

LA MECÁNICA COMO TEXTO: EL CASO DE *WHAT REMAINS OF EDITH FINCH*

CARLOS ÁLVAREZ BARROSO
Universidad de Sevilla, España

RESUMEN

El debate entre la naturaleza narrativa y ludológica del videojuego sigue manteniéndose hasta nuestros días. *What Remains of Edith Finch* narra el trágico desenlace de cada miembro de la familia Finch sirviéndose de la jugabilidad como nodo con el espectador mediante unas determinadas mecánicas. El equipo tras el título, Giant Sparrow, buscaba reflejar las particularidades de cada personaje, su contexto y su desenlace a través de una jugabilidad determinada. De esta forma, el equipo subvirtió uno de los principios básicos de la narrativa de videojuegos: el jugador no se abría paso entre las adversidades para sobrevivir, sino que se acercaba, inevitablemente, a la muerte. De esta forma, se ubica entre los dos polos de la discusión y aboga por un discurso ludonarrativo; las mecánicas están al servicio de la trama y viceversa.

La presente comunicación aportará una visión del título desde la teoría ludonarrativa en complementación del trabajo de Espen Aarseth, apoyándose en determinados fragmentos del título para de la misma forma poder validar su discurso ludonarrativo.

Como resultado se observó que el título servía como un avance en el género *walking simulator*, categoría muy unida al circuito independiente. Y cómo Giant Sparrow supo aportar una diversidad mecánica creando un nexo kinestético entre el jugador y su ficción narrativa.

PALABRAS CLAVE

Kinestésia, Ludonarrativa, Mecánica, Muerte, Videojuegos.

1. INTRODUCCIÓN

Durante años, han corrido ríos de tinta sobre el antagonismo entre ludologistas y narrativistas. Un recurrente debate en los circuitos académicos debido a una supuesta índole opuesta entre los términos. No es de extrañar, los estudios sobre videojuegos se encontraban en un estado germinal y ambas perspectivas pugnaban para convertirse en la teoría referencial en la mencionada área de estudio.

Los ludologistas, encabezados por Esper J. Aarseth⁵ y su mítico ciber-texto, entienden el videojuego como una sucesión de reglas y sistemas semióticos, donde impera la simulación sobre la representación: "the hidden structure behind these, and most, computer games is not narrative –or that silly and abused term, “interactivity”– but simulation" (Aarseth, 2004). Dicha aserción acercaría al videojuego hacia la ficción interactiva, la cúspide del arte postmoderno; Linda Hutcheon la menciona como "most extreme example I can think of in art [...] Here process is all; there is no fixed product or text, just the reader's activity as producer as well as receiver" (1988, p. 77) o, en palabras del propio Aarseth, "the computer game is the art of simulation" (2004).

Por otro lado, los narrativistas gravitan sobre *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (1997) de Janet H. Murray. La narratología entiende el videojuego como texto, proponiendo un abordaje desde los estudios literarios:

Just as the computer promises to reshape knowledge in ways that sometimes complement and sometimes supersede the work of the book and the lecture hall, so too does it promise to reshape the spectrum of narrative expression, not by replacing the novel or de movie but by continuing their timeless bardic work within another framework. (p. 15)

⁵ Junto a Aarseth, Gonzalo Frasca supone uno de los mayores defensores de la corriente ludologista. Con textos tan relevantes como *Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative* (1999) y *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology* (2003).

Murray describe el videojuego como la evolución de las narrativas clásicas: un ciberespacio donde los personajes llevan a cabo representaciones implicando, interactivamente, al jugador.

Numerosos textos han dejado testigo de los continuos ataques entre ambas corrientes. Desde Aarseth, advirtiendo cómo los narrativistas están obstruyendo el acceso hacia el signo diferenciador del videojuego⁶, hasta Murray acusando a los ludologistas de obstinación ideológica⁷.

Podemos concluir que la convergencia ludonarrativa no es axiomática, aunque, recientemente, numerosos académicos han descrito esta unificación como el camino a seguir. Por ejemplo, Borja Vaz afirma que “mecánicas jugables y mundos ficcionales [...], lejos de ser antagónicas, se buscan y tienden a la confluencia en su misión por alcanzar la sublimidad lúdica” (2016, p. 1). Otra opinión referencial sería la de Eduardo Neiva y Carlo Romano: “Primarily, a game must have a point, which defines the purpose and the procedures of the gameplay” (2007, p. 37). Ambos coinciden en la existencia de una transferencia recíproca de los términos: mecánicas al servicio de la narrativa y viceversa. Esta inédita corriente comienza un periodo donde se premia la conjugación y se critica la disonancia ludonarrativa⁸.

Sin embargo, en 2017, el ludologista Ian Bogost, académico que recoge el testigo de Aarseth, defiende en su artículo publicado en *The Atlantic* cómo “los videojuegos son mejores sin historias” (2017), exponiendo

⁶ Aarseth defiende que una aproximación desde estudios tradicionales es únicamente contraproducente para un campo incipiente que requiere de perspectivas que nazcan desde el cibertexto, en lugar de seguir una metodología que se adapte al mismo: “As long as vast numbers of journals and supervisors from traditional narrative studies continue to sanction dissertations and papers that take the narrativity of games for granted and confuse the story-game hybrids with games in general, good, critical scholarship on games will be out numbered by incompetence, and this is a problem for all involved” (2004).

