

NICOLE IS DEAD: CIENCIA FICCIÓN, TERROR Y FANTÁSTICO EN *DEAD SPACE*

SILVIANO CARRASCO YELMO
Universidad de Extremadura
silviano@unex.es

Recibido: 20-01-2015
Aceptado: 18-05-2015



RESUMEN

¿Tiene cabida lo fantástico en los videojuegos? ¿Y en un videojuego de ciencia ficción y terror? ¿Es pertinente la definición literaria de fantástico para un videojuego? En este artículo intentaremos demostrar que la respuesta a las anteriores preguntas es afirmativa, sirviéndonos de varios ejemplos y en especial de la primera entrega de la saga *Dead Space* (2008).

PALABRAS CLAVE: videojuegos, fantástico, ciencia-ficción, terror, *Dead Space*.

ABSTRACT

Does the fantastic category apply to video games? And to sci-fi and terror video games? Is the literary definition of fantastic relevant to video games? We will try to prove that the answer to these questions is affirmative, resorting to several examples as well as to the first title in the *Dead Space* saga (2008).

KEY WORDS: video games, fantastic, science-fiction, terror, *Dead Space*.



1. «HE AHÍ EL DILEMA»

«Lo fantástico es un género efervescente», escribe Todorov en su célebre ensayo (1972). Esta efervescencia o fragilidad provendría de la propia naturaleza del género, de acuerdo con sus definiciones modernas: lo fantástico nace en el espacio de la duda, la indecisión o el conflicto del lector implícito, entre lo posible y lo imposible que el relato presenta. Un paso a la izquierda, y lo fantástico recibirá una explicación racional, transformándose en lo que Todorov denomina «lo extraño»; un paso a la derecha y permanecerá en el ámbito de lo irreal, transformándose en «lo maravilloso» (donde se incluirían géneros como la fantasía –con subgéneros como «espada y brujería»– o la ciencia ficción).

Las definiciones modernas de lo fantástico reposan sobre este inestable dilema, que a su vez no se encuentra exento de críticas. Tal vez la más conspicua radica en el punto que hace la definición de lo fantástico (entendido ya sea como género, forma o modalidad) esencialmente diferente de otros géneros teóricos: que pretendería definir su naturaleza por contraste con un elemento extra-literario nada trivial: el contraste con lo que llamamos de forma ingenua «realidad» (esto es, nuestro paradigma de «lo posible»).

El primer problema se nos presenta en cuanto somos conscientes de que este paradigma se encuentra en constante fluctuación, cuando no destrucción, desde los más diversos ámbitos. David Roas pasa revista a las perspectivas científicas (tanto desde la mecánica cuántica como desde la biología) y filosóficas (desde la epistemología al concepto de «realidad virtual») en su artículo «¿Hay una literatura fantástica después de la mecánica cuántica? Nuevas perspectivas teóricas» para finalizar con un veredicto inapelable:

En conclusión, lo que se desprende de todas estas nuevas perspectivas es una idea coincidente: la realidad ha dejado de ser una entidad ontológicamente estable y única, y ha pasado a contemplarse como una convención, una construcción, un modelo creado por los seres humanos (incluso, como diría Baudrillard, un simulacro). Se hace evidente que ya no puede concebirse (reconstruirse) un nivel absoluto de realidad, un criterio definitivo o infalible de ésta (Roas, 2009: 177-178).

En efecto, todas las disciplinas académicas parecen convenir en que nuestro concepto de realidad es un constructo subjetivo y, al tiempo, un artefacto social. ¿Cómo relacionarla pues, de forma absoluta, con la ficción literaria (o en cualquier otro medio) para delimitar un género?

No nos resistimos a aportar otro ejemplo de la problemática desde la antropología cultural, por su carácter tragicómico: en su artículo *Shakespeare*

in the bush, la antropóloga Laura Bohannan nos relata cómo, partiendo de su premisa de la universalidad de la obra de Shakespeare, se propone leer *Hamlet* a la tribu africana de los Tiv y así demostrar que los valores esenciales de la obra pueden ser captados por cualquier ser humano, independientemente de sus coordenadas culturales (Bohannan, 1966: 28-33). Lo que sigue constituye una peripecia sin par, llena obstáculos para la recepción de la lectura, entre los que mencionamos únicamente uno de los primeros: los Tiv no poseen la noción de fantasma en su cultura (y por tanto, tampoco disponen de una palabra para ello). Ante la negativa de la tribu a aceptar el concepto (no ya la existencia) de «fantasma», la antropóloga se ve obligada a aceptar la «traducción cultural» que propone la tribu ante la aparición del espíritu del padre de Hamlet: se trata sin duda de un zombi (concepto que sí existe en su cultura, aunque no con las connotaciones del ritual de vudú haitiano que nos ha llegado a Occidente). El problema reside en que zombi pertenece al paradigma de lo posible en la cultura de los Tiv, con lo cual no sólo la denotación «fantasma» se ha visto perdida en la traducción, sino que también el género del relato fluctúa inmediatamente como consecuencia: el elemento sobrenatural se ha perdido en favor de «lo real» del zombi.

En definitiva, el paradigma científico newtoniano y positivista que delimitaba nuestro concepto de «realidad» o «posible», inmutable durante casi tres siglos, hace aguas ya en el siglo xx desde todos los frentes. No es ésta, sin embargo, la única objeción concebible al esquema de Todorov anteriormente presentado: Martha J. Nandorfy ataca el planteamiento desde varias perspectivas; el consabido principio de incertidumbre de Heisenberg («es imposible determinar a la vez la posición y dirección de una partícula en un momento dado») pertenece al ámbito ya mencionado de la mecánica cuántica y cuestiona nociones «idealistas» como la mimesis, pero otras objeciones son de carácter metodológico: ¿por qué Todorov postula una dualidad ontológica, en primer lugar?; y en segundo lugar, ¿por qué el conflicto ha de ser resuelto únicamente en dos direcciones («extraño» o «maravilloso»)? Nos encontraríamos ante la «falacia del falso dilema» por partida doble: el modelo de Todorov serviría a la perfección para analizar obras decimonónicas (de Hoffmann, Potocki, Poe, Gautier, Nodier, Villiers de l'Isle-Adam etc.), puesto que dichas obras se inscriben en el paradigma newtoniano, pero el modelo resulta inefectivo una vez el paradigma se ve comprometido. La autora cita como ejemplo de narrativa fantástica no reductible a este falso dilema relatos de Cortázar como «La noche boca arriba» y concluye:

Buena parte de la producción literaria reciente ha convertido en inoperantes las distinciones estructurales y lógicas entre lo mimético, lo fantástico y lo maravilloso [...]. En el momento en que la noción de sujeto descentrado deja de reprimirse y se le da desarrollo en los personajes de la ficción, las viejas dicotomías que separaban a los sujetos humanos de su entorno –y a aquellos entre sí– han sido socavadas en sus cimientos. Experiencias mentales o subjetivas definidas previamente (y por ello desechadas) como fantásticas pueden incluirse ahora en los análisis de una realidad enriquecida por la experiencia (Nandorfy, 2001: 261).

