

NARRATIVA EN EL VIDEOJUEGO EN BASE AL GÉNERO DEL TERROR Y EL HORROR

Realizado por Daniel Blanco Sánchez.

Tutor: Jesús Jiménez Varea.
Comunicación Audiovisual 2018 - 2019

Hipótesis:

“El videojuego es un medio viable para la narrativa, siendo a su vez único para la expresión de historias.”

Objetivo:

Análisis de las distintas técnicas empleadas en videojuegos seleccionados dentro del género de terror y horror para valorar de forma tanto positiva como negativa el uso de estas.

Metodología:

Revisión crítica de sus elementos: planteamiento, género y tipo de terror u horror, mecánicas, cámara, monstruos y criaturas, escenarios y localizaciones y objetos, mementos y/o documentos.

Obras a analizar:



SILENT HILL 2

THE LAST OF US

UNTIL
D A W N

Amnesia
- THE DARK DESCENT -

THE BINDING OF
ISAAC
REBIRTH

Bloodborne

Conclusión:

Los elementos de estas obras han sido utilizados con intenciones tanto narrativas como para el incentivo del terror u horror. El miedo es uno único gracias a la interacción que ofrecen las mecánicas junto con el resto de componentes, creando una inmersión y una experiencia para el jugador.

Aún queda algo de tiempo para que el videojuego consolide unas normas narrativas firmes y aceptadas mundialmente, pero sin duda el medio va por el camino adecuado. El futuro de este no puede ser más brillante.