



iNINCO UCV
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES
DE LA COMUNICACIÓN

Vinieron del espacio exterior: estudio del *Survival Horror* y el terror de ciencia ficción en el videojuego *Dead Space*

*They came from outer space: study of Survival Horror and science
fiction horror in the video game Dead Space*

Gabriel Dumont González (Venezuela)
Universidad Central de Venezuela
gabriel dg070893@gmail.com

© Publicación de conformidad con su autor. Esta cesión patrimonial comprende el derecho del Anuario ININCO para comunicar públicamente la obra, divulgarla, publicarla y reproducirla en soportes analógicos o digitales en la oportunidad que así lo estime conveniente, así como, la de salvaguardar los intereses y derechos morales que le corresponden como autora de la obra antes señalada. Prohibida su reproducción total o parcial sin la autorización del autor. Ley de Derecho de Autor. Gaceta oficial N° 4638 extraordinario. 1o octubre de 1993. Las imágenes utilizadas son estrictamente para uso académico y corresponden al archivo del Anuario ININCO-UCV.

Vinieron del espacio exterior: estudio del *Survival Horror* y el terror de ciencia ficción en el videojuego *Dead Space*

Gabriel Dumont González
Universidad Central de Venezuela
<https://orcid.org/0000-0002-7571-4513>

Resumen:

En los últimos años los videojuegos han adquirido gran relevancia en el ámbito académico, por lo complejos y sugestivos que pueden resultar como obras narrativas y de valor estético. En este sentido, el conjunto de géneros que se han establecido a lo largo de los años, ha permitido a los desarrolladores de videojuegos crear patrones, estructuras y estilos para sus propios juegos; incluso, algunos creadores han combinado géneros como la aventura y el horror en orden de crear nuevas experiencias para los consumidores, resultando en subgéneros tan característicos como el *survival horror*. Esta práctica tiene reminiscencias en el cine, cuyos géneros (como la ciencia ficción o el terror) y subgéneros derivados de la hibridación de estos (el terror de ciencia ficción, por ejemplo) han sido aprovechados por una gran cantidad de videojuegos. Con base en esto, hemos analizado la primera entrega de la saga *Dead Space* (2008-2013), empleando postulados teóricos sobre los videojuegos y el cine, para demostrar cuáles son sus características en relación con el *survival horror* y, especialmente, cómo el terror de ciencia ficción y determinados filmes como *Alien, el octavo pasajero* (*Alien*, Ridley Scott, 1979) y *La Cosa* (*The Thing*, John Carpenter, 1982) influyen en su tema, narrativa y estilo visual y sonoro.

Descriptorios: Entretenimiento, ciencia ficción, géneros cinematográficos, terror, videojuegos.

Abstract:

In recent years, video games have become highly relevant in the academic field, due to the complex and suggestive they can be as narrative works of aesthetic value. In this sense, the set of genres that have been established over the years, has allowed video game developers to create patterns, structures and styles for their own games; Some creators have even combined genres like adventure and horror in order to create new experiences for consumers, resulting in sub-genres as distinctive as survival horror. This practice is reminiscent in the cinema, whose genres (such as science fiction or horror) and subgenres derived from their hybridization (science fiction terror, for example) have been exploited by a large number of video games. Based on this, we have analyzed the first installment of the *Dead Space* saga (2008-2013), using theoretical postulates about video games and cinema, to demonstrate what its characteristics are in relation to survival horror and, especially, how terror science fiction and certain films such as *Alien, the eighth passenger* (*Alien*, Ridley Scott, 1979) and *The Thing* (*The Thing*, John Carpenter, 1982) influence its theme, narrative and visual and sound style.

Keywords: Entertainment, science fiction, film genres, horror, video games.

Es indudable el éxito monumental que han tenido los videojuegos como medio de entretenimiento, movimiento cultural, económico y creativo. Aunque esto se debe en gran medida a las características innovadoras que este medio presenta, también es cierto que el empleo, por parte de los desarrolladores, de las temáticas, narrativas y estéticas propias del cine, ha permitido que su penetración y consumo sea mucho más acelerado, en una relación que de igual forma —también— ha resultado provechosa para los realizadores cinematográficos¹.

El desarrollo y posterior éxito de la célebre saga *Dead Space* (2008-2013), se debe a que sus desarrolladores acoplaron con maestría los elementos propios de los videojuegos con los del cine, convirtiéndose en un referente de esta “apropiación” o “intercambio” entre medios, entre otras cosas. Por tanto, antes de analizar puntualmente la primera entrega, sus características de *survival horror* y sus relaciones con el subgénero cinematográfico del terror de ciencia ficción, definiremos —a grandes rasgos— qué es un videojuego, cuáles son sus características principales y cómo es posible relacionarlos con determinados postulados fílmicos. La definición propuesta por David Vallejo y Cleto Martín es bastante ilustrativa y acertada:

Desde un punto de vista general, un videojuego es una aplicación gráfica en tiempo real en la que existe una interacción explícita mediante el usuario y el propio videojuego. En este contexto, el concepto de tiempo real se refiere a la necesidad de generar una determinada tasa de *frames* o imágenes por segundo, típicamente 30 ó 60, para que el usuario tenga una sensación continua de realidad. (...) Normalmente, esta interacción se realiza mediante *joysticks* o mandos, pero también es posible llevarla a cabo con otros dispositivos como por ejemplo teclados, ratones, cascos o incluso mediante el propio cuerpo a través de técnicas de visión por computador o de interacción táctil (2015: 3).

