketsu, enfocadas principalmente en la parte visual y mostrando una atmósfera inicialmente engañosa.

5.2. Motor de juego elegido

El motor de juego utilizado para la demostración es RPG Maker MZ, una potente herramienta con multitud de funciones ya implementadas facilitando enormemente la implementación de un juego de survival horror top down view, como una de las obras analizadas con anterioridad, Corpse Party.

Otras opciones como Unity pese a permitir una mayor personalización en la implementación del código requieren de una gran cantidad de tiempo para preparar una base que RPG Maker ofrece directamente a los desarrolladores, además, debido al enfoque visual del proyecto usar este software resulta en un ahorro de tiempo.

5.3. Inicio

5.3.1. Recursos y placeholders

Tras decidir que el proyecto será en RPG Maker se buscaron los recursos básicos para crear una escena de terror.

Entre estos recursos destacan una gran cantidad de música, efectos de sonido, tilesets de fantasía medieval tanto como ambientes más actuales, sprites de personajes de todo tipo, etc.

Con estos recursos se puede crear un pequeño juego de aventura utilizando como ambientación un entorno urbano o de fantasía medieval.

Con gran parte del arte del juego cubierto, puedo enfocar mis esfuerzos en crear sprites de los personajes, la composición de los escenarios, la narrativa y las mecánicas del juego.



5.3.2. Concepto del juego

Antes de empezar con la idea, fue necesario una reflexión sobre que ambientación iba a tener el juego, la primeras ideas fueron sobre una historia de terror psicológico ambientada en un colegio japonés.

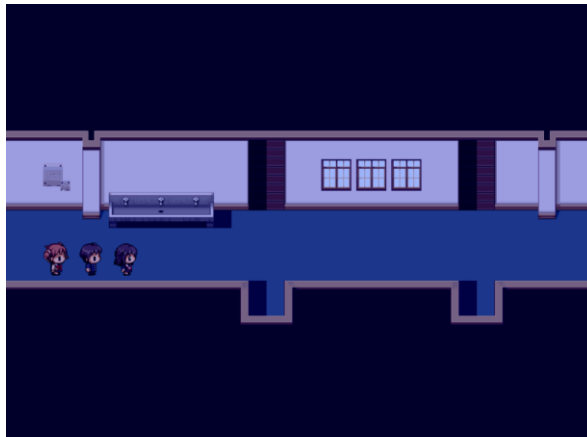


Ilustración 35: Escuela de noche. Fuente: Propia.

Pero tras un periodo de reflexión decidí cambiar la temática por una que resultara más conocida para aquellos que no estuvieran familiarizados con los tropos típicos del anime. Aunque no me desprendí totalmente de esto, decidí explorar el término del término "Isekai" (otro mundo) presente en obras como Alicia en el País de las Maravillas.

Así que el concepto de la demo es el siguiente, un grupo de estudiantes interesados en el ocultismo escuchan un rumor de una misteriosa mansión en las profundidades del bosque, así que un día después de clases deciden visitar este enigmático lugar.

Al tratarse de un conjunto de escenas enfocadas en el apartado visual se ha decidido restringir el gameplay a segundo plano.

Para la demo, tal y como se ha hablado en el cajón de herramientas respecto a la narrativa la estructura ki Sho Ten Ketsu es ideal para construir la tensión necesaria para una obra de terror psicológico. Además, se va a omitir el Ketsu para ofrecer una experiencia con final abierto y no excederse con la magnitud del trabajo.

5.4. Conceptos básicos de RPG Maker

El motor utilizado para la realización de la práctica es RPG Maker MZ, la última versión de este software para la realización de proyectos simples basados en los JRPG clásicos como Final Fantasy. Pero lo importante del motor y para lo que será utilizado en este proyecto son las facilidades que otorga para la creación de escenarios mediante un sistema de tiles.

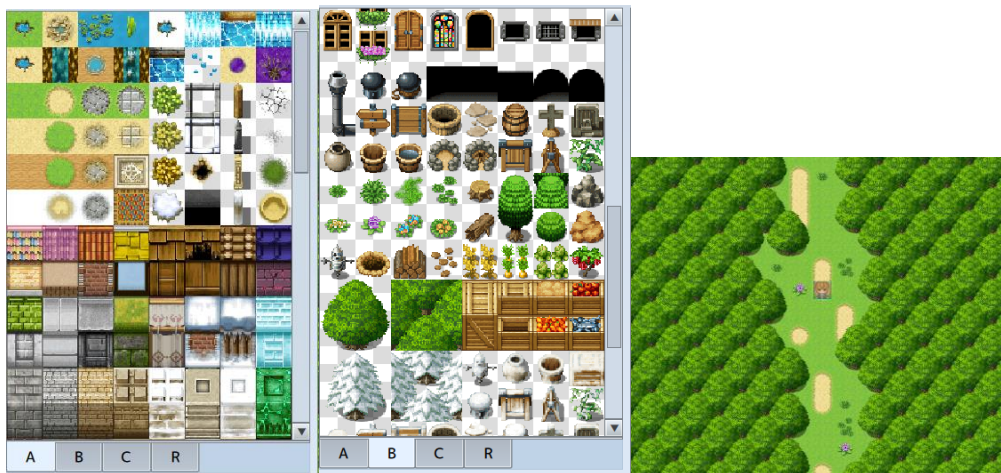


Ilustración 36: Tiles por defecto de RPG Maker MZ y escenario creado con este sistema.

Además, gracias a unas tiles por defecto ofrecidas por el programa no es necesario crear o adquirir un arte propio. De esta forma los esfuerzos se centrarán en las áreas de los sprites de los personajes, creación de escenarios y escenas.