Concluimos este punto añadiendo que la filosofía o las humanidades ha ido a menudo por delante de la ciencia en lo que al cuestionamiento y la destrucción de la noción de realidad y de sujeto perceptor se refiere: Paul Ricoeur ya calificó como «maestros de la sospecha» al trío de pensadores Freud, Marx y Nietzsche, puesto que provocaron la destrucción de toda certeza (en las esferas psicológica, económica y moral) que el sujeto cree poseer, arrebatándole el dominio de la conciencia como último refugio gnoseológico. Resulta banal apuntar que la filosofía ha hecho del cuestionamiento de la realidad (tanto desde la perspectiva metafísica como epistemológica) su misión primera desde su nacimiento y a lo largo de su historia: recordemos únicamente la inquietante (y paranoica) hipótesis formulada por Descartes acerca de que toda percepción de la realidad pudiera ser, en verdad, una ilusión creada por un duende maligno (hipótesis retomada y actualizada por Jonathan Dancy y Hilary Putnam bajo la formulación del «cerebro en una cubeta», que a su vez es una influencia directa de un ya clásico de ficción como *Matrix*).

2. «LOST IN TRANSLATION»

Prevenidos, pues, contra las posibles fallas del modelo de Todorov, pretendemos servirnos no obstante de su concepto central (vacilación entre lo posible y lo imposible, y su eventual resolución) para nuestro análisis sobre lo fantástico en los videojuegos, prestando especial atención a los peligros que siempre pueden derivarse de la extrapolación de un modelo teórico concebido para un medio específico (la ficción literaria), cuando se aplica a otro medio en el que la narratividad no es su eje esencial o ineludible.¹ Esto nos hace acotar ya de entrada nuestro objeto de estudio: parece improbable que pueda hallarse ningún componente fantástico en videojuegos que carezcan de una

1 Para un breve resumen sobre el debate acerca de la narratividad y los videojuegos, vid. Frasca (2003) y Tosca (2009: 290-300)

fuerte dimensión narrativa (*Pac Man*, 1980; *Tetris*, 1984; *Arkanoid*; 1986; *Buscaminas*, 1989; *Columns*, 1989; *Puzzle Bobble*, 1994; *Candy Crush Saga*, 2012, etc.), del mismo modo que Todorov excluía la poesía del dominio fantástico en base a su criterio de exclusión de lo alegórico y lo no representacional.

Una vez mínimamente acotado nuestro corpus de investigación y antes de proseguir, el primer lugar común en todo artículo académico teórico sobre videojuegos nos obliga a señalar que éstos «aún son un medio apenas recién nacido». Dicha prevención suele emplearse como freno ante la especulación gratuita sobre el futuro del medio (tanto por videoludófilos como por videoludóforos), aunque en ocasiones implica cierta condescendencia ante un medio que supuestamente no ha alcanzado ninguna madurez expresiva o estética debido a su corta edad, frente a la larga tradición de la literatura o en menor medida, el cine. Contra esta segunda connotación cabría citar el concepto de remediación de Bolter (2000) o hacer ver la carta de la falacia biológica (y paternalista), mas por desgracia no podemos extendernos aquí en esta refutación.

Nuestro siguiente problema a la hora de recurrir al esquema de oposición consiste en la difícil traducción de un elemento imprescindible para el género: el lector implícito. ¿Dónde lo encontraremos en un videojuego? No siempre podemos equipararlo absolutamente a la figura del jugador: en un nivel narrativo sin duda la analogía puede funcionar; de hecho Susana Tosca, en su artículo «Reading Resident Evil-Code Veronica X» (2003), se sirve del marco de la Teoría de la Recepción de Iser para comparar cómo el jugador va completando los huecos a medida que hace progresar la trama. Umberto Eco consideraba la figura de su lector-modelo muy próxima (aunque no idéntica) al lector implícito y utilizando la metáfora del bosque nos sirve su ejemplo de hueco en *Seis paseos por los bosques narrativos*:

En un texto narrativo el lector se ve obligado a efectuar una elección en todo momento. Esta obligación de elegir se manifiesta en cualquier enunciado, cuando menos en cada ocurrencia de un verbo transitivo. Mientras el hablante va a terminar la frase, nosotros, aunque sea inconscientemente, hacemos una apuesta, anticipamos su elección o nos preguntamos angustiados qué elección hará (al menos en el caso de enunciados dramáticos como «anoche en el cementerio vi...») (Eco, 1996: 14).

Resulta tentador ir más allá del nivel semántico del lector ideal y establecer la comparación de la elección textual para rellenar el hueco con la lectura, con cada una de las instancias en las que el jugador presiona un botón mientras juega. Sin embargo, caeríamos en la trampa de deslizarnos sigilosa-

mente desde la experiencia del jugador a otro nivel conceptualmente diferente en la estructura del videojuego: sus mecánicas. El concepto de «interactividad» en este medio no puede considerarse equivalente a la labor del lector implícito; Espen Aarseth señala la distinción vital en *Cybertext: perspectives on ergodic literature* (1997). El lector (jugador) actualiza el texto ergódico a través de un esfuerzo no trivial: el texto es laberíntico en un sentido no metafórico (como en el caso de Eco), sino que el laberinto es realmente un mapa estructural del texto.

Queda, en tercer lugar, el problema de la transposición del concepto «género». Sin duda, no será para nadie una sorpresa que los videojuegos carecen de un modelo teórico consolidado para determinar sus géneros. El marketing de las empresas asigna a menudo múltiples categorías que son populares entre los usuarios, pero que carecen de rigor académico (pues se solapan entre sí al poseer criterios heterogéneos o no están definidas con precisión), tales como «survival horror» o «beat'em up». Mark J. P. Wolf considera que el criterio fundamental para clasificar videojuegos en géneros debe ser el de la interactividad, ya que es el elemento común (Wolf, 2001: 141). El ludólogo Espen Aarseth considera la temática de los videojuegos irrelevante para su clasificación y en su lugar propone una serie de variables mutuamente excluyentes (Aarseth et al., 2003). Para una discusión más amplia, véase Tosca et al. (2008: 40-44), donde se propone una clasificación de géneros atendiendo a los objetivos del videojuego, obteniendo como resultado juegos de *acción*, *aventura*, *estrategia*, y *juegos orientados al proceso* («process-oriented games»); cada uno de ellos con sus diversos subgéneros, por supuesto. Cabe añadir, desde luego, para completar el panorama, que en el medio de los videojuegos se está produciendo el mismo proceso que vive la narrativa literaria o audiovisual: los géneros se funden y fusionan cada vez con más frecuencia, dando lugar a híbridos en ocasiones inclasificables e interesantes.