Más adelante, ambos autores añaden:

(...) un **juego** normalmente se suele asociar a la evolución, entendida desde un punto de vista general, de uno o varios personajes principales o entidades que pretenden alcanzar una serie de objetivos en un mundo acotado, los cuales están controlados por el propio usuario. Así, entre estos elementos podemos encontrar desde superhéroes hasta coches de competición pasando por equipos completos de fútbol. El mundo en el que conviven dichos personajes suele estar compuesto, normalmente, por una serie de escenarios virtuales recreados en tres dimensiones y tiene asociado una serie de reglas que determinan la interacción con el mismo.

De este modo, existe una **interacción** explícita entre el jugador o usuario de videojuegos y el propio videojuego, el cual plantea una serie de retos al usuario con el objetivo final de garantizar la diversión y el entretenimiento. Además de ofrecer este componente emocional, los videojuegos también suelen tener un componente cognitivo asociado, obligando a los jugadores a aprender técnicas y a dominar el comportamiento del personaje que manejan para resolver los retos o puzzles que los videojuegos plantean (2015: 6).

¿Qué podemos deducir de la conceptualización de Vallejo y Martín? En primer lugar, aciertan al distinguir entre varios géneros en los videojuegos, a los que Andrew Darley agrega otros más: “(...) plataformas, lucha, <shoot-‘em-up>, simulación, aventura, juego de rol, de resolución de dificultades, etc. (...)” (2002: 225).

Incluso, debido a las posibles similitudes que se pueden dar entre el lenguaje cinematográfico y el lenguaje de los videojuegos, tomaremos la siguiente definición de Tom Ryall para complementar lo anterior. En palabras del autor, los géneros cinematográficos son: “(...) patrones/formas/estilos/estructuras que trascienden a las propias películas, y que verifican su construcción por parte del director y su lectura por parte del espectador” (1979: 1). Los directores de obras como *Grupo salvaje* (*The Wild Bunch*, Sam Peckinpah, 1969) se adhieren a los esquemas prestablecidos de un género (en este caso el western), construyen sus historias con base a ellos y luego los distribuidores y exhibidores las comercializan para un grupo específico de espectadores.

En efecto, tomando en cuenta lo anterior, podemos decir que los géneros en los videojuegos les proveen a estos —al igual que en el cine— de distintos temas, estructuras narrativas, escenarios, decorados, numerosos

¹ Un ejemplo de esto son las adaptaciones cinematográficas de videojuegos, como *Assassin’s Creed* (Justin Kurzel, 2016).

elementos y reglas, resultando en productos concretos, tales como: *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007) o *L.A. Noire* (2011), juegos que sus respectivas distribuidoras (Activision y Rockstar Games) comercializan de manera específica para que sean fácilmente reconocibles por los consumidores.

A todo esto, es importante resaltar que los géneros de los videojuegos son susceptibles de mezclarse unos con otros, así como en el cine y esta fusión se da, en palabras de Robert McKee, "(...) para que reverbere su significado, para enriquecer a los personajes y para crear variedades de estados de ánimo y de emociones" (2012: 123)².

El filme *La forma del agua* (*The Shape of Water*, Guillermo del Toro, 2017) ilustra perfectamente la idea de McKee, porque hibrida la ciencia ficción, el romance y el terror, siendo —además— fáciles de reconocer y detallar los aspectos de cada uno. La hibridación origina un significado más profundo en la historia, gracias al idilio entre Elisa Esposito (Sally Hawkins) y el Hombre Anfibio (Doug Jones); los personajes arquetípicos adquieren matices variados, ya que se sitúan en un relato genérico que no es usual; y el espectador puede conseguir, con cierta facilidad, emociones que van desde el horror hasta la ternura, debido a la composición de determinadas escenas³.

En cuanto a los géneros de los videojuegos, cuando estos son mezclados se originan modificaciones en la narrativa que conducen a los personajes por escenas y secuencias muy variadas y originales; la jugabilidad puede hacer uso de aspectos tan diversos que van desde la acción desenfadada hasta los deportes, dependiendo de cuáles son los géneros que se utilicen y requiere que el jugador sea diestro en varios tipos de juegos. Por su parte, la estética visual y sonora de los escenarios, decorados, personajes, objetos, etc., igualmente puede alcanzar un alto grado de originalidad, que es posible analizar ya sea a la luz de cada género o como producto de la hibridación.