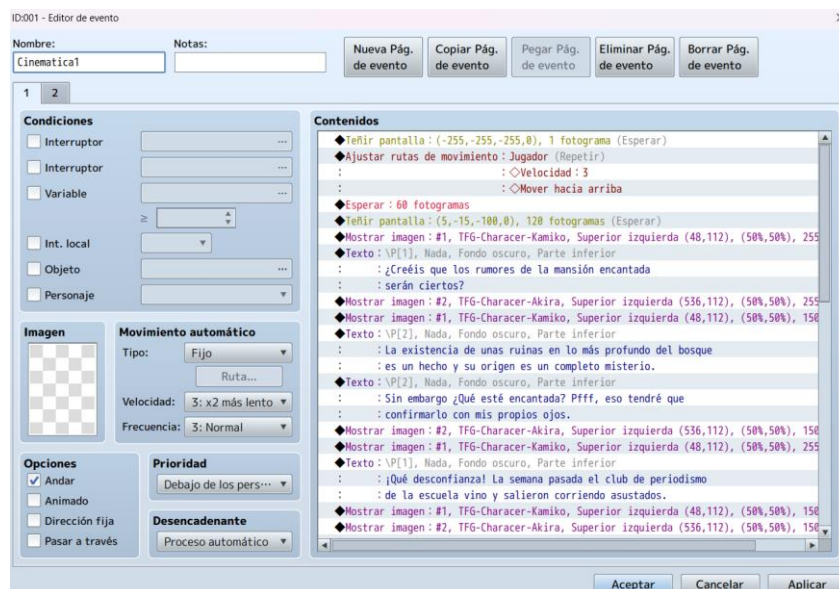


Ilustración 37: Parte de la secuencia de eventos de la primera cinemática de la demo.

La otra herramienta que ofrece RPG Maker MZ son los eventos, desde aquí se pueden manipular de elementos del juego, desde creación de cinemáticas como se puede ver en la ilustración anterior hasta la lógica interna de cualquier elemento del escenario.



5.5. Planificación base del proyecto

Para una mayor claridad del desarrollo de la demo, se explicará cómo se han realizado en función de la estructura que va a seguir la demo:

- Ki (Inicio) Mansión real.
- Sho (Desarrollo) Mansión alternativa.
- Ten (Clímax) Giro.

Para la implementación seguiré el mismo orden de la estructura de la demo, de esta forma se podrá apreciar como el apartado visual del juego va variando en función de las necesidades de la trama. Debido a que se trata de una versión de demostración y acorde con el título del proyecto "de lo adorable a lo perturbador" se seguirá la estructura narrativa del Ki Sho Ten Ketsu.

5.5.1. Ki (Inicio del juego)

Para los entornos del inicio del juego se busca generar una atmósfera desolada, misteriosa y a su vez atrayente. Pese a explorar las ruinas de un edificio, no se busca generar ninguna clase de sensación de terror en el jugador si no curiosidad y admiración de la belleza decadente de un edificio en ruinas reclamado por la naturaleza.



Ilustración 38: Entrada a la mansión. Fuente: propia.



Ilustración 39: Vestíbulo de la mansión. Fuente: Propia.

Para ello se ha decidido usar una iluminación propia del amanecer para representar un ambiente misterioso, además una vez dentro del edificio se ha decidido mantener esta iluminación, para dar la sensación de que los pisos superiores de la mansión se han derrumbado, permitiendo a la luz filtrarse por el inexistente techo.

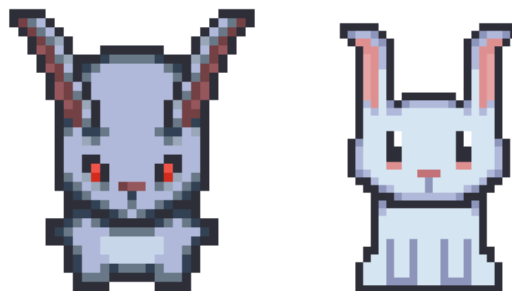


Ilustración 40: Versión original vs versión actualizada del conejo vigilante. Fuente: propia.

Pero, aun así, en todas las escenas del inicio, el jugador será observado por un extraño conejo desde lugares inaccesibles. Instigando al jugador a seguirlo y finalmente caer por la "madriguera de conejo" y acceder al otro mundo a través de los sótanos de la mansión.

Una vez creados los escenarios se va a comenzar con la creación de los personajes principales del juego, gracias al motor de RPG Maker MZ es posible crear los sprites que se moverán por el escenario mediante el uso de un creador de personajes integrado, de esta forma se ahorrará tiempo y los esfuerzos se desviarán al sprite más detallado que aparecerá en pantalla cuando haya diálogos en escena.

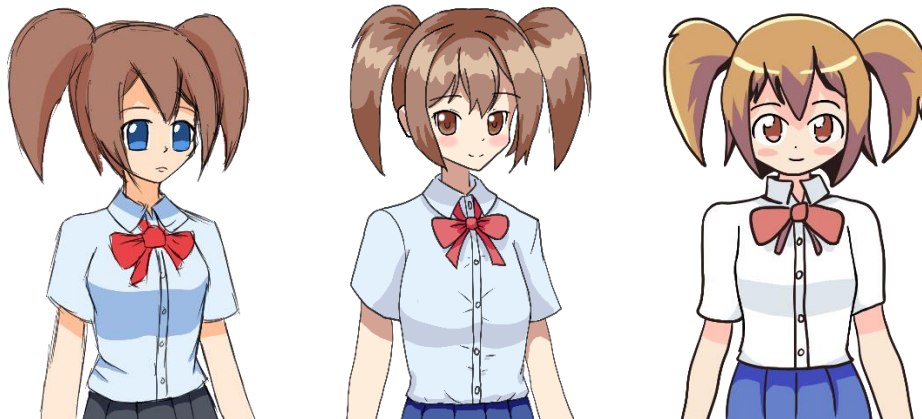


Ilustración 41: Versión preliminares de Kamiko. Fuente: Propia.



Ilustración 42: Sprites definitivos de Kamiko. Fuente: Izquierda (RPG Maker) Derecha (Propia)

Tal y como se puede ver en la ilustración anterior, el personaje de Kamiko presenta una paleta de colores suaves, casi pastel, que se combina con formas suavemente redondeadas, creando así una apariencia que emana ternura y simpatía. Es por ello por lo que en su versión final se decidió eliminar sus coletas dobles para que la cabeza presentara una forma casi redonda.

Para agilizar el ritmo de trabajo se han mantenido ciertos elementos para cada personaje, como el uniforme y la anatomía, modificando únicamente el peinado, color de los ojos y añadiendo a algún elemento característico al personaje.