La ventaja que presenta la definición de fantástico que hemos adoptado provisionalmente para explorar los videojuegos es que también está libre de cualquier elemento temático definido: aunque a partir de la definición queda claro que la ciencia ficción o la espada y brujería no se conciben como «fantástico» por sí solas (sino como «maravilloso»), nada impediría *a priori* que se diese el conflicto fantástico en una ambientación de ciencia ficción (como de hecho veremos que sucede con *Dead Space*). No es nuestra intención entrar en la problemática de la definición de género (con su debate sobre el género teórico, histórico, subgénero, géneros menores, etc., que quedaría lejos del alcance del presente artículo): podemos aceptar lo fantástico como una

modalidad narrativa que convive (o se presenta de forma simultánea) con otros géneros (en el caso de los videojuegos, podríamos hablar de ambientaciones temáticas). Si tomamos la división anteriormente mencionada, un análisis teórico (así como empírico) nos indica que será más factible rastrear lo fantástico en los videojuegos que se ubican en los géneros de acción y aventuras, que en los de estrategia o procesos, por el mismo criterio anteriormente expuesto: buscamos videojuegos que contengan una dimensión narrativa para que sea posible en ella la vacilación de lo fantástico.

3. VIDEOJUEGOS EN LA NIEBLA FANTÁSTICA

Partamos de una premisa: en términos generales (lo cual implica excepciones, obviamente), la sutileza narrativa no es el punto fuerte de los videojuegos. Si bien es posible encontrar cientos de videojuegos que explotan la ambientación maravillosa, la ciencia ficción o el terror,² resulta más complicado hallar el conflicto fantástico en alguno de ellos.

De todos los anteriormente mencionados, únicamente podríamos citar *Silent Hill* (1999) como un videojuego que crea una atmósfera misteriosa: en la primera entrega de la saga, el protagonista sufre un accidente de coche con su hija, y queda inconsciente: al despertar comienza a buscar a la niña, que ha desaparecido. Pronto llegará a un enigmático pueblo llamado Silent Hill; en él suceden eventos que entran sin duda en el ámbito de lo maravilloso (terrorífico), con monstruos que le atacarán. Los primeros minutos del videojuego destacan por la música inquietante (que contribuye a la inmersión en la experiencia) y porque se dota a la niebla que rodea Silent Hill (la cual con el tiempo se convertiría en icónica) con el valor semántico de que el protagonista está atravesando la barrera que separa el mundo real de otra dimensión. Por desgracia, como hemos comentado, la ambigüedad representada por la niebla que no se disipa será destruida en pocos minutos, instalándose definitivamente el juego en el terror y lo maravilloso: no cabe duda alguna que de que sucesos sobrenaturales están sucediendo en Silent Hill. Así pues, nada excepcional ni innovador aquí que no podamos encontrar (incluso con más habilidad, al mantener más tiempo la ambigüedad o ser más sutil) en cualquier relato fantástico en el que la niebla haga su aparición.

2 Incluso entre los más taquilleros o más aclamados por la crítica recientemente pueden contarse por sagas: *Mass Effect* (2007-2012; acción-ciencia ficción), *Gears of War* (2006-2013; acción-ciencia ficción), *Destiny* (2014; acción-ciencia ficción), *Diablo* (1996-2012; acción-espada y brujería), *Half-Life* (1998-2004; acción-ciencia ficción), *Resident Evil* (1996-2012; acción-terror), *Silent Hill* (1999-2012; aventura-terror)...

Con una trama mucho más interesante para nuestro propósito y más elaborada, en términos absolutos, podemos examinar el videojuego *The longest journey* (1999; aventura): en él, la protagonista April Ryan comienza viviendo un extraño sueño en el que se ve a sí misma en un mundo maravilloso (Arcadia) de dragones, árboles parlantes y toda suerte de criaturas fabulosas. La propia April nos menciona que estos sueños son cada vez más frecuentes, pero siempre acaba despertando en su mundo, Stark, el cual presenta la forma de futuro no muy lejano y ligeramente distópico. Los indicios están hábilmente dispuestos para que el jugador sospeche de la jerarquía ontológica real entre sueño y vigilia (sin duda esto le traerá al lector a la memoria de nuevo «La noche boca arriba» de Cortázar); pero ya en el primer acto la incertidumbre de lo fantástico en la que el videojuego se había instalado es hecha añicos por la exposición de un personaje que revela a April que la barrera entre Arcadia y Stark se está rompiendo y de ella depende salvaguardar el equilibrio entre ambos mundos. La trama no deja de ser interesante, pero la continuación de los eventos confirma que el personaje tenía razón: toda ilusión fantástica se ha destruido en favor de lo maravilloso – ciencia ficción.

En *Second Sight* (2004; acción-aventura) nuestro protagonista se despierta en un espacio cerrado: amnésico, sólo tiene vívidas analepsis de una misión militar que fracasa, seguidas de la misma misión con desenlaces más felices. Al final del videojuego descubriremos que lo que el protagonista asumía (y el jugador con él) como *flash-backs*, no son en realidad sino prolepsis, puesto que está dotado de la habilidad de prever el futuro y así pues cambiarlo según sus intereses. A no ser que el jugador sea capaz de intuir que algo sobrenatural sucede con sus analepsis, no podrá instalarse en el territorio de lo fantástico, ya que el relato pasará de lo extraño a lo maravilloso en su desenlace, sin transitar por la duda.

Avancemos un paso más; hasta ahora se han ofrecido ejemplos sencillos en los que lo fantástico se intuye, pero no se desarrolla; o se presenta, pero se destruye de forma casi inmediata. Si hablamos de un videojuego como *Alice: Madness Returns* (2011; acción), lo fantástico no se destruye ni se mantiene hasta el final, sino que se crea en el final mismo: en esta revisión de *Alicia en el País de las Maravillas* y *A través del espejo* (no apta para todos los públicos: se encuentra repleta de violencia explícita, gore y sadismo), Alice, la protagonista, debe evadirse mentalmente a su mundo de fantasía, *Wonderland*, para bucear en su locura y castigar al culpable del asesinato de su familia. Armada con todo tipo de accesorios (destaca un enorme cuchillo de carnicero), se abrirá paso luchando a través de este peculiar subconsciente para encontrar res-

puestas en el mundo real (su consciente). Al final del videojuego, cuando Alice parece que ha logrado instalarse en la realidad y dar cumplimiento a su venganza, la voz del gato de Cheshire nos hablará de nuevo, y el Londres victoriano se fusionará con las visiones fantásticas de Alice. Surge pues el interrogante: ¿sigue Alice en su mundo fantástico? ¿Todo es un sueño, como en el relato, y nunca ha visitado el Londres real? ¿Sólo se trata de una última alucinación pasajera? ¿Ambos mundos se han fusionado y estamos por tanto en el terreno de lo maravilloso, porque lo psicológico ha trascendido la consciencia para instalarse en la realidad? El veredicto final queda a disposición del jugador: el juego se cierra instalándose en lo fantástico, mientras que en su desarrollo las claves de lectura pertenecían a lo onírico–freudiano.