³ “To be a games scholar of this school [...] you must be able to look at highly emotive, narrative, semiotically charged objects and see only their abstract game function”. (Murray, 2005)

⁴ Inevitable no recordar el pionero artículo de Clint Hocking: *Ludonarrative Dissonance in Bioshock* (2007). Una inteligente crítica que sale a la palestra cuando la obra magna de Ken Levine era premiada por su valiente narrativa antiobjetivista.

como ejemplo *What Remains of Edith Finch* (2017). Bogost defiende la naturaleza mecánica del videojuego dejando la narrativa a medios capaces de emplear de forma más eficaz. Por ello, el presente capítulo, usando la teoría del cibertexto, buscará señalar la existencia de un hermanamiento ludonarrativo en la obra de Giant Sparrow, usando ciertas mecánicas que logran enfatizar su contundente mensaje. Construyendo jugabilidad y narrativa, juntos, una poderosa experiencia videolúdica.

What Remains of Edith Finch aterriza en una época donde el género estaba masificado pero las decisiones de la desarrolladora Giant Sparrow lograron ubicar al título en una situación transgresora, ya que hace hincapié en el uso de mecánicas (elemento que es simplificado en los títulos de su género) y la muerte (concepto que no suele contemplarse mecánicamente en los *walking simulator* pues es recortada del abanico de opciones al no tener una función narrativa).

1.1. BREVES NOCIONES SOBRE EL CIBERTEXTO

Entender el videojuego desde el cibertexto supone una serie de compromisos que son necesarios de asumir. Primeramente, el cibertexto, por su naturaleza, coloca al lector en un espacio inseguro. Aarseth, para defenderse de los académicos que argumentan que los textos y los cibertextos no son tan diferentes, realiza esta serie de apreciaciones que podrían ayudarnos a agilizar la comprensión del concepto 1) toda literatura es, en cierta medida, indeterminada, no-lineal y diferente en cada lectura, 2) el lector debe tomar decisiones en orden de enriquecer de sentido al texto y 3) el texto no puede realmente ser no-lineal porque el lector solo puede procesar una secuencia al mismo tiempo (Aarseth, 1997).

Extrapolemos estas afirmaciones a ejemplos mecánicos simples. En el primer nivel de *Super Mario Bros* (1985) el personaje debe avanzar hacia adelante sobre un nivel horizontal que, poco a poco se va desplazando, imposibilitando retornar a aquello que se deja atrás. La única opción es continuar hacia adelante. Conforme avanza, encontrará adversidades: enemigos, abismos; el jugador, en ese instante, sabrá que su única opción es esquivar mediante la mecánica 'salto', de esta forma logrará sortear los distintos peligros y alcanzar el final del nivel. La implicación del jugador es clave para este desenlace: mediante una serie de

microdecisiones elabora un texto dinámico y conclusivo. Durante su periplo por los escenarios, el jugador aprenderá a asociar los distintos usos y beneficios de los ítems a su disposición, construyendo así un símbolo de obtención y resultado inmediato (por ejemplo: el famoso champiñón que aumenta el tamaño del fontanero de Nintendo, haciéndole capaz de resistir un impacto extra del enemigo o la flor de fuego, capaz de otorgarle la habilidad de lanzar proyectiles flamígeros ideales para guardar distancia con los enemigos). La mecánica del videojuego construiría microcosmos de significados simbólicos, recuperando la teoría neokantiana de Umberto Eco y otorgando nuevas dimensiones a su estudio sobre la interacción humana y los signos (1994).

Usemos, ahora, un texto con mecánicas más complejas pero que serviría como complemento perfecto a lo previamente mencionado: *Dark Souls* (2009). En este título cada combate supone la elaboración de un microtexto con una serie de reglas claras y evidentes. El enemigo va a atacar, por ejemplo, alzando su espada. El jugador sabe que lo mejor que puede hacer en ese instante es escapar del arco de trayectoria del arma, sin embargo, una serie de decisiones son tomadas antes de realizar dicha acción: una esquivada anticipada impediría contraatacar (ya que el enemigo tendría espacio para volver a realizar otra carga) y lanzarse al ataque sería una opción suicida. La mejor opción sería esquivar en el momento justo y aprovechar la guardia baja del adversario para asestar la estocada, aunque, también podría aprovechar para curar algunas heridas del personaje o elaborar alguna clase de estrategia contemplada dentro de las reglas del juego. En un mismo escenario encontramos un amplio abanico de ramificaciones con distintos resultados dependiendo de la interpretación del jugador. El videojuego supondría un sintagma que se construye desde un paradigma de posibilidades ya programadas de la mano del diseñador. Cada partida, cada elección, cada estrategia, supone la construcción de un nuevo sintagma dependiendo de las opciones que se tomen.

Como puede apreciarse en los ejemplos, el texto se alejaría de su definición más lingüística y semiótica (el texto como cadena de significantes), sino que avanzaría hacia un extenso rango de fenómenos: un sistema de estructuras estancas de significados dinámicos.

