



Mirar la Muerte a los ojos: Una perspectiva fenomenológica sobre el uso de la primera persona en el videojuego *What Remains of Edith Finch*

To look Death in the Eye: A Phenomenological Perspective on the Use of First-Person in *What Remains of Edith Finch*, a Video Game

DOI: [10.32870/sincronia.axxvi.n82.14b22](https://doi.org/10.32870/sincronia.axxvi.n82.14b22)

Ismael Antonio Borunda Magallanes

Universidad Autónoma del Estado de Morelos (MÉXICO)

CE: iab_site@hotmail.com / ID ORCID: [0000-0002-7883-422X](https://orcid.org/0000-0002-7883-422X)

Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Recibido: 31/03/2022

Revisado: 22/04/2022

Aprobado: 13/05/2022

RESUMEN

La perspectiva en primera persona en los videojuegos se refiere a la representación del campo visual del avatar controlado por el jugador, de tal manera que éste vea en la pantalla lo que los ojos del personaje perciben dentro del mundo diegético. Esto tiene un punto de comparación pertinente en la primera persona como modo narrativo en la literatura, y aunque tal paralelismo no es directamente proporcional, sí permite construir un análisis de las implicaciones narrativas y simbólicas de esta perspectiva en los videojuegos como medio. Para ello se parte de la fenomenología de la percepción de Maurice Merleau-Ponty, por la que es posible establecer un puente teórico entre la corporalidad como base de la representación del espacio, y la construcción de una experiencia narrativa, fundamentada en la narratología estructural de Mieke Bal, y la configuración de la fábula según Paul Ricoeur. El caso de *What Remains of Edith Finch*, videojuego representado en primera persona, muestra como esta manera de representar el mundo virtual puede articular sentidos simbólicos conforme a las intenciones de una instancia autoral, y la capacidad del jugador de interpretar los diferentes elementos del juego, en particular sus dinámicas de interacción.

Palabras clave: Videojuegos. Literatura. Narrativa. Fenomenología. Medios digitales.



ABSTRACT

First-person perspective in video games refers to the representation of an avatar's visual field, in such a way that the player sees on screen what the character's eyes perceive within the diegetic world. This has a pertinent point of comparison with the first-person as a narrative style in literature, and although such parallelism is not directly proportional, it allows an analysis of the narrative and symbolic implications of this perspective in video games as a medium. For this, we propose an approach from Maurice Merleau-Ponty's phenomenology of perception, by which it is possible to establish a theoretical bridge between corporality as the basis of the representation of space, and the construction of a narrative experience, founded on structural narratology by Mieke Bal, and the configuration of the story according to Paul Ricoeur. *What Remains of Edith Finch*, a video game represented in the first-person, shows how this mode of representation of the virtual world can articulate symbolic meaning regarding the intentions of an authorial instance, and the player's ability to interpret the different elements of a game, in particular its interactive dynamics (gameplay).

Keywords: Video games. Literature. Narrative. Phenomenology. Digital media.

Introducción

What Remains of Edith Finch, lanzado originalmente en 2017 para Windows OS, Playstation 4 y Xbox One por la distribuidora Annapurna Interactive, y desarrollado por el estudio independiente Giant Sparrow de Santa Mónica, California, es un juego complejo de describir en términos tradicionales de género, aunque en la práctica resulte bastante sencillo de seguir tanto en lo mecánico como en lo narrativo. El título adopta elementos principalmente de un género que existe en el medio por lo menos desde los años 70, el juego de aventuras (*adventure game*). Aunque tal denominador resulta muy vago semánticamente, es en realidad un género muy bien delimitado y reconocido en el ámbito de los videojuegos, y ha resurgido con ímpetu notable a partir de la oleada del desarrollo independiente de la última década. Tal género se caracteriza por un manejo minimalista de mecánicas, reducidas por lo general a seleccionar elementos visuales mediante un



cursor y resolver acertijos para permitir el desarrollo de una trama presentada a través de texto y elementos audiovisuales, y, en algunos casos, por la toma de decisiones que hace divergir la trama en uno u otro sentido, al estilo de los libros *Choose your own Adventure* de la editorial Bantam Books en la década de 1980.

Este título, no obstante, presenta muchos otros aspectos propios de diversos géneros, como los exploradores en tres dimensiones (socarronamente llamados *walking simulators*, aunque la denominación se ha legitimado entre el público y los desarrolladores), los juegos de plataformas, juegos de supervivencia y juegos de mundo abierto.

Ian Dallas, director creativo del título, prefiere no ajustarse a ninguna categorización tradicional de los videojuegos y lo describe en términos más bien literarios: una colección de relatos cortos con los que el jugador interactúa de manera independiente, amparados y conectados bajo la narración global del personaje principal (*The Optional*, 2017). Esta influencia literaria, lejos de ser incidental, permea todo el juego, se instituye como constitutiva de la configuración discursiva en el juego como narración.