En cualquier caso, el conflicto fantástico en todos los casos anteriores tiene lugar en el nivel narrativo del videojuego y se nutre de elementos gráficos que el protagonista navega (la niebla) o de recursos tomados del cine o la novela (la música, el juego de encadenamiento de líneas temporales, el diálogo, el fundido...). Resulta más difícil exponer casos en los que el conflicto fantástico afecte al videojuego en su nivel más profundo: las reglas o mecánicas. En otras palabras, conflictos fantásticos que no sean remediados por otros medios, sino propios del videojuego. Podemos exponer dos ejemplos: en *Metro 2033* (2010; acción), videojuego basado en una novela de ciencia ficción homónima, el protagonista (y con él, el jugador) se enfrenta a una elección (no explícita): si cree que los seres llamados «Los oscuros» pueden comunicarse telepáticamente con él y enviarle un mensaje, podrá desbloquear el final considerado como «feliz» (condicionado a otras muchas elecciones que están lejos de ser obvias) y descubrirá a tiempo que «Los oscuros» no son la amenaza para la humanidad que todos creen. Si por el contrario atribuye sus visiones de «Los oscuros» a pesadillas incoherentes, obtendrá el final más común: la destrucción de «Los oscuros». El videojuego está ambientado en la ciencia ficción porque la existencia de los oscuros no se cuestiona: es un hecho que el protagonista (y el jugador con él) aceptan sin más. Ahora bien, las habilidades telepáticas de los oscuros para comunicarse con el protagonista se dejan en el reino de lo fantástico: el jugador puede creer en ellas (lo cual abrirá el final feliz, al elegir «lo maravilloso») o no creer en ellas (lo cual abrirá el final infeliz, al elegir «lo extraño»). Además de la elección del mensaje telepático, el jugador debe operar muy concretamente en el universo diegético: tocar una guitarra, dar una propina a un muchacho, no disparar un revólver en un sueño... acciones aparentemente inconexas entre sí, pero que trazan el perfil del «héroe moralmente intachable»; la configuración que desbloquea el final feliz

está planificada para ser difícilmente conseguible y que represente un reto. En resumen, nuestras acciones a lo largo del videojuego influirán en un final fantástico-maravilloso o fantástico-extraño, a diferencia de la novela. Recordemos cómo este nivel de interacción no es equivalente a las decisiones para completar huecos textuales del que nos hablaba Susana Tosca.

Nuestro segundo ejemplo lo podemos observar en *Call of Cthulhu: dark corners of the Earth* (2005; acción-aventura). En este título (descaradamente ambientado en la obra de Lovecraft, y en concreto en relatos como «La sombra fuera del tiempo» y «La sombra sobre Innsmouth»), encarnamos a un investigador llamado Jack Walters, quien tras un episodio en el que pierde la memoria, trata de resolver un misterio en Innsmouth. En el primer capítulo del videojuego, Jack no está armado: su única respuesta ante los peligros ha de ser esconderse o bien huir. La visión de elementos macabros o que desafíen su racionalidad (como la presencia de seres propios del terror cósmico lovecraftiano) harán que su estado de cordura se pierda peligrosamente. Si más adelante Jack empuña un arma de fuego y lo sometemos al estrés anteriormente mencionado sin apartar la vista, puede llegar a suicidarse con la susodicha arma. En definitiva, el videojuego está claramente ambientado en lo maravilloso (terror cósmico); como jugadores-lectores no dudamos de la existencia de tales seres (o acontecimientos) horripilantes, pero desde la focalización del protagonista esta perspectiva puede llegar a ser insostenible hasta el punto de preferir el suicidio al terror. Jack vive más feliz en el ámbito de lo fantástico-extraño; por desgracia para él, la relación del protagonista con su realidad no determina el género fantástico tanto como la relación extra-diegética del lector. La novedad aquí reside en que como jugador, *debo encarnar a Jack* y esto genera empatía con el personaje: ¿hasta el punto de que puede que adopte su focalización como propia y prefiera no creer en la solución macabra, modificando mi elección textual? Sea como fuere, esta mecánica (el jugador debe evitar visiones perturbadoras, demasiado explícitas, que claramente pertenecen a lo sobrenatural) fue copiada en los videojuegos *Penumbra: overture* (2007; aventura) y *Amnesia: the dark descent* (2010; aventura).

4. EL TRUCO FINAL (EL PRESTIGIO)

Centrémonos por fin, en el análisis del videojuego que hemos elegido para presentar lo fantástico: *Dead Space* (2008; acción). El título nos parece interesante porque viola algunas de las normas del pacto de lectura (o el horizonte de expectativas del jugador) del videojuego ambientado en la ciencia

ficción. Como sabemos, el género (o ambientación, en este caso) implica una serie de expectativas y de repertorios que el lector pone en marcha para descifrar el código de forma lógica. *Dead Space* sitúa al jugador inmediatamente y sin ambages en la ciencia ficción espacial: en el primer minuto, la tripulación de una nave espacial acude al encuentro de otra a velocidad «super-lumínica» y se produce un aterrizaje forzoso en medio de la usual conversación llena de alusiones a «gadgets» tecnológicos. Nada de lo que sigue, hasta el capítulo final, contradice nuestro horizonte de expectativa, pero detallaremos el argumento más adelante. El pacto de lectura, como decimos, exige tácitamente que el contraste se plantee de forma explícita desde el comienzo de la obra. Si el autor viola esta norma no escrita, puede dar lugar a la indignación o el rechazo del lector / espectador / jugador, receptor del texto, en definitiva.

Cuando Christopher Nolan, por ejemplo, nos descubre hacia el final de la película *El truco final: el prestigio* (2006) que la máquina clonadora de Tesla en realidad funciona y ha estado clonando a Angier en repetidas ocasiones, el espectador debe reubicar el género de la película, que hasta ahora ha funcionado en un universo verosímil, y aceptarlo como ciencia ficción, con leyes que violan nuestro paradigma de lo posible. Esta aceptación no siempre se produce de forma pacífica: en respuesta a las numerosas críticas de usuarios en el portal *IMDB* (Internet Movie Data Base), la página creó la sección «Why do some people claim that the movie cheats?». ³ Ilustra la postura el autor de ciencia ficción R. J. Carter:

So why do I feel cheated?... Because after committing so much time and faith to the plot, I find out that the story is one of science fiction. Don't get me wrong—I love a good science fiction story; just tell me in advance [...] I just can't get over the sense of feeling cheated by the insertion of science/fantasy as the pivotal plot point— an alien invasion would have seemed just as out of place.