Por ejemplo, *Grand Theft Auto V* (usualmente abreviado como *GTA V*), estrenado en el año 2013, es una combinación entre el género policiaco (desde el punto de vista de los criminales) y de carreras, principalmente. Esto conlleva a que las misiones de Michael, Trevor y Franklin, los tres personajes principales, presenten un fuerte componente *shooter* y de acción, que dependen de una variada gama de armas y la precisión del jugador para ser superadas. Por otra parte, la conducción de distintos vehículos (carros, motos, helicópteros, aviones), también tiene un gran peso en determinados momentos y es vital que el jugador sepa manejarlos todos.



Imagen 1. En la primera imagen⁴ podemos ver a los protagonistas de *GTA* y en la segunda⁵ una escena cinematográfica del videojuego

² Aunque McKee no lo acota, las mezclas pueden ser de dos tipos: híbridas y sumergidas. En esta investigación trabajaremos solamente con las híbridas, y ciertos subgéneros productos de estas.

³ Sin que esto signifique que los filmes de un solo género sean inferiores en estos aspectos a los filmes que hibridan varios.

⁴ Imagen extraída del portal web https://los40.com/los40/2018/07/19/videojuegos/1531988590_649720.html

⁵ Imagen extraída del portal web https://as.com/meristation/2012/08/24/noticias/1345814700_107185.html

Asimismo, el diseño de *Liberty City*, la ciudad ficticia de la historia, que permite una libertad gigantesca al momento de conducir cualquier medio de transporte o un fuerte de grado de interacción bélica con sus habitantes, es precisamente producto de esta hibridación.

Otro caso ideal para observar el proceso de la hibridación es *Gears of War* (2006), esta primera entrega de la popular franquicia combina el género bélico con la ciencia ficción. La historia de este juego plantea un conflicto armado entre los humanos y los Locust, criaturas con aspectos reptilianos y humanoides, que vivían en las profundidades de un planeta ficticio llamado Sera. Al tener un gran componente bélico, la acción es incesante y prioritaria; a su vez, la ciencia ficción se hace presente en el diseño de los Locust, las armas (como el martillo del alba), los trajes de los personajes (las armaduras de Marcus Fénix y demás miembros de su escuadrón), entre otros tantos.



*Imagen 2. Escenas del gameplay de Gears of War (2006)*⁶

Siguiendo con la definición de Vallejo y Martin, los autores igualmente atinan al explicar que los videojuegos buscan, por la generación de *frames*, acercarse a una impresión de la “realidad” que garantice la inmersión de los jugadores. Y hacen énfasis en la interacción entre el videojuego y el jugador, a través de una variedad de controladores, ya que esta es vital para su consumo; esta puede activar y estimular los sentidos de la vista, oído, el tacto y la intuición, inclusive, para generar un verdadero desarrollo en las habilidades cognitivas del jugador. En general, todo esto es aplicable a cada videojuego independientemente de su género, pero en algunos es más evidente la estimulación que se puede generar en el jugador como veremos a continuación.

Ahora, con el objetivo de encontrar la relación existente entre los géneros cinematográficos y los géneros de los videojuegos, hemos decidido aplicar el instrumento *Formato para análisis de los videojuegos*⁷, elaborado por Alexandra Ranzolin, con el cual podemos describir y analizar las características hasta ahora mencionadas. Por tanto, emplearemos este instrumento para analizar distintos aspectos de *Dead Space*, teniendo en consideración —al mismo tiempo— sus relaciones con el terror de ciencia ficción cinematográfico, como ya habíamos mencionado. Específicamente, estudiaremos los siguientes puntos: el título del videojuego, los números de jugadores permitidos, su género (o géneros, como ya veremos), la acción fundamental del juego, el nivel de dificultad, otros medios relacionados a este (TV, Cine, Web, etc.) y sus múltiples aspectos técnicos (gráficos, música, jugabilidad, innovación y tipos de personajes).

Bienvenidos al USG Ishimura

La primera entrega de *Dead Space* fue estrenada en el año 2008 por Visceral Games (antes llamada EA Redwood Shores), una filial de Electronic Arts (compañía que además lo distribuyó a nivel internacional), para las plataformas Xbox 360, PlayStation 3 y PC. Este videojuego tuvo las continuaciones *Dead Space 2* (2011) y *Dead Space 3* (2013), una precuela para las consolas Wii y PlayStation 3 titulada *Dead Space: Extraction* (2009) y otra

⁶ La Imagen izquierda fue extraída del portal web <https://www.gamespot.com/articles/gears-of-war-1-3-and-judgment-among-top-xbox-one-b/1100-6433676/> y la imagen derecha fue extraída del portal web <https://www.gamingdragons.com/es/game/buy-gears-of-war.html>

⁷ Alexandra Ranzolin, *Formato para análisis de los videojuegos* (Venezuela: Universidad Central de Venezuela, 2017).

en forma de película animada llamada *Dead Space: Perdición* (*Dead Space: Downfall*, Chuck Patton, 2008), entre otros productos⁸.