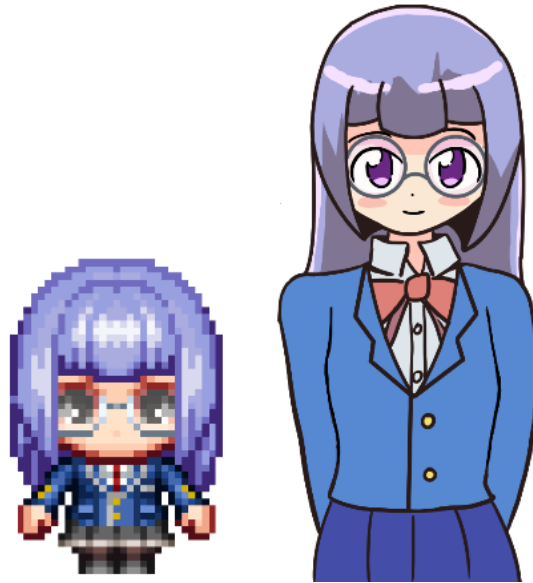


Ilustración 43: Sprites de Akira. Izquierda (RPG Maker) Derecha (Propia)

En contraste con Kamiko, el personaje Akira, que se presenta en la ilustración 40, exhibe una personalidad más seria y reflexiva. Esto se logra mediante el uso de una paleta de colores fríos que aportan un aire de solemnidad al personaje. Su larga melena contribuye a crear una forma general que se asemeja a un rectángulo, aportando una sensación de rigidez y seriedad. Además, se ha incorporado un par de gafas para resaltar su aspecto intelectual y subrayar su carácter reflexivo.



Ilustración 44: Sprites de Yui. Izquierda (RPG Maker) Derecha (Propia)

La tercera protagonista de la demo, Yui, encarna una personalidad activa y enérgica. Esto se logra a través de una cuidadosa manipulación de su peinado, que incorpora zonas con puntas y crea un efecto triangular con su coleta, lo que confiere dinamismo y vitalidad a su personaje.



Ilustración 45: Primera escena del acto 1.

En este primer acto de introducción se llevan a cabo dos escenas, una en el exterior en la que el grupo camina hacia la mansión y discuten sobre los rumores que han escuchado, durante esta escena todavía es de día, pero al comenzar la siguiente, la iluminación toma un tono más oscuro y anaranjado, dando comienzo al atardecer. Tal y como se puede ver en la ilustración 36.

A continuación, empieza la parte jugable de la demo, en la que el jugador tiene que resolver un simple puzzle para acceder al interior de la mansión.

5.5.2. Sho (Desarrollo)

Tras los eventos del acto anterior, el grupo entra en la mansión y tras seguir el rastro de los conejos se caen por un misterioso agujero que las transporta a una versión alternativa de la mansión, el primer cambio significativo es el estado de la mansión, de una atmósfera ruinoso y abandonada a una atmósfera de lujos y elegancia.



Ilustración 46: Mansión alternativa. Fuente: Propia.

Además de los cambios en el escenario, algunos personajes sufrirán algunos cambios, siendo el más destacable los conejos presentes anteriormente, ahora presentarán una forma humanoide y actuarán como los sirvientes de la mansión.



Ilustración 47: Concept art de los sirvientes de la mansión alternativa. Fuente: Propia.



Ilustración 48: Sprite sirviente de la mansión. Izquierda (RPG Maker) Derecha (Propia)

El segundo acto está compuesto de una única escena, en ella los conejos saludan a las nuevas invitadas y les ofrecen un reto por haberse tomado la molestia de visitar la mansión, resolver el dilema planteado por la dueña de la mansión Elice.



Ilustración 49: Sala del dilema.

La siguiente área jugable consiste en un puzzle simple en el que para abrir una puerta es necesario sacrificar a dos acompañantes para que se coloquen en las zonas designadas. Haciendo que solamente uno pueda entrar en la sala.

Para esta zona se ha utilizado una iluminación tenue de tonos fríos para eliminar de la escena de cualquier emotividad.

5.5.3. Ten (Clímax)

Kamiko entra en la sala, pero antes de ello se despide de sus compañeras dedicándoles una extraña sonrisa y unas palabras de despedida.



Ilustración 50: Sala del oro de la mansión.

Esta sala más allá de la cantidad abundante de oro presenta una iluminación amarillenta exagerada, representando el brillo del metal dorado y como este al ser tan intenso logra cegar a las personas.

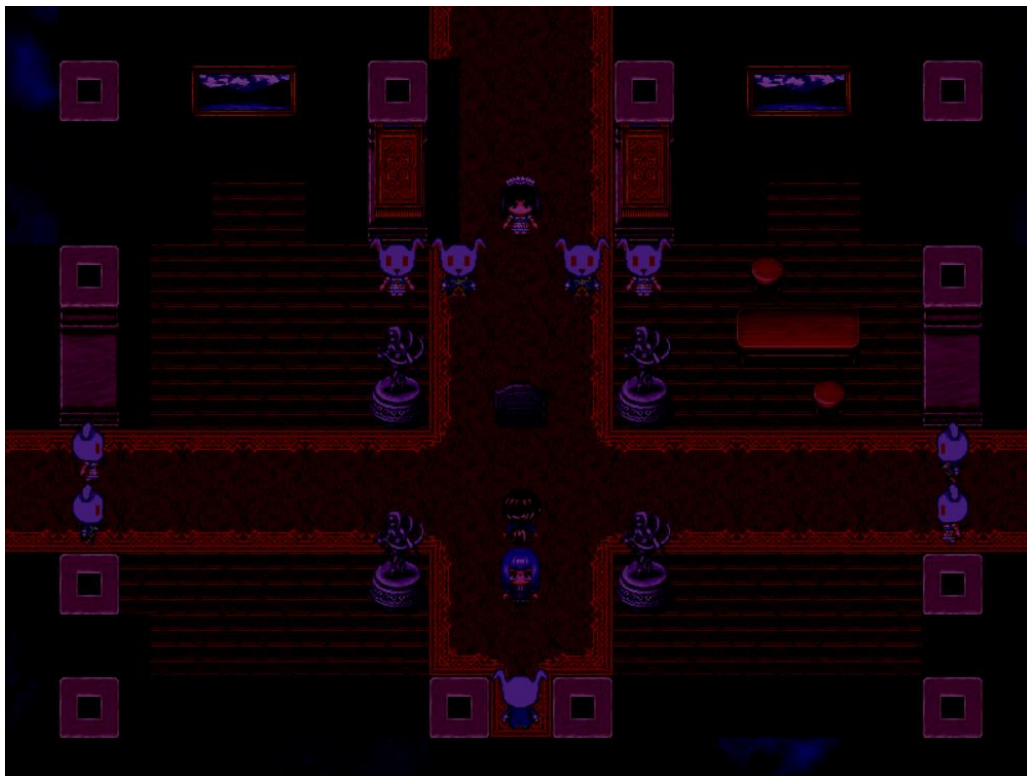


Ilustración 51: Últimos momentos de Akira y Yui.