El sonido que percibimos de fondo, al leer esta objeción, corresponde al horizonte de expectativas del lector haciéndose añicos. No obstante, tal crítica pasa por alto un elemento clave en el análisis: la máquina de Tesla no es más que un *McGuffin*, una excusa narrativa para el tercer acto de venganza. Puede que sea un «plot point», pero está muy lejos de ser indispensable: habría podido sustituirse por cualquier otro mecanismo verosímil en el sentido aristotélico y la estructura dramática permanecería intacta. En definitiva, el conflicto en la película jamás gira en torno a la máquina en cuanto aparato generador

3 <http://www.imdb.com/title/tt0482571/faq?ref_=tt_faq_1#2.1.62> [20.01.15]

de ciencia ficción. De hecho, los personajes Tesla, Angier y Borden parecen aceptar y asimilar sin excesivas objeciones su existencia y funcionamiento. Ese deslizarse de un género a otro no es más que una licencia fílmica extravagante con la que Nolan parece disfrutar (en tanto que juego de provocación), ya que el resto de la película no da muestras de falta de creatividad o talento narrativo. Tenemos, pues, otra obra en la que la ciencia ficción puede generar un conflicto para el espectador, pero no para los actantes del universo diegético. Y este punto nos lleva a una observación para la cual conviene ahora recurrir a otra cita de David Roas:

[...] lo fantástico exige constantemente que el fenómeno descrito sea contrastado tanto con la lógica construida en el texto como con esa otra lógica, también construida, que es nuestra visión de lo real. La narración fantástica siempre nos presenta dos realidades que no pueden convivir: de ese modo, cuando esos dos órdenes (paralelos, alternativos, opuestos) se encuentran, la (aparente) normalidad en la que los personajes se mueven (reflejo de la del lector) se vuelve extraña, absurda e inhóspita (Roas, 2009: 187).

Despojados de nuestra lógica externa para confrontarla con la ciencia ficción, la lógica interna del relato será la que nos permita discernir, dentro de un relato de ciencia ficción, cuándo dicho relato comienza a deslizarse hacia lo fantástico, como veremos más adelante.

Cuando Tolkien comienza *El Hobbit* con «En un agujero en el suelo vivía un hobbit», genera sin duda un conflicto cognitivo (en forma de intriga) en el lector acerca de la naturaleza de un hobbit. Sin embargo, para los habitantes del universo diegético «Tierra Media», la existencia de hobbits no parece sumamente problemática (con la excepción de algunos Ents, por supuesto). A diferencia de Nolan en *El truco final*, el profesor de Oxford respeta las normas del *fairplay* y abre su cuento con la declaración del universo como maravilloso: nuestro conflicto puede ser cognitivo, pero no adquiere la dimensión de ontológico.

Haruki Murakami abre su novela *1Q84* con ciertas licencias (la protagonista es una asesina a sueldo por vocación – profesora de yoga por dedicación), pero las leyes físicas (y la geografía) que rigen la ilusión de realidad de su universo parecen idénticas al nuestro. Hasta que pequeños detalles inquietan a Aomame (la protagonista). Poco tiempo después de bajar por una escalera de emergencia, Aomame mira al cielo y observa algo inexplicable: dos lunas. Deduce que ha atravesado una dimensión de la realidad donde sólo hay una luna en el cielo, para llegar a otra donde existen dos lunas (y llama a

esa realidad «1Q84»). En conflicto se produce para Aomame (y para Tengo, el segundo protagonista), pero responde a la «normalidad» de los habitantes de 1Q84; nadie más en el relato parece extrañarse por el fenómeno lunar: lo maravilloso adquiere una dimensión «meta»: al atravesar la dimensión «real» para acabar en 1Q84 se acaba de dividir la lógica interna en una para Aomame y Tengo y otra para el resto de personajes, inconscientes de la posibilidad de una sola luna como «lo normal». No obstante, a pesar de no ofrecer indicios para descifrar desde el comienzo su relato con el repertorio «maravilloso», Murakami no «hace trampas» como Nolan y a partir de ese punto en el relato, hace girar el conflicto alrededor de lo maravilloso. La dilatación de la verdadera naturaleza del relato no se percibe como un abuso por parte del autor, siempre y cuando tenga cierta coherencia interna.

5. EN EL ESPACIO, NADIE PUEDE OÍRTE GRITAR (INTERTEXTOS, ESTÉTICA Y MECÁNICAS)

Dead Space no es un videojuego particularmente original en su trama narrativa, el desarrollo de los personajes o las mecánicas que presenta. Sus méritos habrán de encontrarse en la coherencia interna de su planteamiento, entre sus medios y sus fines. Las influencias de *Dead Space* son rastreables sin dificultad (y puede que otro mérito sea el de presentarlas de forma bastante obvia, sin resultar presuntuoso en forma de alusiones veladas): desde el punto de vista narrativo, bebe de clásicos de la ciencia ficción como la saga *Alien* (por innumerables motivos: el xenomorfo letal que acecha; la oscuridad de la nave espacial; el inmenso vacío del espacio exterior como terrorífica paradoja, pues delimita por exclusión espacio –ahora claustrofóbico– del que no hay escapatoria; el capitalismo como mayor enemigo de la especie, ya que el interés económico de una gran corporación prevalecerá sobre el valor de un puñado de vidas humanas; el traidor en el interior...); de *La Cosa* de John Carpenter (1982) toma sin duda el carácter antropomorfo al tiempo que multiforme del alienígena, la estética gore de las vísceras y la mutilación del ser que no acaban con su vida a menos que se planifique estratégicamente (con fuego en la película, apuntando a puntos clave de la anatomía en el videojuego); y de los clásicos del cine de zombis se toma también el gore, tropos recurrentes como el del ser que arrastra hacia el protagonista incluso desprovisto de sus extremidades, así como la original inversión del tropo más recurrente en este código: que únicamente disparar a la cabeza servirá para detener al ser. El suicidio como última y única salida posible ante el horror también es un tópi-

co en este género de películas (y series) apocalípticas, que *Dead Space* refleja sin rubor en múltiples ocasiones a lo largo de la experiencia. Otras referencias a títulos de la ciencia ficción como *Solaris* (2002) pueden hallarse, pero no es nuestra intención alargar aquí la enumeración, pues la referencia a *Solaris* será el objeto del análisis de lo fantástico en el videojuego.