Esencialmente, *Dead Space* se enmarca en el subgénero *survival horror*, que —de acuerdo con el portal Gamer Dic— se caracteriza por lo siguiente:

Del inglés survival horror (juego de horror de supervivencia).

Subgénero de los juegos de aventura-acción inspirado por las películas de terror. Se caracterizan por su ambientación de terror y porque el jugador siente en todo momento la sensación de ser inferior al enemigo.

Al carecer de las armas, munición o medios necesarios para acabar con ellos, el jugador se ve obligado en muchos casos a evadir o escapar de los enemigos. También se caracterizan por contar con gran cantidad de puzzles o acertijos que resolver para avanzar (2013).

El *survival horror* —además— se determina por no poseer una diégesis⁹ concreta como otros géneros, motivo por el cual las historias de *Silent Hill* (1999) y *Dino Crisis* (1999) se desarrollan en lugares y tiempos diferentes. Así, una de las razones que convierte a *Dead Space* en un videojuego tan peculiar es su unión con el subgénero del terror de ciencia ficción (o ciencia ficción de terror), producto de la hibridación entre dos géneros filmicos específicos. Jonathan Penner y Steven Jay Schneider definen a este subgénero de la sucesiva forma:

Tanto si emana de la ciencia básica de la televisión por cable, como en la cinta de David Cronenberg *Videodrome* (1983), como de la vasta tecnología de la exploración espacial, como en *Alien, el octavo pasajero* (1979) y su progenie, el terror de ciencia ficción recurre a la realidad de nuestro mundo actual para imaginar aterradores mundos del mañana. Algunas de estas películas ponen en un primer plano nuestra inquietante relación con la tecnología, mientras que otras simplemente emplean un entorno científico para indagar en los aspectos más espeluznantes de la sociedad humana (2008: 71).

Si partimos del título de nuestro videojuego, como propone Ranzolin, este puede traducirse en español como “espacio muerto” o “muerte en el espacio”; independientemente de su traducción en inglés o en nuestro idioma, toma dos elementos semánticos característicos de los géneros de ciencia ficción y el terror: espacio (relacionado con el universo) y muerte. Y si bien no revela detalles específicos, es un indicio de lo que se puede esperar de la historia y acentúa la importancia del citado subgénero en la concepción del videojuego.

Es de suma importancia para nuestro análisis conocer la historia, puesto que todas las demás características (incluyendo las técnicas) están expresamente ligadas a ella. En el portal web de Electronic Arts es reseñada de la siguiente manera:

En un lejano sistema solar, cuando la gigantesca nave minera USG Ishimura entra en contacto con un extraño artefacto, sus comunicaciones con la Tierra se interrumpen misteriosamente. El ingeniero de sistemas Isaac Clarke es enviado para reparar el sistema de comunicaciones de la nave, pero una vez a bordo comienza a vivir una auténtica pesadilla. La nave se encuentra bañada en sangre y la tripulación ha sido inexplicablemente mutilada e infectada por una malvada presencia alienígena. La misión de reparación de Clarke, se convierte en una misión de supervivencia, en la cual no solo luchará por su vida, sino que tendrá que encontrar el modo de regresar el artefacto a su planeta...cueste lo que cueste (s.f: s.p).

⁸ Debido a la gran variedad de productos (videojuegos, paquetes descargables, películas, cómics, etc.) relacionados con el mundo de *Dead Space*, solamente analizaremos el primer videojuego. Por supuesto, se establecerán relaciones con las secuelas o productos de otros medios si es necesario.

⁹ El término diégesis hace referencia al universo espacio-temporal ficticio en el cual se desarrolla una obra (película, videojuego, novela, cómic, etc.).

Como podemos apreciar, la historia de *Dead Space* encuentra varias similitudes con la de *Alien, el octavo pasajero* (*Alien*, Ridley Scott, 1979), debido a que en este filme la nave de transporte U.S.C.S.S. Nostromo, tripulada por Ellen Ripley (Sigourney Weaver) y sus compañeros, también recibe una señal de auxilio de otra nave ubicada en un planeta de otro sistema solar; al llegar son invadidos por un xenomorfo, una raza alienígena peligrosa, el cual extermina progresivamente a la tripulación, siendo Ripley quien debe detenerlo.

Tenemos entonces que el conflicto principal de la historia de *Dead Space* plantea perfectamente particularidades de los dos citados subgéneros: 1) Una nave espacial inmensa que se encuentra a la deriva en otro sistema solar, como escenario principal; 2) la aparición de la Efigie, un artefacto misterioso, que está relacionado con la interrupción de las comunicaciones de la nave, la aparición de alienígenas y necromorfos¹⁰, los principales enemigos; 3) la ambientación es hostil, con evidencias de violencia y cadáveres desmembrados; 4) y la misión de Isaac está determinada por la supervivencia férrea a las criaturas y la eliminación del oscuro artilugio¹¹.