En ambos ejemplos tenemos elementos similares: la evasión de la muerte para alargar la vida útil del avatar del jugador. En los antiguos salones arcades, una mayor familiaridad con las mecánicas suponía alargar no solamente la vida del personaje, sino también la vida útil de un título sediento de las monedas del jugador. Extrapolándolo, nuevamente, a un terreno semiótico, el jugador mediante su habilidad ubicaba el desenlace del texto dependiendo de cuán lejos llegaba en el mismo, el mítico *Game Over*. Un punto final que invitaba mediante, estridentes luces y sonidos, a volver a la pantalla de título del programa y tratar de postergar esa conclusión.

Complementando la explicación previa, sería necesario resaltar la diferenciación que efectúa Aarseth entre texto y *scripton*⁹. Si nos posicionamos ante un texto estático (por ejemplo, un libro, un artículo, etc.) el texto y el *scripton* coinciden. En definitiva, el texto sería las posibles combinaciones de *scriptones*. Para demostrar esto, recurre al libro *Cien Mil Millones de Poemas* (Queneau, 1961), un manuscrito que se compone únicamente de 140 textones cuya combinación consigue producir cien mil millones de sonetos (*scriptones*). Esta característica es vital para comprender el cibertexto, a partir de una serie de reglas (mecánicas o elementos programados en el espacio videolúdico) se construyen un amplio abanico de posibilidades para el jugador. Para ejemplificar este concepto, podría tomarse como ejemplo el videojuego *Dwarf Fortress* (2006). *Dwarf Fortress* al iniciar partida ejecuta una construcción procedural de su mundo. Primero, empieza generando el terreno (montañas, lagos, ríos, los minerales que se encuentran bajo tierra, cavernas, etc.). Tras construir una geografía física, comienza una política: las civilizaciones (elfos, *goblins*, humanos y enanos) y sus respectivas historias.

⁹ Para comprender el significado del *scriton* sería necesario citar nuevamente a Aarseth: A text, then, is any object with the primary function to relay verbal information. Two observations follow from this definition: (1) a text cannot operate independently of some material medium, and this influences its behavior, and (2) a text is not equal to the information it transmits. Information is here understood as a string of signs, which may (but does not have to) make sense to a given observer. It is useful to distinguish between strings as they appear to readers and strings as they exist in the text, since these may not always be the same. For want of better terms, I call the former scriptons and the latter textons (1997, p. 62)

Esta historia lo engloba todo: creación de los asentamientos, guerras entre civilizaciones, un bestiario de criaturas que atormentan a los pobladores de este mundo, religiones, etc. Tras la creación de dicho mundo, el jugador puede elegir entre dos modos de juego: gestionar su fortaleza o lanzándose a explorar el exterior en un modo de juego RPG *roguelike*. El jugador tendrá que lidiar con las circunstancias aleatorias del videojuego: quizás inicie la partida librando una interminable guerra contra los elfos y busque entablar una alianza con los enanos para acabar descubriendo, estupefacto, que otro conflicto previo desembocó en la extinción de dicha raza. Cada partida ofrece un contexto completamente distinto, ninguna aventura será igual. Al contrario que en una novela o película, la trama de un videojuego puede diversificarse gracias al cibertexto programado. Citando a Jesper Juul (1998): “Unlike the fixed sequence of the narrative, Games seem to be based upon the relative freedom of the player, on the players' possibility of influencing the course of action”.

1.2. VIRTUDES Y LIMITACIONES DEL *WALKING SIMULATOR*

Trasladar todo lo previamente mencionado a un *walking simulator* resulta complicado, pues abordamos un género puramente narrativo, de mecánicas simplificadas. Muchos títulos de este género parecen seguir un evidente diseño de sustracción: cuantos menos elementos mecánicos infieran entre la trama que se busca exponer y el jugador, mayor será su atención hacia la narrativa a pesar de su menor implicación quinestética. A su vez, el diseño espacial suele ser simple. Si Aarseth se sirve de la metáfora del laberinto para explicar los distintos niveles de complejidad de un texto, también podría servirnos a la hora de abordar el espacio de un videojuego. Es decir, un *walking simulator*, siguiendo la definición de laberinto ofrecida por Umberto Eco (1984), se orbitaría entorno al laberinto lineal: su estructura disfraza un pasillo que, a pesar de un recorrido que puede ser fatigoso y enrevesado, su trayectoria es indivisible, llegar a *a* hasta *b* mediante una recta disimulada. Títulos como *The Stanley Parable* (2011) juguetean con las limitaciones de este género, mediante un sistema de decisiones que hacen creer al jugador que encontrará alguna ramificación no contemplada y logrará abrir una segunda

vía del laberinto, pero todas sus acciones ya fueron contempladas. Su destino seguirá siendo *b*, por mucho que trate de perderse por el camino.

What Remains of Edith Finch no logra escapar del laberinto lineal. La aventura por la mansión de los Finch es limitada, no deja de ser un pasillo disimulado en discretas opciones de exploración. Una discreta recta escondida por la trayectoria irregular por el domicilio, como se representa en la Figura 1.