Otras numerosas referencias literarias (o intertextos) pertenecientes a la ciencia ficción no pueden pasar desapercibidos: desde el propio nombre del protagonista (Isaac Clarke), formado por la yuxtaposición del nombre y el apellido de dos de los escritores más populares del género: Isaac Asimov y Arthur C. Clarke; a la morfología de seres tentaculares de tamaño titánico que evocan el terror cósmico lovecraftiano (no en vano un guardia de seguridad recibe el nombre de «Howard Philips» en la segunda entrega de *Dead Space*, en otro intertexto evidente por sí mismo). Los ecos de otros célebres escritores del género como Philip K. Dick o Ray Bradbury también están presentes, como no podía ser de otro modo.

En lo que a estética y mecánicas se refiere, *Dead Space* se nutre sin complejos de sus predecesores en lo que popularmente se conoce como el género del «survival horror» (esto es, videojuegos en los que el protagonista se enfrenta en inferioridad de condiciones y recursos contra un enemigo sobrenatural –a menudo zombis-, en una ambientación que busca provocar el terror en el jugador). En su perspectiva de «shooter» en tercera persona, sus controles de movimiento y apuntado, interacción con el entorno y grafismo tenebroso, muchos apuntarán a la saga *Resident Evil* como influencia directa; no obstante, la saga *Resident Evil* bebió a su vez descaradamente de su predecesor *Alone in the Dark* (1992), el cual de hecho es narrativamente mucho más interesante, al ambientar su historia en la investigación de una misteriosa mansión atormentada por terrores lovecraftianos, con sus rompecabezas y misterios; frente a un virus que zombifica y para el cual el remedio es el tiro limpio a la cabeza en *Resident Evil*, con algún sencillo puzzle ocasional (defecto que parece acrecentarse a medida que se publican secuelas en la famosa saga).

Dead Space acierta al incorporar mecánicas coherentes con la ambientación de la ciencia ficción y del terror, que los refuerzan: Isaac Clarke debe luchar para sobrevivir, pero no es ningún guerrero, sino un simple ingeniero sin aparente entrenamiento bélico. Nuestro sentimiento de indefensión se acrecienta cuando examinamos las armas a nuestra disposición: a excepción del «Rifle de pulsos», se trata de herramientas de ingeniería: cortadora de plasma, remachadora de clavos, sierra giratoria... Ninguna de ellas parece, en principio, apropiada para la tarea (aunque finalmente algunas se demuestren más

efectivas que otras). La presencia de enemigos invulnerables a las armas no es trivial: Isaac deberá encontrar modos extraordinarios para acabar con ellos (sirviéndose del entorno, generalmente). La visualización de la barra de energía vital de Isaac en su espalda, en forma de tubo acoplado al traje es otro acierto: es coherente con la ciencia ficción y además agudiza nuestro sentimiento de terror: en los niveles iniciales unos pocos impactos bastarán para matar a Isaac. En ocasiones los enemigos se aferrarán a Isaac, mordiéndole una y otra vez, y el juego nos invita a presionar repetidamente un botón para zafarnos: si optamos por descansar o no reaccionar, la energía vital de Isaac descenderá a toda velocidad y morirá en pocos segundos; la mecánica es inteligente y coherente con el frenesí de la desesperación que sentimos al pulsar una y otra vez el botón requerido con el fin de evitar el fatídico destino, mientras Isaac lucha por liberarse de la presa.

La recarga de las armas suele ser lenta, y lo que es más importante: la munición es muy escasa (especialmente en los niveles de dificultad superiores). Sabiendo que Isaac está condenado sin munición (sus ataques desarmado apenas infligen daño), el sentimiento de desesperación y la esperanza ligados al hecho de gastar o de hallar munición refuerzan la inmersión en el ambiente terrorífico y la precariedad de nuestro héroe (heredado de las primeras entregas de *Resident Evil – Alone in the Dark*). La oscuridad rodea constantemente a Clarke y sólo puede alumbrar una vez que apunta su arma; no obstante, moverse con el arma alzada es lento y costoso, debido a su maniobrabilidad limitada: el oído será nuestro mejor recurso para detectar si acechan enemigos, causando así la inmersión con otro sentido además de la vista, al que hay que sumar el tacto si jugamos con una video consola, ya que el mando vibrará en momentos clave, contribuyendo también al terror en forma de sobresalto inesperado en nuestras manos.

6. NICOLE IS DEAD

Como ya hemos observado, la originalidad no es el punto fuerte de *Dead Space*. Sí es, no obstante (y a nuestro juicio), un buen ejemplo para ilustrar cómo lo fantástico puede encontrar su lugar en el medio de los videojuegos. Pasemos por fin a revisar someramente el argumento: Isaac Clarke es un ingeniero que forma parte de una pequeña tripulación (entre la que se cuentan sus compañeros Kendra Daniels, especialista en informática y el comandante Zach Hammond) con la misión de reparar una gran nave espacial con la que se ha perdido contacto de forma misteriosa, el USG Ishimura. La moti-

vación de Clarke para tomar parte en la misión es especial, ya que su novia, Nicole Brennan, forma parte de la tripulación del Ishimura. Antes de llegar a su destino, Clarke reproduce a menudo un vídeo de Nicole en el que ésta se dirige a él, aparentemente para pedirle ayuda. El videojuego se abre de hecho proyectando el vídeo de Nicole en primer plano, entre interferencias y cortes:

[plano indistinguible, gris. Voz de Nicole:] Isaac, soy yo. Ojalá pudiera hablar contigo. [suspira] Lo siento, [la cámara enfoca y distinguimos el ojo izquierdo de Nicole parpadeando, irá haciendo un *zoom out* hasta enfocarla en primer plano] lo siento por todo. Ojalá pudiera hablar con alguien... Aquí todo es un-[corte] no puedo creer lo que está ocurriendo. Es extraño... [interferencia con *zoom in* superpuesto] como una cosa tan pequeña... [corte final]

Tras desembarcar en el Ishimura, el equipo de Clarke es atacado por unos seres que más tarde recibirán el nombre de «necromorfos»: únicamente sobreviven los tres miembros mencionados anteriormente. A lo largo de las siguientes horas, Clarke se encargará (con la ayuda de Kendra y de Hammond) de intentar reparar la Ishimura para escapar, al tiempo que sobrevive a los necromorfos.