Ya que el personaje principal es Isaac, parecido a lo visto en otros *survival horror* como el referido *Silent Hill*, el videojuego está planteado para un solo jugador, lo cual acentúa –en gran medida– la soledad del personaje, la dificultad de las misiones y enfrentamientos con las hordas de enemigos y el terror que pueda sentir el jugador, inclusive.

Siguiendo con las categorías planteadas por Ranzolin, la acción fundamental de *Dead Space* es sobrevivir en la USG Ishimura a los enemigos, mientras el jugador intenta reparar ciertas partes de la nave y desvelar el misterio de la Efigie. El componente *shooter* es imprescindible para superar las misiones; así como en *Resident Evil 4* (2005), la cámara se sitúa en tercera persona, pero a diferencia de este es posible disparar mientras que el personaje camina.

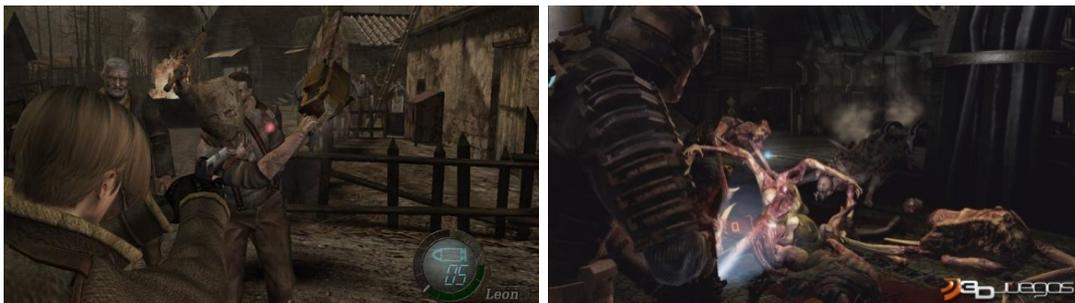


Imagen 3. En la imagen de la izquierda podemos ver un fragmento de *Resident Evil 4* y a la derecha una imagen del videojuego *Dead Space*¹²

Por tanto, el jugador cuenta con un grupo de “herramientas de minería” (como se les conoce en la diégesis) con diversas funciones y diseños futuristas, que puede emplear como armas. Algunas de estas son:

- **Cortadora de plasma:** es una de las más prácticas e importantes del juego porque es efectiva contra todo tipo de enemigos; además, la orientación de su disparo puede cambiar 90 grados (en otras palabras, horizontal y vertical), dependiendo del tipo de enemigo que enfrentemos.
- **Rifle de impulso:** semejante a una ametralladora, este rifle militar dispara ráfagas veloces de tiros; es posible catalogarlo como la única arma “auténtica” del arsenal de Isaac.

¹⁰ Más adelante especificaremos qué son y cuáles son sus principales atributos.

¹¹ Otros aspectos como la resolución de diversos puzzles, el uso de la gravedad cero, los tipos de armas, etc., serán detallados más adelante.

¹² La imagen de *Resident Evil 4* fue extraída del portada web <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350727028/un-jugador-de-resident-evil-4-completa-el-juego-con-un-0-de-punteria/> y la imagen de *Dead Space* del portal web <https://www.3djuegos.com/juegos/imagenes/3056/0/dead-space/>

- **Sierra industrial:** este aparato proyecta una sierra a la vez a una distancia próxima y es útil para cortar a los enemigos cercanos. Asimismo, es posible dispararle las sierras a los enemigos un tanto lejanos.

Incluso, Isaac puede lanzar golpes y pisotones si se queda sin munición o la situación lo amerite, no obstante, debido a que es un ingeniero y no un soldado, su rango de acción física y cantidad de movimientos son muy limitados y no demasiado letales.

Aunado a lo anterior, Ranzolin propone estudiar la dificultad del videojuego como un componente esencial del mismo. *Dead Space* posee tres niveles de dificultad: fácil, media y difícil. El segundo es el más equilibrado de todos, ya que, aunque los enemigos son fuertes y rápidos, se pueden eliminar con destreza y cuidando la munición (combinar los ataques con golpes y pisotones ayuda a esto). Por supuesto, es necesario conocer las debilidades de cada criatura porque de eso depende el tiempo y la cantidad de municiones necesarias para destruirlas.

Un factor importante de la dificultad es el factor sorpresa. Como muchos *survival horror*, en *Dead Space* algunos enemigos atacarán sorpresivamente desde sitios que no son usuales, como los conductos de ventilación o rejillas del piso. Esto busca asegurar que el videojugador se mantenga alerta en todo momento y se enfatice su desventaja en relación con el número de oponentes.