Por otro lado, Akira y Yui no pueden acceder a la salida del mundo alternativo, por lo que vuelven al vestíbulo principal de la mansión, pero ahora está cargado de una atmósfera macabra y los sirvientes conejo las han rodeado.

Tras escuchar la revelación, la atmósfera de la mansión vuelve a transformarse, adoptando una penumbra y un tinte violeta para crear una ambientación siniestra y a la vez mágica, debido a la rareza de este color en la naturaleza.



Ilustración 52: Concept art sirvientes de la mansión alternativa. Fuente: Propia



Ilustración 53: Versión definitiva sirvienta.

Además, varios personajes también sufren cambios, siendo los más evidentes los conejos que hay en escena. Realizando tres cambios para otorgarles un nuevo aspecto perturbador, cambiar el foco de iluminación para que la luz les ilumine desde abajo, sustituir elementos con formas redondeadas por formas más afiladas, como en el caso de la boca, los ojos al eliminar el brillo o la mano al recubrirla por una misteriosa energía oscura y por último la adicción de elementos con un fuerte contraste como el rojo de los ojos con una saturación al máximo o la espada de energía negra, de esta forma el ojo del espectador se desvía a estos elementos que chocan completamente con el resto del personaje.

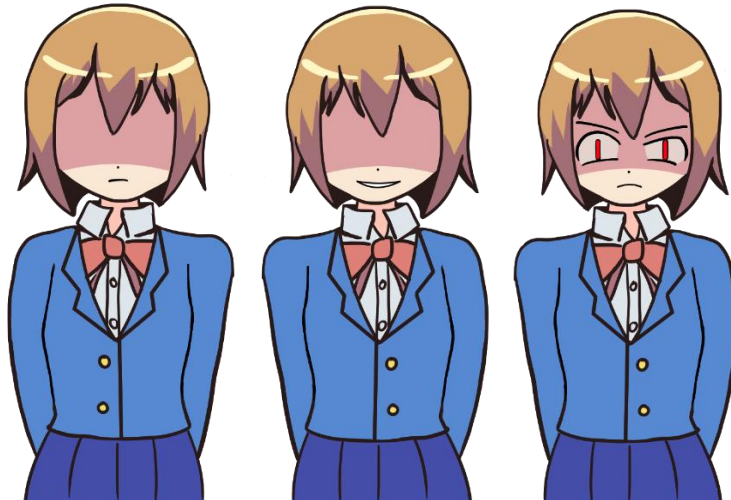


Ilustración 54: Sprites siniestros de Kamiko.

Otro personaje que sufre cambios es Kamiko, tras desvelar sus verdaderas intenciones se recurre a la técnica de luz contrapicada con la que se puede dotar de un aspecto perturbador a un humano con facilidad. Además, se ocultan completamente los ojos y se ocultan bajo una sombra.



Ilustración 55: Entrada a la mansión de noche. Fuente: Propia.

En la última escena de la demostración visual, Kamiko abandona la mansión sin sus compañeras bajo la luz de la luna y bajo la atenta mirada de los enigmáticos conejos que habitan la mansión. De esta forma se busca generar un sentimiento de soledad y así reforzar los eventos que acaban de tener lugar.

6. Estudio económico

En este apartado se van a tratar los costes económicos teóricos y reales que ha supuesto la realización trabajo, desde un salario en función de las horas invertidas, coste de licencias de software y coste de hardware.

6.1. Costes humanos

Debido a la múltiples tareas de distintos ámbitos realizadas a lo largo del trabajo, no hay ningún puesto real en el mercado laboral que satisfaga todas ellas. Aun así, se tomará como referencia el suelo de un artista 2D junior con un sueldo de 2.125€ a 3.542€ al mes aproximadamente. A la cifra anterior hay que sumar el 30% de la misma por los costes de la seguridad social. Además, para trabajar únicamente con una cifra se tomará el valor más bajo de la horquilla anterior. Por lo tanto, el coste será de 2762,5€ al mes o 17,26€ por hora.

	Horas
Investigación	50
Lectura de libros	30
Implementación	100
Elaboración del documento	50 (y sumando)
Total	230

Tabla 4: Horas destinadas por tarea.

Por lo tanto, el coste humano en función de las horas de trabajo es de 3.969,8€.

6.2. Costes materiales

A continuación, se detallará el equipamiento y el software que ha sido necesario para llevar a cabo el proyecto.

	Coste (€)	Vida útil (años)	Uso (meses)	Coste mensual (€)	Coste real (€)
Portátil MSI Katana	1500	5.5	3	22,72	68,16
Ratón GAME MX510	25	3	3	0,7	2,1

Tableta gráfica	80	5	3	1,3	3,9
Libros	100	Indefinido		0	100
Licencia Clip Studio Paint	186	Indefinido		0	186
RPG Maker MZ	78	Idefinido		0	78
Total					438,16

Tabla 5: Costes materiales.

6.3. Coste total

Si sumamos los resultados de las dos tablas anteriores obtenemos un coste final de:

Costes humanos	Costes materiales	Coste total
3.969,8€	438,16€	4407,96€

Tabla 6: Coste total.

7. Resultados

Debido a la naturaleza del trabajo, los resultados pueden ser divididos en tres apartados diferentes, análisis de obras, creación del cajón de herramientas y demostración visual.

7.1. Análisis de obras y lectura

Gran parte del trabajo de investigación consta de multitud de obras de medios distintos, desde cine, videojuegos, manga o incluso animación y la lectura de libros y artículos especializados en campos relacionados con la idea principal de "De lo adorable a lo perturbador". Todo este trabajo de investigación ha sido clave para poder construir una base teórica sobre la que poder construir el proyecto.

7.2. Cajón de herramientas

Una de las partes clave para desarrollar este proyecto ha sido el cajón de herramientas, gracias a él y a la información sintetizada que contiene ya no era necesario revisar la fuente original de donde provenía la base teórica.