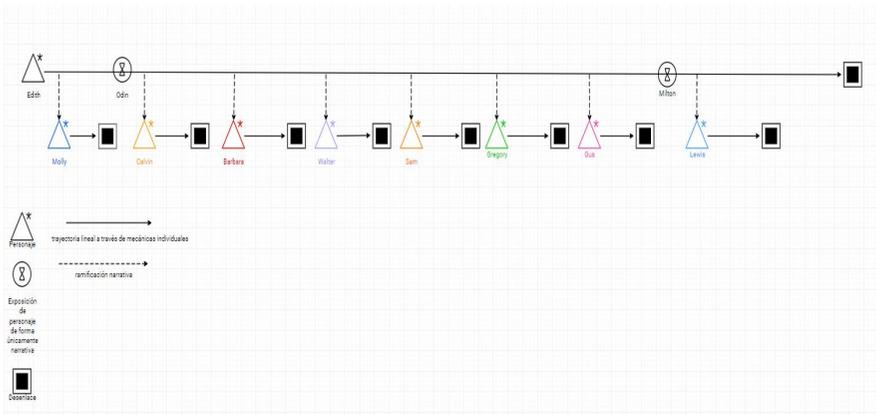


Figura 1: Diagrama sobre el transcurso narrativo de *What Remains of Edith Finch*.
Fuente: Elaboración propia

Esta representación ofrece una serie de elementos importantes del título: en primer lugar, cada personaje, a excepción de aquellos cuyas historias son mera proyección narrativa, sigue una trayectoria lineal y conclusiva. En segundo lugar, todos poseen unas mecánicas de juego concretas que responden a unas características identitarias de los mismos y, en tercer lugar, esas mecánicas (al contrario de lo desarrollado previamente) no nos alejan de la muerte, nos acercan inevitablemente a la misma. Es decir, cada personaje, mediante unas mecánicas concretas afronta a la muerte desde su perspectiva y el transcurso de los acontecimientos nos impide, como jugador, evitar el fatídico final. La muerte es un elemento paradójico en los videojuegos. Un texto que aborda este concepto es *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games* de Jesper Juul (2013). La muerte, desde la concepción del videojuego, siempre ha sido

concebida como la derrota, el final de la partida, el *Game Over*. Sin embargo, Juul detalla una serie de excepciones donde la muerte no desemboca en un estado de frustración por parte del jugador. En el caso de *What Remains of Edith Finch* el desenlace trágico, según Jesper Juul, se siente más como una recompensa que como una derrota, pues, tras un uso deliberadamente in crescendo de las mecánicas, el jugador obtiene una compensación catártica, revirtiendo la relación previamente mencionada de muerte y fracaso. Un título que sería digno de mencionar sería *The Graveyard* (2008), pues ostenta una estructura similar, siendo el objetivo recorrer un restringido pasillo hasta un banco, donde nuestra anciana protagonista cerrará los ojos y se sumirá en el eterno sueño. Sin embargo, existe una curiosa diferencia: el jugador podrá, en todo momento, dar media vuelta y salir del cementerio donde se encontraba. Al hacerlo, el título finalizará. A pesar del valioso intento del equipo de Tale of Tales por tratar de ofrecer algo novedoso en el paronamavideolúdico, resulta contradictorio lo fácil que resulta evadir a la muerte en un videojuego que versa sobre la descomposición para la que ha nacido el ser humano.

La narrativa instronspectiva resulta recurrente en este género. Desde el precursor *Dear Esther* (2012) y su viaje por las deoladas islas Hébridas hasta las reflexivas crónicas de un guardabosques en *Firewatch* (2016); pasando por el sincero y osado *The Beginner's Guide* (2015). La diferencia entre estos *walking simulators* y el drama de la familia Finch reside en una convergencia ludonarrativa que el título abraza, mientras que sus antecesores se refugian en una narrativa meramente expositiva de mecánicas básicas.

2. OBJETIVOS GENERALES

El presente estudio plantea abordar el videojuego desde la definición del cibertexto descrita por Esper J. Aarseth. Una experiencia capaz de llevar la narrativa a un nuevo nivel debido a la implicación mecánica del jugador. Proponemos el videojuego *What Remains of Edith Finch* (2017) con el objetivo de exponerlo como caso ejemplar de cohesión ludonarrativa. Esta hipótesis se cimenta mediante el análisis de personajes, ya que estos

ofrecen una paronámica de diversas mecánicas jugables específicas implementadas a una trayectoria narrativa.

3. MÉTODO

Se empleará una metodología descriptiva para el estudio del mencionado videojuego. Debido a su particular estructura, se dividirá el análisis entre los distintos personajes controlables de la familia Finch con el fin de denotar las peculiares mecánicas de cada miembro (excluyendo a Odin, Edie, Dawn y Milton, puesto sus historias son mera exposición), y se examinará el desarrollo narrativo de cada avatar y su ejecución jugable. Tras una revisión bibliográfica, podremos concluir si existe una adhesión con los postulados ludologistas. Este método espera resaltar una mecánica al servicio de la narrativa, configurando, en conjunto, un poderoso mensaje. A su vez, para comprender ciertos aspectos innovadores de la trama, sería necesario comentar características del género *walking simulator* y las implicaciones jugables y narrativas de la muerte en el videojuego. El artículo *La convergencia ludo-narratológica en el diseño de videojuegos de rol: las mecánicas jugables de Dark Souls contra el diagrama de flujo de Mass Effect* (Vaz, 2016) es un antecedente ejemplar para el estudio ludonarrativo; con respecto al análisis de personajes, el ensayo *Video Game Characters Theory and Analysis* (Schröter y Thon, 2014) supone un texto fundamental.