Ahora bien, de todo lo hasta ahora planteado, uno de los aspectos más importantes a considerar en este análisis (tomando en cuenta las categorías planteadas por Alexnadra Ranzolin) es la relación del videojuego con otros medios de comunicación. En este punto, el cine tiene especial relevancia con el juego por dos motivos: 1) si se desea profundizar en la historia de *Dead Space*, la antedicha precuela *Dead Space: Perdición* explica cómo la USG Ishimura entra en contacto con la Efigie y su tripulación es diezmada; 2) la citada influencia de filmes clásicos del terror de ciencia ficción como *Alien*, *el octavo pasajero* y *La Cosa (The Thing)*, John Carpenter, 1982) que abarca desde la historia (como ya vimos) hasta aspectos técnicos específicos.

Esto nos lleva al punto final que hemos escogido consideraremos del instrumento de análisis: los aspectos técnicos del videojuego, los cuales relacionaremos con las películas citadas, inclusive. El primer aspecto son los gráficos (interfaz del usuario, calidad técnica, resolución, efectos y diseño gráfico), y en *Dead Space* están elaborados de forma realista¹³; desde los escenarios y decorados hasta la apariencia de los personajes y los menús de ayuda o utensilios, cada detalle está estupendamente construido y situado. Los interiores del USG Ishimura, por ejemplo, recuerdan enormemente a los del U.S.C.S.S. Nostromo por el diseño, la paleta de colores e iluminación.



Imagen 4. Imágenes del interior de la nave espacial U.S.C.S.S. Nostromo¹⁴

¹³ A pesar de que el juego fue estrenado en el 2008, sus gráficos todavía son sobrios e impactantes.

¹⁴ Imágenes extraídas de la versión de DVD de *Alien*, *el octavo pasajero*.



Imagen 5. En estas imágenes del interior de la nave USG Ishimura podemos apreciar su parecido con la nave U.S.C.S.S. Nostromo de *Alien*, el octavo pasajero¹⁵

Asimismo, el modelado de los personajes es bastante realista y sus caracterizaciones se compenetran totalmente con la diégesis. La armadura principal de Isaac (incluyendo otras más avanzadas) lo protege de los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia, pero es necesario mejorar sus habilidades e inventario. Posee otras habilidades –que apoyan el contenido táctico del videojuego– como la posibilidad de ralentizar por un período breve a los enemigos, utilizar un rayo magnético para levantar algunos objetos y desplegar una pantalla de opciones que incluye los botiquines, las municiones, mapas, entre otras.



Imagen 6. Imágenes del personaje principal de *Dead Space*¹⁶

Pero son los necromorfos quienes encuentran más relaciones con otros personajes cinematográficos, específicamente de *La Cosa* más que con los xenomorfos diseñados por el artista H. R. Giger. En *Dead Space* estos son, principalmente, los cadáveres de la tripulación del USG Ishimura reanimados por criaturas parasitarias alienígenas, y atacan a cualquiera que no sea como ellos; de manera similar, la “Cosa” que ataca a los humanos y perros en el filme de Carpenter, busca primero infectarlos, asumir sus formas y, cuando se siente amenazado, desplegar diversas malformaciones para atacar.

¹⁵ Las imágenes fueron extraídas del portal web <https://www.3djuegos.com/juegos/imagenes/3056/0/dead-space/>

¹⁶ Imágenes extraídas del portal web <https://www.3djuegos.com/juegos/imagenes/3056/0/dead-space/>



Imagen 7. Imágenes de *La Cosa*, filme de John Carpenter¹⁷



Imagen 8. Imágenes de los necromorfos en *Dead Space*¹⁸

Las criaturas de *Dead Space*, *La cosa* y *Alien, el octavo pasajero*, plantean un tema interesante relacionado con lo que Joan Bassa y Ramon Freixas denominaron «el bestialismo». En palabras de los autores:

El carácter antropocentrista de la bestialidad es claro en cuanto se presenta como un reflejo deformado de la naturaleza humana. Ve en la encarnación de la bestia reminiscencias de su pasado, donde su primacía no era tan manifiesta. (...) Esta regresión que, consciente o inconscientemente, nos viene a la memoria cada vez que vemos representada la bestialidad en la pantalla, nos acerca a la sustancia esencial del bestialismo: la pérdida de la identidad. Si algo preocupa al hombre es dejar de serlo (y más si es consciente de ello). Al igual que en toda la S. F. [Ciencia Ficción] aquí también está presente el doble, la esquizofrenia de la personalidad, su desquiciamiento. (...)

La bestialidad se ubica en dos estados diferenciados. Uno, que plantea la transformación del hombre en bestia. Ésta es la opción que explicita más nítidamente la pérdida de identidad. (...) Monstruos que en su transmutación adquiere un aspecto humanoide, bípedo (generalmente) (...) conservando rasgos humanos, convirtiéndose en una simbiosis en el nivel físico aunque no en el estadio intelectual (1993: 49-50).

Esto explica por qué casi todos los humanos de las tres obras enloquecen y les temen de sobremanera a sus respectivos monstruos, el miedo que pueda sentir el espectador o jugador al enfrentarse con versiones deformadas de humanos y acentúa la relación entre nuestro videojuego central y el terror de ciencia ficción.