7.3. Demostración visual

Aplicando el cajón de herramientas se realizó una pequeña demostración jugable de cortísima duración para demostrar de forma simple algunos de los conceptos desarrollados a lo largo del trabajo.

Siguiendo el título del trabajo, el contenido de la demo se puede dividir en dos partes, lo adorable y lo perturbador. Cada una de las partes consta de escenarios y personajes que a lo largo del transcurso de la demostración van transformándose.

7.3.1. Lo adorable

Con el objetivo de perseguir lo adorable, la primera decisión artística que se tuvo fue adoptar un estilo de dibujo que se alejara del realismo en busca de personajes caricaturescos, pero sin llegar a un extremo exagerado de caricatura. La solución a este dilema fue adoptar un estilo de dibujo anime con proporciones para los personajes de 4 a 5 cabezas, cuando el estándar suele ser de 6 a 8 cabezas, de esta forma se obtienen cuerpos deformes que transmiten alegría, adorabilidad e inocencia.

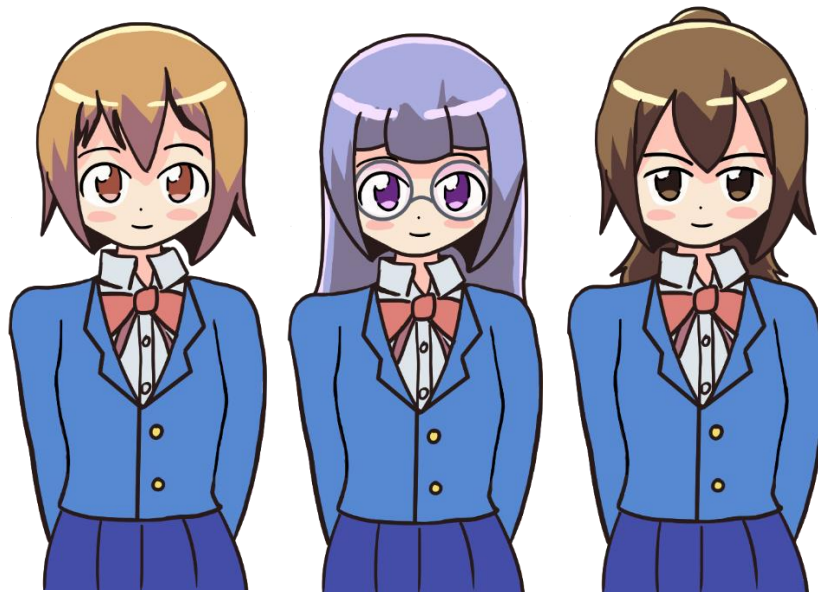


Ilustración 56: Protagonistas de la demostración.

Tal y como se puede apreciar en la ilustración 51 con el estilo adoptado se logran personajes adorables debido a sus proporciones reducidas, a su estilo estilizado que simplifica elementos y a su paleta de colores suave y brillante.

7.3.2. Lo perturbador

Lo perturbador de la demo viene en tres formas, detalles sutiles en los escenarios, una iluminación especial o una transformación de los personajes adorables a una figura más dura mediante la manipulación de su iluminación, paleta de color o formas.



Ilustración 57: Transformación del conejo.



El ejemplo más obvio de ello es la transformación de los conejos que van apareciendo en el escenario, al principio son simplemente un animal salvaje que vigila a las protagonistas desde la distancia, posteriormente adoptan una forma humanoide y finalmente se revela su lado maléfico durante el clímax de la demostración.

7.3.3. La transformación de los escenarios

Uno de los elementos clave a lo largo del transcurso de la demo es como la iluminación influye en lo que quiere transmitir cada escenario. Inicialmente la iluminación solo tiene como objetivo indicar el fin del día. Pero conforme avanza la demostración va adoptando un papel más emotivo con la meta de transmitir ciertas emociones.



Ilustración 58: Entrada de la mansión al inicio del juego.

Uno de los escenarios más importantes de la demo es la entrada de la mansión, tal y como se puede ver en la ilustración la primera impresión que se busca es el de unas ruinas abandonadas por el hombre, pero reclamado por unos misteriosos conejos que han creado sus madrigueras en las paredes del lugar.



Ilustración 59: Entrada de la mansión en el mundo alternativo.

La segunda versión de la entrada de la mansión está totalmente reparada y habitada por unos extraños seres humanoides con cabeza de conejo. Además, a diferencia de la iluminación propia de un atardecer, esta vez la estancia está completamente iluminada para representar el esplendor de la mansión en su apogeo.

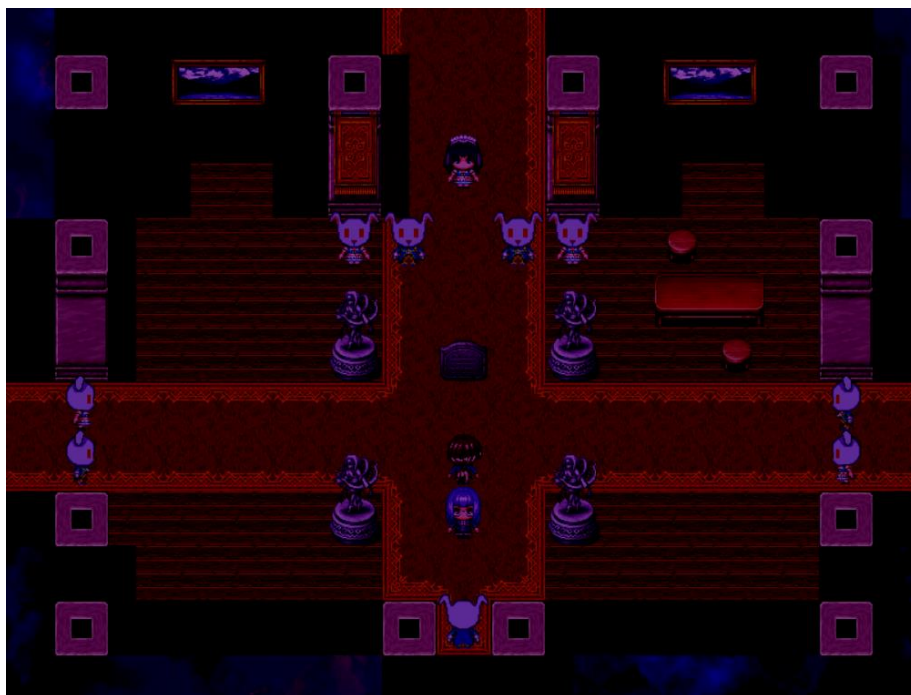


Ilustración 60: Entrada de la mansión siniestra.