4. RESULTADOS

4.1. EDITH

El primer avatar que el jugador encarna. Ella representa el sentido más tradicional del *walking simulator*: una apuesta casi exclusivamente narrativa mediante monólogos mientras recorre las distintas estancias del domicilio. Aún así, existen elementos que ofrecen atisbos de originalidad: mientras exploramos la casa podremos escuchar a Edith a modo de narrador; sus palabras se plasman en textos que flotan sobre el escenario. A veces se adhieren a las paredes, otras se posan cuidadosamente sobre objetos significativos para ella (este fragmento practica una invocación arbitraria y extradiegética, aparece un icono sobre elementos a examinar,

atrayendo la curiosidad del jugador mediante un texto que actúa como guía). La exploración ofrece recompensas; la narrativa ambiental del título nos otorga matices de sus personajes, enriquecen un texto delimitado ofreciéndole una mayor profundidad¹⁰.

El texto que encontramos es el más cercano al estático y las posibilidades mecánicas se minimizan. Nuestro cometido como jugador es seguir la directriz del texto programado mientras viaja por el laberinto lineal de la familia Finch. Aunque sigue existiendo un propósito ludonarrativo al igual que ocurría en el pionero *Gone Home* (2013): configurar una cohesión entre avatar y jugador para conocer los hechos acontecidos en una casa que resultaba familiar a la par que extraña e inquietante invitando a la exploración e investigación de habitaciones que parecen altares a la bella muerte.

4.2. MOLLY

La pequeña Molly es el siguiente personaje por controlar, pero brevemente, puesto que no tardará en convertirse en un gato. La kinestética está sumamente cuidada para que sintamos los gráciles movimientos del felino mientras trepa en busca de su presa: una mamá pájaro. Tras abalanzarse sobre ella, todo cambia nuevamente. Las ramas de aquel árbol donde estábamos posados ahora se ven distantes; volamos, somos una lechuza que tras divisar desde los cielos a una mamá conejo no piensa dejarla escapar. El animal finalmente sale a campo abierto, está expuesto, es el momento perfecto para cazarlo. Los controles cambian para transmitir la sensación de vuelo de la lechuza, al planear sobre su próxima captura sentimos la hostilidad del viento en contra; aunque eso no impide la caza. La lechuza lleva el conejo hasta la rama de un árbol y, tras saciar su apetito, cae transformada en un tiburón que cae colina abajo. Mediante movimientos torpes, el jugador debe tratar de llevarlo hasta

¹⁰ Este aserto ya fue desarrollado por Matthias Worch y Harvey Smith (2010) durante una serie de lecturas sobre sus virtudes y cómo proyectarla en el ciberespacio: "environmental Storytelling is the act of staging player-space with environmental properties that can be interpreted as a meaningful whole, furthering the narrative of the game". (p. 16)

un mar donde podrá moverse con mayor libertad. Pero la bestia que encarnamos está hambrienta, ha encontrado a una foca y no tarda en alcanzarla. El animal consigue zafarse de la primera mordedura, aunque su herida deja un rastro de sangre que seguir. No tiene la misma suerte durante el segundo encuentro. Con su presa entre las fauces, el tiburón cierra los ojos y al abrirlos será un bizarro tentáculo que reptará por distintas localizaciones alimentándose de distraídos humanos. El tentáculo avanza por un marcado sendero hasta que nos encontramos bajo la cama de la pequeña Molly, siendo ella la última presa. La muerte ha logrado alcanzarla.

Esta sucesión de metamorfosis responde a un claro afán de Molly por los animales, con retazos de la mente fantasiosa propia de un niño. La figura materna tiende a estar presente, puesto que se menciona una discusión previa a los acontecimientos. A su vez, este episodio orbita sobre la necesidad de alimentarse continuamente, definiendo la glotonería de la pequeña. Una gula que la llevaría a ingerir pasta dentífrica, intoxicándose y sufriendo esta serie de alucinaciones en la antesala de su muerte. La jugabilidad vuelve a obedecer una intención narrativa: convertirse en aquellos animales que la pequeña admira, alimentándose en una realidad que se antoja frágil y onírica. Si Aarseth (1997) entiende la experiencia videolúdica como una serie de reglas y sistemas semióticos aquí no dejan de ser dinámicos. Las reglas cambian, se transforman como el personaje que encarnamos, construyendo, en su convergencia, una atmósfera confusa y convulsa.

4.3. CALVIN

Un joven está sentado sobre un destartado columpio. Su madre lo llama; la cena está lista, pero él tiene otros planes. Su sueño siempre fue poder volar y ese día está decidido a conseguirlo. Se impulsa tratando de ganar altura. Una de sus piernas está escayolada; no es la primera vez que trata tal hazaña. Vemos, gracias la primera persona, que su ansiado cielo cada vez está más cerca. Cada balanceo lo aproxima más a su meta. Hasta que, finalmente, la rama que lo sostiene se resquebraja y colapsa. El columpio se desprende, saliendo Calvin disparado, pero, contra todo

pronóstico, no se precipita contra el barranco que hay ante él, vuela. Logra cumplir su mayor deseo.

Las mecánicas durante este capítulo son escasas. Se reducen a ascender y descender, representados en los comandos de movimiento. Las reglas son sencillas, repetitivas y estáticas, con el mero objetivo de hacer que Calvin consiga ganar altura. Como veremos próximamente, el uso de la repetición mecánica con fines ludonarrativos es una práctica recurrente en *What Remains of Edith Finch*.