En cuanto al aspecto auditivo, este juega un rol fundamental en el *survival horror*, tal y como especifica William Whittington en el libro *The World of Scary Video Games. A Study in Videoludic Horror* de Bernard Perron:

¹⁷ Imágenes extraídas de la versión de DVD de *La Cosa*.

¹⁸ Imágenes extraídas del portal web <https://www.3djuegos.com/juegos/imagenes/3056/0/dead-space/>

La intención del horror y el diseño de sonido en [el] contexto [de desafiar la percepción y cuestionar la racionalidad] son de dar un panorama desconocido lleno con ansiedad, miedo, y pavor. La incertidumbre es la llave para desbloquear el inconsciente y acceder a los terrores primarios. (2018: 286)¹⁹

En tal sentido encontramos dos grandes puntos en *Dead Space*: la música y los efectos sonoros²⁰. La primera, creada por Jason Graves, se compone –principalmente– de arreglos musicales estridentes que enfatizan situaciones de gran peligro (como los ataques de las hordas de necromorfos o criaturas de inmenso tamaño) o de temas que emplean notas un tanto siniestras, largas y pronunciadas (como el tema principal del juego).

Por su parte, los efectos sonoros juegan un rol fundamental en la ambientación de terror del juego, valiéndose del fuera de campo, inclusive. Pero, ¿qué es el fuera de campo? ¿Y cuáles son sus tipos de sonidos? Francesco Casetti y Federico Di Chio explican lo siguiente:

La dimensión del fueracampo (...) no se define únicamente por lo que queda excluido de la visión: también es el reino del sonido, elemento indomable, imposible de sofocar entre los límites espaciales.

(...) el sonido posee tres dimensiones clave: la dimensión *in* (que corresponde en sentido estricto el sonido diegético exterior cuya fuente está encuadrada), la dimensión *off* (que comprende en sentido estricto el sonido diegético exterior cuya fuente no está encuadrada), y finalmente la dimensión *over* (que comprende el sonido diegético interior, ya sea *in* u *off*, y el sonido no diegético). (...) En los sonidos *off* y *over* no hay nada que no podamos oír: simplemente, no vemos la fuente sonora, o no la inscribimos en el universo narrado. (...) el ojo no llega allí donde sí puede hacerlo el sonido. (1991: 141-142)

Parfraseando a los autores, los sonidos no se limitan a la instancia visual que los transmiten, sino también a aquellas que los transmiten sin que las veamos; esto tampoco restringe la cantidad de sonidos que el espectador o el jugador escucha a su alrededor. El sonido fuera de campo tuvo especial importancia en la ambientación de *Alien, el octavo pasajero*, debido a que, al no poder ver al xenomorfo en ciertas escenas, pero sí escucharlo, los personajes y espectadores no sabían desde dónde atacaría. Igualmente, *Dead Space* se vale de este recurso para advertir al espectador de que los necromorfos pueden moverse a su alrededor, pero sin necesidad de mostrarlos, aumentando a su vez la tensión y el miedo que pueda sentir.

Otro tipo de sonido, relacionado expresamente con la puesta en escena de la ciencia ficción, lo reseña Perron: "(...) cuando Isaac entra a un ambiente de gravedad cero en *Dead Space 1*, el sonido se amortigua para expresar el vacío y el jugador de repente escucha la respiración del personaje bastante bien" (2018: 289)²¹.

El segundo aspecto técnico que consideraremos es la jugabilidad (interacción con el videojuego, duración y entretenimiento). La interacción entre Isaac y el jugador está muy bien lograda; los controles de Isaac cuando apunta, dispara, corre o resuelve *puzzles* son bastante intuitivos, y casi no presentan limitaciones; el jugador también puede interactuar con muchos objetos del escenario, incluyendo los cadáveres diseminados de los miembros del USG Ishimura o los necromorfos muertos; en cuanto a estos últimos, el sistema de desmembramiento (la forma más efectiva de acabar con los enemigos) es bastante realista, siendo posible, y dependiendo del arma, desmembrar la cabeza, los brazos, las piernas y hasta sus tentáculos.

Como en muchos videojuegos, la duración de este depende de la cantidad de tiempo que invierta el jugador, pero se puede completar entre 10 y 15 horas, aproximadamente. Sin embargo, ya que es un videojuego realmente entretenido por tener una historia interesante y bien escrita, gráficos soberbios, un estupendo equilibrio entre la acción, el terror y la aventura, etc., es posible que el jugador lo complete en menos tiempo y que vuelva a jugarlo con sus mismas armas y trajes nuevos.

El entretenimiento también está determinado porque fue bastante innovador para su fecha de estreno. Otros *survival horror*, como el mencionado *Resident Evil 4*, no tenían un sistema tan avanzado para aniquilar a

¹⁹ Traducción propia.