La tercera y última vez que se ve este escenario es durante la escena final de Akira y Yui, esta vez pese a ser la versión intacta de la mansión, la tenue luz violeta y la colocación en perpendicular de los sirvientes respecto a la alfombra en forma de cruz denotan una disonancia, generando una sensación de incomodidad de agobio, perfecta para describir la situación de angustia de los personajes al no tener escapatoria.

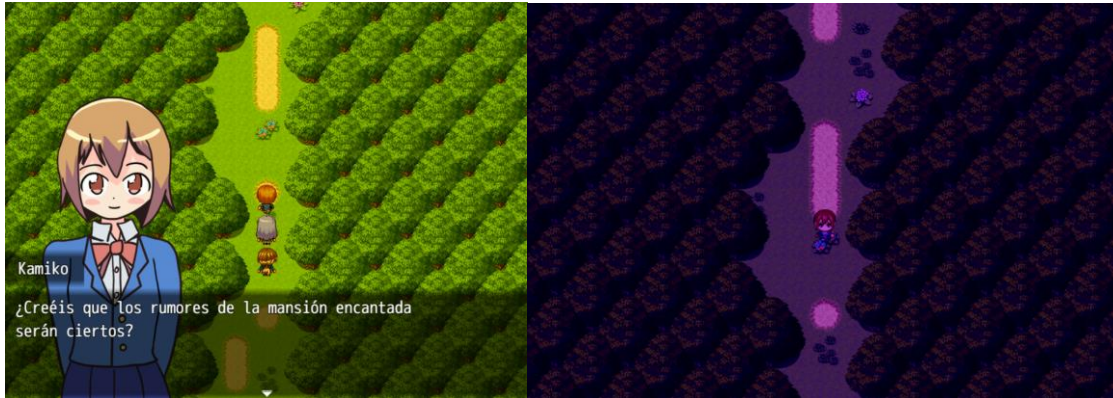


Ilustración 61: Comparación primer escenario al principio y al final de la demo.

La demo presenta una estructura cíclica y una forma de representar esto es empezando y terminando en el mismo lugar. Al principio, Kamiko, Akira y Yui inician su travesía al atardecer en busca de la enigmática mansión encantada de la que han oído hablar en el instituto. Pero al final, una vez cae la noche, solo una de las tres regresa de la excursión.

En la primera impresión se busca ofrecer un apartado visual alegre, mediante el uso de colores vivos y cálidos. Por el contrario, al final de la demo, el apartado visual torna un giro siniestro y misterioso, utilizando un ambiente nocturno con un cierto matiz morado que transforma los colores cálidos en una paleta mucho más apagada.



7.4. Apartado narrativo

La demo, pese a su corta duración presenta una narrativa que sigue la estructura Ki Sho Ten Ketsu, mediante la presencia de cuatro actos.

En el Ki, se presentan a los personajes principales y cuál es su meta.

En el Sho se produce un pequeño giro al viajar al mundo alternativo en el que unos misteriosos conejos humanoides ofrecen una prueba a las protagonistas.

En el Ten una de las protagonistas sacrifica a sus dos compañeras para acceder a la recompensa por superar la prueba y poder volver al mundo real.

La conclusión o Ketsu no está cerrado del todo, para dejar volar la imaginación del jugador y se pare a reflexionar sobre la historia del juego.

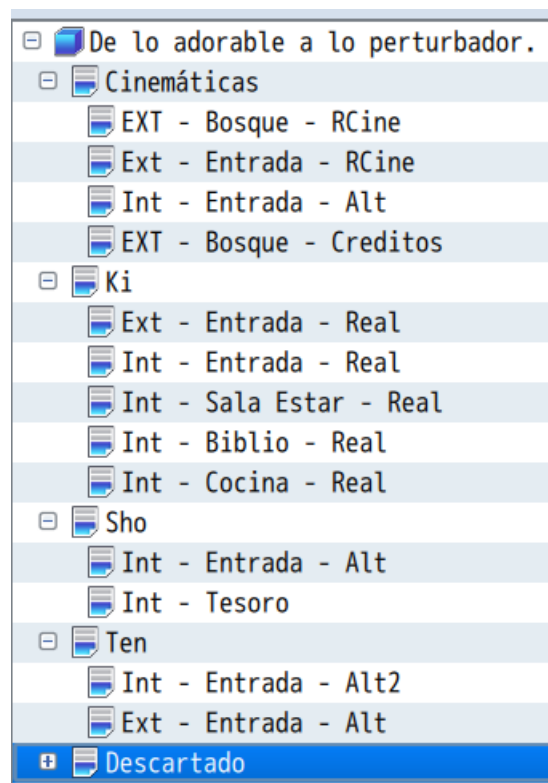


Ilustración 62: Escenarios disponibles en la demostración.

7.5. Apartado de gameplay

La jugabilidad de la demo consiste en controlar a un grupo de tres personas para adentrarse en una misteriosa mansión, durante el primer acto se hace gala de esto al permitir dividirse en dos grupos para solucionar el problema de la entrada a la mansión.



Ilustración 63: Elecciones para dividir el grupo y explorar la mansión por separado.

Esta mecánica es fundamental durante el primer acto del juego, en el que el deplorable estado de la mansión impide que el grupo se mantenga unido para poder avanzar.



Ilustración 64: Kamiko y Yui están separadas de Akira por un precipicio.

Lamentablemente su uso se ha tenido que recortar en los siguientes actos, debido a la complejidad y testeado que requiere para asegurarse de que todas las situaciones posibles están cubiertas.

Es por ello por lo que en los actos posteriores se ha recurrido a un enfoque lineal para apreciar el apartado artístico más que el de jugabilidad.

7.6. Reducción de contenido

Originalmente la meta era crear una demo en la que se aplicaran todos los apartados del cajón de herramientas, pero debido a la complejidad y al énfasis en lo visual del proyecto se ha decidido recortar contenido con la meta de enfocarse en el apartado artístico.