4.4. BÁRBARA

Su desenlace está representado ingeniosamente mediante un cómic que imita la fórmula de los tebeos de terror que tuvieron especial presencia en la cultura estadounidense durante la época de los 70's. Bárbara, una joven retirada del mundo del espectáculo tras un periodo de celebridad durante su niñez (etapa donde destacó por característicos gritos de terror pero que, con el paso de los años, había perdido), baja al sótano de la familia Finch en busca de su novio, quien, tras internarse en el mismo, lleva veinte minutos sin aparecer. Encuentra la muleta del chico y, armada con ella, recorre la estancia. Durante su periplo encuentra una radio encendida. El aparato informa que un macabro asesino anda suelto, merodeando las cercanías. ¿Estará involucrado en la desaparición de su novio? ¿Se mantendrá oculto entre las sombras esperando su siniestra oportunidad? Tras esa noche, Bárbara desaparece. Lo único que su familia logró encontrar fue una oreja mutilada que reposaba sobre la caja de música de su padre.

Entre las viñetas narradas por una espeluznante voz, se desarrollan fragmentos jugables. En ellos, podemos escuchar el mítico tema principal de la película *Halloween* (1978) que fue cedida al estudio Giant Sparrow para usarla en su videojuego. El escenario está construido para plasmar la indefensión de Bárbara: las luces titubeantes, las manchas de sangre estratégicamente colocadas, el uso del escenario, etc. El compuesto resultante configura un homenaje a la etapa artística de Bárbara en el cine de terror, un acto final. Mecánicamente el juego realiza un retorno al *walking simulator* usando, como variante, el uso de una muleta para defendernos o sortear obstáculos. Al igual que en todos los episodios de la

familia Finch, a excepción de Lewis, su texto está delimitado, no hay lugar a bifurcaciones de *scriptones*. Sin embargo, las reglas mecánicas durante los escenarios jugables ayudan a fortalecer el tenebroso ciberespacio del *gameplay*.

4.5. WALTER

Tras la desaparición de su hermana mayor, Walter quedó profundamente traumatizado. Obsesionándose con la maldición que siega las vidas del linaje Finch, construye un bunker bajo la residencia donde permanecería oculto durante treinta años. Su rutina consistía en la repetición: sentarse en una silla junto a un calendario, un reloj y comer de una lata de melocotones. Perdiendo la noción del tiempo, pero a salvo, Walter deja pasar las semanas, meses y años. Hasta que finalmente decide enfrentarse a sus miedos. Se levanta de su silla, camina hasta el final del bunker y desciende por unas escaleras que lo conducen hacia un sistema de corredores subterráneos que existen bajo el mismo. Allí encuentra una pared aparentemente frágil. A continuación, agarra un mazo y empieza a golpearla hasta que finalmente cede y se desmorona, dejando a la vista una abertura por donde puede colarse. Camina a oscuras por lo que parece ser un túnel. Conforme avanza hacia la salida, la luz del día deja entrever unas vías de tren. Cruza su umbral y, tras décadas de reclusión, alza la mirada al cielo y respira aire libre. Más, sin embargo, ese instante catártico es efímero. Un tren no tarda en investirlo matándolo al instante.

Con Walter habría dos segmentos jugables claramente diferenciados. El primero sería la repetición sintagmática de una acción, reflejando la rutina desgastante del personaje: abrir una lata de conservas e ingerir su contenido. Cada acto mecánico se traduce en un salto temporal que podemos atestiguar con el calendario ubicado a su izquierda. Tras esta recurrencia, retornamos al *walking simulator*. Un Walter reivindicativo que busca romper su celda autoimpuesta escapa del bunker y, en una cruel ironía, encuentra “la luz al final del túnel”.

4.6. SAM

Llegamos a la mitad del título con Sam, un cazador que enseña a su hija a como desenvolverse en un mundo que él considera despiadado mediante una acampada. Presenciamos sus últimos momentos mediante entrañables escenas y su desenlace es cuando enseña a su hija cómo cazar. La pequeña dispara a un ciervo que se encontraba en un risco. Cuando Sam se dispone a hacer la foto para celebrar la pieza de caza, el animal hace acopio de sus últimas fuerzas y se mueve espasmódicamente, empujando a Sam, quién tropieza y cae al vacío.

¿Cómo se traducen dichas acciones mediante las mecánicas? Su episodio emula al género *shooter*, es decir, mediante los controles el jugador tendrá que apuntar y disparar a una serie de objetivos, pero, en lugar de usar un arma, empleará una cámara fotográfica (ítem asociado a los recuerdos y que nos recuerda que estamos ante unos acontecimientos pasados). Para remarcar esta intencionalidad, cuando su hija dispara al ciervo, el sonido del flash y la descarga del arma se superponen. Nuevamente, la naturaleza del videojuego se emplea para complementar la narrativa. Desde la semiótica encontramos textos cortos, oraciones cuyo desenlace son mediante el acto de fotografiar. El jugador selecciona el objetivo, enfoca y realiza el retrato.

