

Japón y su particular visión del género de terror, principal influencia en el videojuego The Evil Within

Desde hace ya varias décadas, las franquicias japonesas de entretenimiento son tremendamente populares entre el público occidental, causando un verdadero impacto en toda una generación gracias a su estética excepcional, su enfoque centrado en el aumento de tensión psicológica y un intenso efecto. El 'J-Horror' es también una parte integral de la identidad de la saga de videojuegos The Evil Within

Desde hace ya varias décadas, las franquicias japonesas de entretenimiento son tremendamente populares entre el público occidental. Además de la aparentemente ilimitada inercia que existe tras la cultura pop japonesa, las películas de terror niponas han causado un verdadero impacto en toda una generación gracias a su estética excepcional, su enfoque centrado en el aumento de tensión psicológica y un intenso efecto.

El 'J-Horror' es una parte integral de la identidad de la saga The Evil Within, cuya última entrega, The Evil Within 2, se ha lanzado esta pasada semana. El videojuego ha sido producido por el estudio de desarrollo japonés Tango Gameworks, y su líder, Shinji Mikami, es conocido por ser uno de los maestros del terror.

Cuando se le pregunta cuáles son las obras que le han inspirado, Mikami habla de una historia que le leyó uno de sus profesores y que le afectó profundamente. Se trata de Yotsuya Kaidan, un relato japonés sumamente famoso que describe criaturas fantasmales y que combina traición, asesinato y venganza. Todos estos temas se encuentran en las obras de Shinji Mikami, además de en clásicos del cine como The Ring (1998), Pulse (2001) y El grito (The Grudge) (2002) o Dark Water (2002). Y al igual que en los juegos de survival horror de Mikami, todas estas películas han tenido un enorme éxito fuera de Japón.

Así pues, ¿qué tiene de particular el terror japonés? Que presta atención a cosas que normalmente se pasan por alto. Un ejemplo sería la cuidadosa construcción de un ambiente en torno al sonido o las imágenes. Es difícil olvidar el interminable grito de El grito o no inmutarse al escuchar el ruido blanco de la pantalla de televisión en The Ring.

Mikami declara: 'Sin duda me han influido películas como Amanecer de los muertos, Tiburón, Alien, etc. La historia del resentimiento del fantasma en el relato japonés Yotsuya Kaidan también me provocó un importante miedo psicológico y dejó una fuerte marca en mí.'

Esta cuidadosa atención a los efectos de sonido tiene su contrapartida visual en el estilizado mundo de monstruos que pueblan el terror japonés. Las creencias japonesas están llenas de criaturas sobrenaturales que habitan el mundo de los humanos. Los Tengu, Yokai y Onryō acechan en los rincones oscuros de los hogares, los troncos de árboles huecos y las orillas de ríos cercanos.

El terror japonés a menudo tiene lugar en el hogar y el círculo familiar, haciendo que el miedo sea un asunto íntimo. Es Sebastián Castellanos quien en The Evil Within 2 avanza por la pesadilla de su hija en un intento de rescatarla y, durante una fracción de segundo, se encuentra en el entorno familiar de su propia casa antes de ver como esta es consumida por las llamas. Son ideas y lugares que tienen resonancia en todos los públicos y jugadores, y que contribuyen a causar un miedo aún más visceral, basado en elementos familiares. Este concepto puede resumirse con las palabras del maestro del terror, Wes Craven, 'Las películas de terror no crean el miedo. Lo liberan'

Datos de contacto:

Ana Calleja

637730114

Nota de prensa publicada en: [Madrid](#)

Categorías: [Juegos Gaming](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>