8. Conclusiones

8.1. Cumplimiento de objetivos

Tal y como se menciona en el apartado de objetivos, para comprender el tema del proyecto "De lo adorable a lo perturbador" se establecieron varios objetivos para el proyecto, entre los que destacan los tres siguientes:

- Entender qué es terror/suspense psicológico.
- Análisis de varios ejemplos del género de videojuegos y películas.
- Creación de una demo jugable.

Los dos primeros objetivos se han logrado en gran medida gracias al extenso análisis de multitud de obras que guardaban relación con el objetivo del proyecto, además gracias a las referencias de fuentes fiables como artículos académicos se puede asegurar la calidad del estudio.

Además, la creación del cajón de herramientas ha sido fundamental como síntesis de los análisis narrativos, visuales y mecánicos realizados y una base con la que trabajar en el próximo objetivo.

Respecto al tercer objetivo y siguiendo la filosofía de con lo mínimo ofrecer lo máximo posible se ha llevado a cabo un trabajo que pese a ser minimalista intenta ofrecer una excelente calidad para expresar el lema insignia del trabajo "De lo adorable a lo perturbador." En los resultados obtenidos del proyecto se puede

8.2. Elementos por mejorar

En un futuro me gustaría ampliar la demo realizada para este proyecto para lograr una experiencia que se centre en el resto de los elementos de un videojuego y no solamente en la parte visual del mismo. Además, debido al limitado tiempo presente para la realización del trabajo se ha tenido que recortar contenido para ofrecer una experiencia breve y sólida.

Respecto al apartado visual, la demostración presenta assets de diversas fuentes, los creados por el programa y los dibujados por mí. Una mejora necesaria en un futuro sería mejorar el apartado artístico para hacerlo más coherente.

8.3. Valoración personal

Este trabajo me ha resultado una oportunidad única de investigar en el género de terror dentro y fuera del género de los videojuegos, desde el aspecto narrativo, jugable y sin duda el visual, el más desarrollado al o largo del proyecto.

Además, parte de los conocimientos adquiridos pueden ser extrapolados a otros géneros de videojuegos e incluso a otros medios. El cajón de herramientas elaborado en el estado del arte tal y como su nombre indica proporciona los métodos para generar una experiencia de terror psicológico con apariencia engañosa, pero en el proceso de su realización me ha servido para comprender ciertos fundamentos principalmente artísticos extrapolables a multitud de campos. Gracias a ello he aprendido las nociones básicas para la creación de un apartado visual que quiera transmitir una sensación en concreto.

Espero que el cajón de herramientas producido en durante el transcurso de este trabajo pueda servir de utilidad a otros para generar sus propias experiencias de terror psicológico sin tener que partir desde cero.

9. Bibliografía

- [1] T. L. A. F. SCHOOL, «<https://www.lafilm.edu>,» THE LOS ANGELES FILM SCHOOL, [En línea]. Available: <https://www.lafilm.edu/blog/subgenres-of-horror-films-explained/>.
- [2] S. Freud, The "Uncanny", 1919.
- [3] C. Balmain, Introduction to Japanese Horror Film, Edinburgh: Edinburgh, 2008.
- [4] A. C. Doyle, A Study in Scarlet, 1887.
- [5] H. Nakata, Dirección, *Ringu*. [Película]. Japón: Omega, 1998.
- [6] T. Shimizu, Dirección, *Ju-on: The Grudge*. [Película]. Japón: Oz Company Ltd., 2003.
- [7] A. M. Mayol, «El mundo del comic,» [En línea]. Available: <https://www.elmundodelcomic.com/articulos/demografias-y-generos-del-manga/>.
- [8] N. Carrera, «Estructura de la personalidad de Light Yagami Protagonista del animé Death Note,» de *Psicología de la personalidad en L. Yagami*, 2021.
- [9] T. Araki, Dirección, *Death Note*. [Película]. Japón: Madhouse, 2006-2007.
- [10] 3. PUBLISHING, Fundamentos del Arte. Luz, forma, color, perspectiva, profundidad, composición y anatomía. 2ª edición, ANAYA MULTIMEDIA, S.A., 2021.
- [11] T. L. Cobos, Narrativas visuales, perspectivas y análisis desde Iberoamérica, Fundación Universitaria San Mateo, 2018.
- [12] L. Chu, «Desiring Futures: Hope, Technoscience, and Utopian Dystopia in Puella Magi Madoka Magica,» *JAMS Journal of Anime and Manga Studies*, vol. 1, pp. 113-137, 2020.
- [13] Y. Richard, La luz para los artista visuales : entender y utilizar la luz y la iluminación en arte y diseño, Barcelona: Blume, 2019.
- [14] P. Bernard, Essays on the Fusion of Fear and Play Horror Videogames, Carolina del Norte, Londres: McF, 2009.
- [15] Wikipedia, «Silent Hill 2,» Team Silent, [En línea]. Available: https://es.wikipedia.org/wiki/Silent_Hill_2.
- [16] K. T. G. CO, «FATAL FRAME / PROJECT ZERO: Maiden of Black Water,» KOEI TECMO GAMES CO, 28 Octubre 2021. [En línea]. Available: https://store.steampowered.com/app/1732190/FATAL_FRAME__PROJECT_ZERO_Maiden_of_Black_Water/.
- [17] GrisGris, «Corpse Party,» XSEED Games, Marvelous USA, Inc, 25 Abril 2016. [En línea]. Available: https://store.steampowered.com/app/251270/Corpse_Party/.
- [18] Wikipedia, «Silent Hill (franquicia),» Konami, [En línea]. Available: [https://es.wikipedia.org/wiki/Silent_Hill_\(franquicia\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Silent_Hill_(franquicia)).
- [19] S. H. fandom, «Pyramid Head,» Silent Hill WIKI, [En línea]. Available: https://silenthill.fandom.com/wiki/Pyramid_Head.
- [20] Wikipedia, «Spirit photography,» [En línea]. Available: https://en.wikipedia.org/wiki/Spirit_photography.
- [21] O. Expansion, «Higurashi When They Cry Hou - Ch.1 Onikakushi,» MangaGamer, 16 Mayo 2015. [En línea]. Available: https://store.steampowered.com/app/310360/Higurashi_When_They_Cry_Hou__Ch1_Onikakushi/.