4.7. GREGORY

Nos ponemos en su piel al leer una nota dejada en el reverso de una demanda de divorcio. Su final también supone la crónica de un matrimonio roto por la pérdida. Es un bebé que juega mientras se baña. En su imaginación, sus juguetes se mueven y danzan a su alrededor. La madre del pequeño vuelve y cierra el grifo de agua dispuesta a sacarlo, pero algo la detiene. El teléfono empieza a sonar y ella se retira para atenderlo. Gregory, nuevamente, está solo en la bañera y, libre de miradas vigilantes, retoma su entretenimiento. En su divertimento, acciona nuevamente el agua, la cual empieza a subir. En su último estertor, se transforma en su ítem fetiche: una ranita de juguete. Nada a través de una bañera reconvertida en un fondo marítimo hasta aproximarse al desagüe donde se introducirá mientras todos sus juguetes bailan a su alrededor, despidiéndose.

Giant Sparrow invita al jugador a ser Gregory. A jugar con muñecos tal y como un inocente bebé haría: desde controlarlos manualmente hasta cuando cobran autonomía. Haciéndolos brincar ante las risas de su cándido espectador. Concluyendo su capítulo, se recurrirá nuevamente a una metamorfosis. Este sistema mecánico dual vuelve a cumplir una función que fue reparada previamente: realizar una traslación desde una posición de confort hasta la súbita llegada de la muerte, abrazándola, más allá de negarla.

4.8. GUS

Gus es el último infante en ser atrapado por la maldición de los Finch. *What Remains of Edith Finch* trata de mostrar un repertorio de personajes de franja de edad variable. Si hay objeto asociado a la muerte es la guadaña. Esta herramienta agrícola posee un filo que sesga la cosecha ignorando la madurez de los tallos. La desarrolladora traslada ese concepto a su narrativa, una maldición que arremete indiscriminadamente. Volviendo a Gus, tras rechazar involucrarse en la celebración de una boda, disfruta haciendo volar una cometa. Lo que parecía un festejo ideal termina siendo afectado sorpresivamente por una tormenta. Los invitados se marchan para refugiarse de los elementos bajo una carpa, quedando Gus sólo en el exterior. Abstraído por el vuelo de la cometa, imagina cómo el juguete causa el caos en la boda: las mesas, sillas y guirnaldas vuelan siguiendo su estela, conformando una suerte de entidad alada bajo el dominio de su dueño. La fuerza de la tormenta aumenta y el viento es cada vez más agresivo. Los enganches de la carpa colapsan y es arrastrada por la tormenta junto a un tótem cercano; en conjunto, golpean al consternado Gus, haciéndole caer y ocasionándole un golpe fatal.

Afirmar que en este segmento jugable controlamos a Gus sería un desafío: somos su cometa, la cual ha logrado independizarse de su dueño y desprenderse de las constricciones del viento. Nuestro vuelo trata de recorrer los fragmentos de textos que flotan sobre el escenario, frases que, en conjunto, conforman un poema escrito por la hermana mayor del joven tras su fallecimiento. Posteriormente, obedeciendo sus coléricos deseos, destruiremos el evento. La conclusión de Gus supone una

fusión literal de texto y mecánica, pues la estela de la cometa absorberá incluso los versos del poema haciendo alusión a la personalidad rebelde del chico. La poesía que arrasamos, el vuelo de una demodelora cometa, el feroz silbido del viento... todas las piezas disponen de un texto que nos habla de un Gus enojado por un padre que, tras divorciarse, buscó rehacer su vida con otra mujer.

4.9. LEWIS

Lewis es un personaje trágico. Tras la desaparición de su hermano se recluye y cae en la droga. Tiempo después, trata de reinsertarse en la sociedad trabajando en una fábrica de conservas cortando cabezas de salmón. Para escapar de su monotonía, su única salida es la abstracción fantástica que recrea mientras trabaja. Una fantasía donde no es un peón, sino un héroe que se alza sobre los demás, aquel que destaca y salva el mundo. ¿Cómo se traduce esto en las mecánicas? Con una mano manejamos al Lewis ubicado en la realidad, quien realiza la misma acción una y otra vez: agarra el salmón, lo coloca en la guillotina, la hoja secciona la cabeza del pescado y lo coloca en la cinta transportadora. Con la otra mano, manejamos a su versión fantasiosa. Esta versión nace en un entorno sin color, ni sonido, en una discreta ubicación de la pantalla y con vista cenital en escorzo. Conforme Lewis trabaja en la fábrica, la fantasía se hace cada vez más real, las imágenes adquieren una amplia variedad cromática e incluso una banda de música acompaña a su avatar imaginario. A su vez, la ensoñación se amplía gradualmente en la pantalla hasta cubrirlo todo. En su desenlace, controlamos únicamente al Lewis ubicado en su mundo imaginario, quien camina hacia el trono donde será coronado. Baja la cabeza para recibir la corona y, en un estado de absoluta catarsis, es decapitado por una guillotina. Muere a manos de la misma hoja que empleaba para degollar a los salmones. ¿Qué acabamos de presenciar? Mediante una ingeniosa división, hemos visualizado el progresivo proceso de personalización del individuo. La despersonalización supone una alteración de la percepción o la experiencia de uno mismo de tal manera que el individuo acaba sintiéndose separado de sus procesos mentales o del propio cuerpo. Aquellas personas más vulnerables a este trastorno son aquellas que han tenido experiencias