A lo largo de su aventura, podemos deducir claramente qué elementos forman parte del paradigma de «lo posible» en el universo diegético, a partir de la reacción de los personajes (la lógica interna que mencionábamos anteriormente): Clarke recibe instrucciones muy razonables de Kendra (la cual actúa a menudo como excusa narrativa para la exposición de instrucciones del juego) sobre cómo utilizar el «módulo estabilizador» que incorpora el traje de ingeniero. Tal módulo permite (ni más ni menos que) ralentizar el tiempo en un espacio muy concreto, haciendo que puertas u otros objetos se muevan a velocidad extraordinariamente reducida, o provocar el mismo efecto en seres animados como los enemigos (técnicamente se reduce la velocidad, no el tiempo: lo cual no es óbice para que Clarke interactúe con estos elementos sin ver reducida su propia movilidad). La existencia, presentación, instrucción detallada y uso de tal dispositivo no genera el más mínimo asombro en ninguno de los personajes. Idéntica reacción (o más bien ausencia de la misma) suscita el «módulo cinético» del traje, cuya finalidad es teleportar objetos mediante un incoloro rayo tractor que Clarke proyecta desde su mano. La percepción desde la focalización externa (aplicado al videojuego, se traduce en la tercera persona siempre) en Clarke, Kendra o Hammond, nos revela de forma unánime que la telekinesis o el ralentizar la velocidad son fenómenos perfectamente aceptables como posibles en su universo de ficción.

Ligeramente distinto es el caso de los seres llamados «necromorfos». Deducimos que su existencia es problemática en el universo diegético, ya que la primera reacción del grupo es una mezcla de incredulidad y asombro («¡Dios mío, ¿qué era eso?!»). La existencia de un ser letal, deforme aunque vagamente antropomorfo, de numerosos apéndices en forma de garfios, desafía el conocimiento enciclopédico de los personajes, ya que no formaba parte de su repertorio de lo posible. Ahora bien, ante la evidencia física del ataque, ningún personaje contempla la posibilidad de la duda ontológica: sin duda, esos seres existen (y como tales son incorporados a su ahora ampliado paradigma de lo real). De ahí que se genere el efecto de terror ante lo impensable, tanto en el personaje como en el espectador/jugador. Seguimos, no obstante, en el territorio de la ciencia ficción y del horror (consecuencia directa de lo maravilloso, aunque no propiedad inherente), pero no en el de lo fantástico.

Regresemos a la trama del videojuego: a medida que Clarke va explorando la Ishimura, puede encontrar registros sonoros de Nicole, su novia. Más adelante, ésta logrará comunicarse en vídeo con él. En los capítulos finales, Clarke por fin la ve en persona (si bien no llega a poder tocarla), y Nicole le ayuda a escapar de la Ishimura operando ciertos controles o dándole instrucciones acerca de cómo pilotar una cápsula. Un ligero pero previsible «giro de guión» se produce cuando vemos morir a Hammond (quien por momentos parecía un traidor y genera ciertos conflictos con Kendra y Clarke, pero del que terminamos sabiendo que es inocente), y sobre todo cuando Kendra se revela como la auténtica traidora del grupo, asesinando a un superviviente de la Ishimura y huyendo con *La Efigie*, el artefacto responsable de la creación de necromorfos, mientras abandona a Clarke a su suerte. Ninguno de los tres personajes principales recibe demasiada exposición y no pasan de ser planos, pero la presencia de Kendra como personaje femenino no sexualizado y con su propia motivación (sin rozar apenas el estereotipo de *femme fatale*) es llamativa (lo cual dice mucho, y nada bueno, de la situación de la representación femenina en los videojuegos).

El punto álgido de la traición se produce cuando Kendra deja encerrado a Clarke en «La colonia» y a través de un cristal le revela una terrible verdad:

Isaac... no pensarías que me iba a ir sin más, ¿verdad? No puedo hacerlo. La Efigie se viene conmigo. Es una pena: empezabas a gustarme... incluso ahora que estás loco. ¿Qué, no me crees? Échate un vistazo, échale un vistazo al vídeo de Nicole que no has dejado de ver. Pero ahora, hazlo hasta el final.

Clarke puede entonces, gracias a Kendra, visualizar el vídeo de Nicole completo, sin cortes ni zooms extraños. En el primer fragmento sólo falta la información de una frase («todo es un caos»), pero el segundo fragmento al que Clarke tiene acceso ahora le da sentido al conjunto; Nicole continúa: «Al final, todo se reduce a esta cosa de nada. [zoom out: Nicole alza una jeringuilla y la muestra a cámara] No quería que esto acabara así. Quería verte de nuevo, una vez más. Te amo... siempre te amaré. [Nicole vacila un instante y se inyecta el contenido de la jeringuilla. Aparentemente fallece a los pocos segundos, para desesperación de Clarke]».

La conclusión de Kendra es cristalina y ella misma la explicita tras el vídeo:

¿Ves? ¡Estás loco! Como Kyne, como el capitán... Nicole ha estado muerta todo el tiempo, da igual lo que hayas visto y "eso" [La Efigie] tiene la culpa: eras su títere. Pero no te preocupes: ahora pasará a estar en buenas manos, lejos de este maldito lugar. Adiós, Isaac.

Parece obvio que la existencia de fantasmas, ángeles o de resurrecciones se hallan fuera del paradigma de lo posible en el universo de *Dead Space*: romperían la lógica interna del relato de ciencia ficción que se ha presentado al lector. Lo fantástico acaba de hacer su aparición en nuestro texto (en el duodécimo y último capítulo, titulado «Dead Space»), pero aún falta otro elemento para que podamos analizarlo en su totalidad: como era previsible, Clarke conseguirá escapar (si el jugador es lo suficientemente hábil, por supuesto) y, tras ver morir a Kendra y derrotar a un enorme necromorfo de decenas de metros de altura, huirá al espacio exterior en una pequeña nave. Una vez solo, en la oscuridad, se quitará por fin el casco que se puso al comienzo de la aventura; Clarke está tentado de reproducir por última vez el vídeo de Nicole, pero lo aborta a los pocos segundos. Pestañea y gira la cabeza, parece percibir algo extraño en la nave. En ese momento, una Nicole que parece estar comenzándose a transformar en un necromorfo, se abalanza sobre Clarke al tiempo que emite un grito espeluznante. Los caracteres de La Esfinge se superponen medio segundo en la pantalla y el videojuego concluye al fin.

En este punto, son dos las salidas posibles como lector-jugador. Podemos optar por la interpretación psicológica: Kendra tiene razón, y las visiones de Clarke responden a un delirio obsesivo, inducido por La Esfinge. Ciertos elementos textuales reforzarían esta lectura: en un primer momento, Clarke no percibe a Nicole, pero a medida que pasa tiempo en la Ishimura, la obsesión se materializa de forma más intensa: en primer lugar oye a Nicole, des-

pués recibe comunicación por vídeo de Nicole, finalmente interactúa con Nicole. La ausencia de contacto con Nicole, una frase recurrente de Nicole en audio: «Isaac, devuélvenos a la vida» y los caracteres alienígenas superpuestos al final parecen reforzar esta hipótesis.