²⁰ Ranzolin también considera a los diálogos y doblajes, pero nos enfocaremos en la música y los efectos sonoros.

²¹ Traducción propia.

los enemigos o tanta originalidad en el diseño y habilidades de las armas²²; además, situar al personaje en un ambiente espacial (con sus secuencias en gravedad cero o en el espacio) añadía un aspecto bastante original en este subgénero de videojuegos, expandía las posibilidades jugables y se convertiría en un posible referente para futuros videojuegos.

Conclusiones

Es notorio el hecho de que los géneros cinematográficos les proveen a las películas de sus especificidades temáticas, narrativas y estilísticas. A su vez, todos los géneros son susceptibles de mezclarse, siendo la hibridación la forma más conocida y directa. Por ende, a pesar de que el terror y la ciencia ficción tienen sus propias características independientes, ambos se han combinado en una cantidad monumental de filmes, produciéndose así la conformación de nuevas características y la conformación del subgénero del terror de ciencia ficción.

De manera similar sucede con los videojuegos porque estos poseen sus propios géneros (el *shooter*, los puzzles) y otros que han tomado del cine (el western, terror), y que se han hibridado constantemente para proveerles a los jugadores de experiencias y modalidades originales. De estas hibridaciones nacieron subgéneros como el *survival horror* que, similar al terror de ciencia ficción, posee características propias y que actualmente se siguen explorando y reinventando.

El estudio que realizamos sobre *Dead Space*, utilizando el *Formato para análisis de videojuegos*, desarrollado por Alexandra Ranzolin, y otros postulados teóricos, detalla cuáles son los aspectos pertenecientes al *survival horror* y explica cómo funcionan para crear una experiencia verdaderamente terrorífica y entretenida en el jugador, así como tantos videojuegos que le antecedieron. Incluso, creemos que *Dead Space* es un referente incuestionable para próximos videojuegos del mismo tipo.

Es importante señalar que, para nuestro objeto de estudio resultó igual o más interesante la vasta influencia que tiene el terror de ciencia ficción, específicamente las obras *Alien*, *el octavo pasajero* y *La Cosa*. Desde la concepción de la historia, la estructura narrativa, el diseño y las motivaciones de los personajes, los escenarios y sus decorados y todo lo relacionado con el sonido, es innegable que sin este enorme aporte cinematográfico el videojuego sería totalmente distinto.

En líneas generales, lo anterior demuestra el potencial que poseen muchos videojuegos como obras narrativas y estéticas, capaces de contar historias épicas que le permitan al videojugador una intensa y divertida conexión con los mismos. Asimismo, prueba la importancia de las relaciones entre el cine y el mundo de los videojuegos, capaces de crear auténticas y espectaculares experiencias que posiblemente alcanzarán estados más profundos.

Referencias

BASSA, Joan y FREIXAS, Ramon

1993 El cine de ciencia ficción. Una aproximación. Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica.

CASSETTI, Francesco y DI CHIO, Federico

1991 Cómo analizar un film. Barcelona, Ediciones Paidós.

DARLEY, Andrew

2002 Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación. Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica.

MCKEE, Robert

2012 El guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. Barcelona, Alba Editorial.

²² Debemos acotar que esto no convierte a otros *survival horror* en juegos inferiores a *Dead Space*.

PENNER, Jonathan, SCHNEIDER, Steven y DUNCAN, Paul (Ed.)
2008 Cine de terror. Barcelona, Taschen.

PERRON, Bernard
2018 *The World of Scary Video Games. A Study in Videoludic Horror*. New York, Bloomsbury Publishing.

RYALL, Tom
1979, *El film de gangsters*. Londres, British Film Institute. Versión en PDF.

VALLEJO, David y MARTÍN, Cleto
2015 *Desarrollo de videojuegos: Un enfoque práctico. Volumen 1. Arquitectura del motor*. Ciudad Real, CreateSpace Independent Publishing Platform.

RANZOLIN, Alexandra
2017 *Formato para análisis de videojuegos*. Venezuela, Universidad Central de Venezuela.

DÍAZ, Federico
2019 *Gears of War 1: La Historia en 1 Video*. <https://www.youtube.com/watch?v=u7IWv-RWIq4>

Filmografía

Alien: el octavo pasajero (*Alien*, Ridley Scott, 1979).

Assassin's Creed (Justin Kurzel, 2016).

Dead Space: Perdición (*Dead Space: Downfall*, Chuck Patton, 2008).

La cosa (*The Thing*, John Carpenter, 1982).

La forma del agua (*The Shape of Water*, Guillermo del Toro, 2017).

Gabriel Dumont González: Licenciado en Artes, mención Artes Cinematográficas de la Universidad Central de Venezuela (UCV). Fue profesor de las Cátedras Cinematografía I y II en la Escuela de Artes de la UCV e impartió Historia del Cine II en la Escuela Nacional de Cine. Actualmente se desempeña como Asistente de Investigación en el Instituto de Investigaciones de la Comunicación (ININCO-UCV).