con el consumo de drogas recreativas o aquellas que han sufrido un suceso traumático. Desde la semiótica, por un lado, tenemos la repetición de una acción, un sintagma que se repite constantemente para reflejar la rutina de Lewis, como si fuese un extenso poema que emplea un único verso. Por otro, tenemos un texto más amplio y rico para mostrar lo atrayente de su fantasía. En él, el jugador tiene la posibilidad de construir sus propios sintagmas pues tiene que tomar una serie de decisiones conforme se desarrolla la partida. Es, en este caso, una suerte de videojuego autoconsciente y que emplea sus herramientas para atraer al jugador a ese mundo ficticio, tal y como lo haría con Lewis. A su vez, estaríamos ante la perfecta representación de lo que Aarseth define como *aporía* y *epifanía*, es decir, la dialéctica entre el deseo frustrado por dar sentido a los fragmentos a partir de un todo que no sabemos si existe, y la revelación inesperada (aunque planeada) de ese sentido como una estructura no narrativa, sino más bien un componente de la propia experiencia humana y de los propios juegos en general (1997).

5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Como conclusión, debemos destacar que el videojuego se desmarca totalmente del cine y la literatura, su estructura no-lineal y la posibilidad del jugador de construir determinados sintagmas dependiendo de las posibilidades ofrecidas por la programación desembocan en un medio de posibilidades únicas. A su vez, contemplar al videojuego desde el cibertexto supone una eficaz herramienta para el estudio de la ludonarrativa. No debemos olvidar que la ludonarrativa es algo intrínseco en la naturaleza del videojuego y uno de sus rasgos identitarios. Por otro lado, y relativo a *What Remains of Edith Finch*, estaríamos ante un título que trata de reconstruir el género de los *walking simulator* mediante una serie de decisiones que lo hacen destacar (como es la inclusión de mecánicas, la ramificación narrativa mediante el control de varios personajes y su particular abordaje de la muerte). Yendo más allá, el título no supone una innovación únicamente en los títulos de su género, sino en los videojuegos en general. Pues revierte la relación del jugador, muerte y mecánicas haciendo empleo de la catarsis mencionada por Jesper Juul. Finalizando, y mediante el estudio de los casos expuestos previamente,

podemos afirmar que *What Remains of Edith Finch*, haciendo uso de las mecánicas, ayuda a construir unas experiencias que redirigen a características propias de cada personaje a controlar (como son sus aficiones, su situación psicológica o profesional, etc.).

Referencias

- AARSETH, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- AARSETH, E. (2004). "Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation". *Electronic Book Review*. Recuperado de <https://bit.ly/2Ajncpi>.
- BOGOST, I. (2017). *Video Games Are Better Without Stories*. Recuperado de <https://bit.ly/2AhHCtS>.
- ECO, U. (1984). *Semiótica y filosofía del lenguaje*. Barcelona: Lumen.
- ECO, U. (1994). *Signo*. Barcelona: Labor.
- FRASCA, G. (1999). *Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*. Recuperado de <https://bit.ly/2YNeNUc>.
- FRASCA, G. (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. En M. Wolf y B. Perron (eds.), *The Video Game Theory Reader* (pp. 221-235). Londres, Nueva York: Routledge.
- HOCKING, C. (2007). *Ludonarrative Dissonance in Bioshock*. Recuperado de <https://bit.ly/3g4Akos>.
- HUTCHEON, L. (1988). *A Poetics of Postmodernism: History, Theory, Fiction*. Londres: Routledge.
- JUUL, J. (1998). *A Clash between Game and Narrative*. Recuperado de <https://bit.ly/2ZnAgII>.
- JUUL, J. (2013). *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge: The MIT Press.
- MURRAY, JANET H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: The MIT Press.
- MURRAY, JANET H. (2005). *The Last Word on Ludology v Narratology*. Recuperado de <https://bit.ly/38gzzqn>.
- NEIVA, E. ROMANO, C. (2007). The Semiotic Immersion of Video Games, Gaming Technology and Interactive Strategies. *The Public Journal of Semiotics* I (2), 31-49. Recuperado de <https://bit.ly/3opEZ6Z>

SCHRÖTER, F. y THON, J.N. (2014). Video Game Characters Theory and Analysis. *DIEGESIS* 3, H. 1, 40-77. Recuperado de <https://bit.ly/2ChkQIB>

VAZ, B. (2016). La convergencia ludo-narratológica en el diseño de videojuegos de rol: las mecánicas jugables de Dark Souls contra el diagrama de flujo de Mass Effect. *Comunicología Cubana*, 92, 1-28. Recuperado de <https://bit.ly/2ZISDmy>

Worch, M. y Smith, H. (2010). *What Happened Here?* Recuperado de <https://bit.ly/2BowalB>.

LUDOGRAFÍA

Dark Souls (From Software, 2011)

Dear Esther (Thechineseroom, 2012)

Dwarf Fortress (Tam Adams, 2006)

Firewatch (Campo Santo, 2016)

Gone Home (Fullbright, 2013)

Super Mario Bros (Nintendo, 1985)

The Beginner's Guide (Everything Unlimited Ltd, 2015)

The Graveyard (Tale of Tales, 2008)

The Stanley Parable (Galactic Café, 2011)

What Remains of Edith Finch (Giant Sparrow, 2017)