Ahora bien, el efecto fantástico no estaría bien ejecutado si otra lectura no fuese posible gracias a ciertos elementos textuales igualmente presentes: en primer lugar, ¿si Nicole está muerta, ¿cómo es posible que haya suministrado a Clarke todo tipo de información precisa a la que Clarke no tenía acceso? Segundo interrogante abierto: ¿cómo es posible que Nicole haya manipulado objetos físicos (paneles de control, interruptores) a los que Clarke no tenía acceso (con un abismo de varios metros en medio, por ejemplo)? ¿Por qué Nicole aparece «zombificada» en el final? ¿Es posible que la Nicole real haya sobrevivido y se haya ocultado en la nave de Isaac, al tiempo que sufría la infección del virus? Más importante aún: la hipótesis de Kendra (Clarke está manipulando mentalmente por La Efigie) es inconsistente, puesto que la mayoría de las acciones de Clarke se encaminan a destruir La Efigie o a abandonarla.

De modo que, en principio, tenemos dos resoluciones del conflicto (extraño o maravilloso), que a su vez se bifurcan en cuatro posibilidades, dependiendo de nuestra consideración acerca de la muerte de Nicole:

1. Fantástico-Extraño: «Nicole siempre ha estado muerta»:
 - a. Lectura psicológica psicoanalítica: las visiones de Nicole reflejan el sentimiento de culpabilidad de Clarke y su obsesión por encontrarla. La interacción con Nicole ha sido imaginaria y Clarke de algún modo ha acertado por casualidad con ciertos datos o combinaciones de interruptores se han activado al azar.
 - b. Lectura psicológica alienígena: las visiones de Clarke reflejan la manipulación mental que La Efigie ha proyectado en él. Es La Efigie quien ha transmitido la información que Clarke necesitaba para detener a Kendra (?).
2. Fantástico-Extraño: «Nicole no está muerta»:
 - a. Lectura realista «bizantina»: una increíble acumulación de casualidades (todas ellas verosímiles no obstante) provocan que Nicole se inyecte un anti-virus que no funciona (o bien que el vídeo final es una manipulación gratuita de Kendra), encuentre a Clarke en la Ishimura, ayude a Clarke realmente y se esconda en la nave de Clarke. En la escena final, no puede evitar que el virus surta efecto y se transforma, atacando a Clarke.

3. Fantástico-Maravilloso: «Nicole siempre ha estado muerta»:
 - a. Lectura maravillosa: Nicole siempre ha estado muerta, pero es un fantasma o un ángel que ha ayudado físicamente a Clarke: de otro modo, su interacción con él no puede explicarse con la lógica interna del relato, ni la motivación de sus acciones (todas ellas beneficiosas).

La opción número 2, no obstante, parece descartada cuando examinamos atentamente el título de los 12 capítulos de *Dead Space*:

New Arrivals
Intensive Care
Course Correction
Obliteration Imminent
Lethal Devotion
Environmental Hazard
Into the Void
Search and Rescue
Dead on Arrival
End of Days
Alternate Solutions
Dead Space

En efecto, el lector atento habrá observado el acróstico que constituye la primera letra de cada uno de los capítulos: «NICOLE_IS_DEAD», es decir: *Nicole está muerta*. Lo fantástico ha estado presente en el texto desde el primer capítulo, en forma de paratexto, en contraste con el nivel narrativo, en el que sólo lo habremos presenciado en el último capítulo. Quedan, pues, al lector implícito, dos lecturas; la psicológica o la sobrenatural. La secuela *Dead Space 2* (y *Dead Space 3*) rompen la incertidumbre de lo fantástico al crear un canon con el que la historia continúa, pero como dijo un maestro de lo maravilloso, «ésa es otra historia y será contada en otra ocasión».

BIBLIOGRAFÍA

- AARSETH, Espen (1997): *Cybertext*, The Johns Hopkins University Press, Londres.
AARSETH, Espen, L. SUNNANÅ & S. M. SMEDSTAD (2003): «A Multi-Dimensional Typo-

- logy of Games», artículo presentado en *Level Up – Digital Games Research Conference*, Utrech.
- BOHANNAN, Laura (1966): «Shakespeare in the Bush. An American anthropologist set out to study the Tiv of West Africa and was taught the true meaning of Hamlet», *Natural History*, vol. 75.
- BOLTER, David & Richard GRUSIN (2000): *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge.
- CARPENTER, John (1982): *The Thing*, Universal, EE.UU.
- ECO, Umberto (1996): *Seis paseos por los bosques narrativos*, Lumen, Barcelona.
- FRASCA, Gonzalo (2003): «Ludologists Love Stories Too: Notes from a Debate that Never Took Place», artículo presentado en *Level Up – Digital Games Research Conference*, Utrech, disponible en <http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf> [20.01.2015].
- NANDORFY, M. J. (2001): «La literatura fantástica y la representación de la realidad», en David Roas (ed.), *Teorías de lo fantástico*, Arco/Libros, Madrid.
- NOLAN, Christopher(2006): *El truco final*, Touchstone Pictures/Warner Bros, EE.UU.
- RICŒUR, Paul (1965): *De l'interprétation : essai sur Freud*, Éditions du Seuil, Par'is.
- ROAS, David (2009): «¿Hay una literatura fantástica después de la mecánica cuántica? Nuevas perspectivas teóricas», en A. Sanz (ed.). *Teoría literaria con voz propia*, Arco Libros, Madrid, pp. 171-189.
- SCOTT, Ridley (1979): *Alien, el octavo pasajero*, 20th Century Fox, EE.UU.
- SODERBERGH, Steven (2002): *Solaris*, 20th Century Fox, EE.UU.
- TODOROV, Tzvetan (1972): *Introducción a la literatura fantástica*, Tiempo contemporáneo, Buenos Aires.
- TOSCA, Susana (2003): «Reading Resident Evil-Code Veronica X» disponible en <<http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Tosca.pdf>> [20.01.2015].
- ____ (2009): «La ludología frente al hipertexto» in Sanz, A. (Ed.). *Teoría literaria con voz propia*, Arco/Libros, Madrid, pp. 290-300.
- ____ (2008): *Understanding Video Games. The essential introduction*, Routledge, New York.
- <<http://dx.doi.org/10.4324/9780203930748>>
- WOLF, Mark (2001): *The medium of the video game*, University of Texas Press, Austin.

VIDEOJUEGOS:

- Alice, Madness Returns* (2011), Electronic Arts, EE.UU.
- Alone in the Dark* (1992), Infogrames, Canadá.
- Call of Cthulhu: dark corners of the Earth* (2005), 2k Games, EE.UU.
- Dead Space* (2008), Electronic Arts, EE.UU.
- Longest Journey, The* (1999), Funcom, Noruega.
- Resident Evil* (1996), Capcom, Japón.
- Second Sight* (2004), Codemasters, EE.UU.
- Silent Hill* (1999), Konami, Japón.
- Metro 2033* (2010), THQ, Canadá.