- [22] J. Rubio, «Vandal,» *El Español*, 13 Julio 2021. [En línea]. Available: <https://vandal.lespanol.com/analisis/switch/doki-doki-literature-club-plus/102522#p-83>.
- [23] H. Araki, *Manga in Theory and Practice The craft of creating manga*, Tokyo: SHUEISHA Inc, 2015.
- [24] B. Sanderson, *Curso de Escritura Creativa*, Barcelona: SINEQUANON, 2022.
- [25] K. Anderson, *Creating Characters for the Entertainment Industry*, 3D Total Publishing, 2019.
- [26] A. Kenneth, *Creating Stylized Characters*, 3d Total Publishing, 2018.
- [27] M. Kazuaki, M. Takehiko y H. Hikaru, *Técnicas de dibujo MANGA*, Barcelona: Norma Editorial, 2019.
- [28] R. Maker, «RPG Maker,» [En línea]. Available: <https://www.rpgmakerweb.com>.
- [29] Ren'Py, «Ren'Py,» [En línea]. Available: <https://www.renpy.org>.
- [30] Unity, Unity, [En línea]. Available: <https://unity.com/es>.
- [31] H. Anno, Dirección, *Neon Genesis Evangelion*. [Película]. Japón: Gainax, 1995-1996.
- [32] A. Kajiura, Dirección, *Puella Magi Madoka Magica*. [Película]. Japón: Shaft, 2011.
- [33] A. M. Connolly, «Psychoanalytic theory in times of terror,» *PubMed*, 2023.

10. Anexos

10.1. Propuesta del TFG autorizada

"De lo adorable a lo perturbador" Análisis del terror psicológico en productos de estética anime y creación de una demo.

Descripción

En el proyecto se tratará en profundidad varias obras de este subgénero del terror/suspense, mediante el análisis de productos audiovisuales y videojuegos que hacen uso de ello.

Una vez completado este análisis se elaborará un documento con las claves para obtener la experiencia anterior, enfocándose en gran medida en lo audiovisual.

El documento anterior será utilizado para la creación de una experiencia jugable, con el objetivo de hacerlo de manera óptima con tiempo disponible: con los recursos mínimos, producir el mejor resultado posible.

Objetivos

- > Entender qué es terror/suspense psicológico.
- > Análisis de varios ejemplos del género de videojuegos y películas.
- > Creación de un documento con las claves para realizar este tipo de obras.
- > Creación de una demo jugable.

10.2. Anexo 2 – Acta de reuniones

10.2.1. Primera reunión

REUNIÓN:	01
-----------------	-----------

Fecha:	02/11/2022		
Hora comienzo: 16:00	Hora finalización: 17:00		
Lugar:	En remoto a través de Teams		
Elabora acta:			
Convocados:	Laura Mesones Casto y Víctor Laganga Fernández		

Orden del día / Acta

No.	Asunto	Acuerdo
1	Introducción al TFG	-
2	Revisión propuesta actual	001
3	Importancia del índice del trabajo	002
4	Importancia de la bibliografía	003
5	Importancia del calendario de trabajo	004
6	Otros asuntos	
7	Próxima reunión Fecha: 13 de diciembre	

Resumen de acuerdos

Número	Acuerdo	Plazo	Responsable
001	Nueva versión de la propuesta	Viernes 4	Alumno
002	Creación del índice	Próxima reunión	Alumno
003	Elección metodología de bibliografía	Próxima reunión	Alumno
004	Creación del calendario	Próxima reunión	Alumno

10.2.2. Segunda reunión

REUNIÓN:	02
-----------------	-----------

Fecha:	23/12/2022
Hora comienzo: 13:00	Hora finalización: 14:00
Lugar: En remoto a través de Teams	
Elabora acta:	
Convocados: Laura Mesones Casto y Víctor Laganga Fernández	

Orden del día / Acta

No.	Asunto	Acuerdo
1	Revisión de la fase de documentación	-
2	Implementación de la bibliografía y referencias	-
3	Explicación de la fase de redacción	001
4	Explicación fase de producción	
5	Otros asuntos	
6	Próxima reunión Fecha: Indeterminado	

Resumen de acuerdos

Número	Acuerdo	Plazo	Responsable
001	Preparación de un índice interactivo del trabajo	Siguiente reunión	Alumno

10.2.3. Tercera reunión

REUNIÓN:	03
-----------------	-----------

Fecha:	13/06/2023	
Hora comienzo: 12:00	Hora finalización: 13:00	
Lugar: En remoto a través de Teams		
Elabora acta:		
Convocados: Laura Mesones Casto y Víctor Laganga Fernández		

Orden del día / Acta

No.	Asunto	Acuerdo
1	Resolución de dudas	-
2	Revisión enfoque del proyecto	001
3	Revisión de documento	002
5	Otros asuntos	

Resumen de acuerdos

Número	Acuerdo	Plazo	Responsable
001	Esquema de la propuesta	Siguiente reunión	Alumno
002	Finalización marco teórico	Siguiente reunión	Alumno

10.2.4. Cuarta reunión

REUNIÓN:	04
-----------------	-----------

Fecha: 18/07/2023	
Hora comienzo: 18:00	Hora finalización: 19:00
Lugar: En remoto a través de Teams	
Elabora acta:	
Convocados: Laura Mesones Casto y Víctor Laganga Fernández	

Orden del día / Acta

No.	Asunto	Acuerdo
1	Revisión final del marco teórico	-
2	Marco práctico	001
3	Revisión de documento	
5	Otros asuntos	

Resumen de acuerdos

Número	Acuerdo	Plazo	Responsable
001	Avance marco práctico	Siguiente reunión	Alumno

10.2.5. Quinta reunión

REUNIÓN:	05
-----------------	-----------

Fecha:	05/09/2023	
Hora comienzo: 18:00	Hora finalización: 19:00	
Lugar:	En remoto a través de Teams	
Elabora acta:		
Convocados:	Laura Mesones Casto y Víctor Laganga Fernández	

Orden del día / Acta

No.	Asunto	Acuerdo
1	Corrección documento	001
2	Presentación del trabajo	002
5	Otros asuntos	

Resumen de acuerdos

Número	Acuerdo	Plazo	Responsable
001	Últimos retoques documento.	Siguiente reunión	Alumno
002	Elaboración de la presentación.	Presentación	Alumno