Un aspecto que atraviesa de forma contundente esta naturaleza literaria del juego, y que es, por otra parte, particular y trascendental para los videojuegos como medio, es la perspectiva desde la que se experimenta la narración: la primera persona. La diferencia entre primera y tercera persona para el narrador es un elemento de análisis ya clásico de la narratología literaria, y en los videojuegos se ha convertido también en una categorización fundamental, tanto para lo narrativo como para lo mecánico-interactivo. En la actualidad, uno de los géneros más exitosos en la industria es el tirador en primera persona (*First-person shooter*), pero la perspectiva que lo caracteriza no es exclusiva de los juegos de disparos. *What Remains of Edith Finch* está muy lejos de este carácter, y en su lugar aprovecha la primera persona como forma de representación metafórica de la identidad de los personajes y la manera en que el jugador la interpreta.

El presente análisis propone, en primer lugar, un panorama general de la perspectiva de la primera persona como elemento narratológico y sus implicaciones hermenéuticas en los videojuegos, tomando como referencia los rudimentos de la narratología estructural de Mieke Bal,



la fenomenología de la percepción de Maurice Merleau-Ponty, y la propuesta hermenéutica de Paul Ricoeur en cuanto al análisis de relatos literarios, en particular su noción de *configuración* de la fábula. Con ello como relieve, se aborda luego la narración interactiva/literaria alrededor de la cual giran los elementos más significativos de *What Remains of Edith Finch*, en especial la representación metafórica visual de los diversos relatos cortos que conforman la trama. Al fin, es posible concluir que el título se presenta como una conjunción deliberada de elementos literarios e interactivos, y configura un relato que permite al jugador experimentar metáforas dinámicas en distintos niveles narrativos sobre la naturaleza de la memoria y de la muerte.

La primera persona en los videojuegos: ver con otros ojos

La perspectiva en primera persona como posibilidad de representación en los videojuegos consiste en colocar el punto de vista del jugador, visualizado en la pantalla, en los ojos del *avatar* (el personaje controlado directamente por el jugador), de tal manera que, en lugar de ver directamente el cuerpo del avatar y el espacio que le rodea, se infiere la presencia del mismo como la corporalidad que alberga el propio punto de vista; es decir, que lo que ve el jugador en la pantalla representa lo que ve el personaje en control del jugador; más aún, una presunción común entre jugadores, diseñadores y críticos es que la función capital de la representación en primera persona es hacer sentir al jugador como parte del propio mundo del juego, *colocarlo a él o ella* en el juego.

El punto de vista de primera persona permite al jugador percibir el juego a través de los ojos del personaje, observar el mundo de cerca, dando una clara visión del escenario en frente del mismo. Se cree que esta perspectiva proporciona la más inmersiva sensación para el jugador¹. (Denisova, 2015)

Este tipo de visualización existe como herramienta para el diseño al menos desde finales de la década de los setenta, y aunque se consolidó de forma contundente en el imaginario del medio en

¹ First person POV allows the player to perceive the game through the eyes of the character, observing the world around them up close, giving a clear view of the scenery in front of them. This perspective is believed to provide the most immersive feel for the player. (Traducción del autor)



1993 con el lanzamiento de *Doom*, del equipo ID Software, parangón de los tiradores en primera persona, títulos de otros géneros ya habían recurrido a esta perspectiva; RPGs como *Ultima* (1980) o *Wizardry* (1980), o el simulador de combate en tanques militares, *Battlezone* (1981).

What Remains of Edith Finch está configurado en su totalidad desde una perspectiva en primera persona, a pesar de que, por la manera en que el relato está estructurado, el personaje principal cede constantemente su punto de vista al de otros personajes, por lo que el juego coloca al jugador detrás de los ojos de distintos individuos a lo largo de la historia. Para integrar el análisis de este aspecto a la interpretación general de la historia es necesario plantear algunas nociones de la primera persona no solamente como una cuestión de diseño de los videojuegos, sino como un aspecto integral de la configuración de un relato.

La perspectiva narratológica literaria es un punto de comparación ineludible. Las denominaciones de primera y tercera persona, que normalmente diferencian entre un narrador personaje y uno extradiegético respectivamente, están motivadas por las categorías gramaticales del sujeto enunciador “yo” o “ella/él”. Pero la narratología más contemporánea, abanderada por teóricos como Gerard Genette y Mieke Bal, ha preferido diferenciar entre *narración externa e interna*, por un lado, y *focalización*, es decir, quién enuncia la narración y a la perspectiva de qué individuo se refiere tal enunciación.

La identidad del narrador, el grado y la forma en que se indique en el texto, y las elecciones que se impliquen, confieren al texto su carácter específico. Además, este tópico se relaciona profundamente con el concepto de focalización, con el que se ha identificado tradicionalmente. Juntos, el narrador y la focalización determinan lo que se ha dado en llamar narración. (Bal, 1990, p.126)

Bal luego añade el *actor*, aquello de lo que se predica en la narración, como una variable más, de tal manera que una narración literaria puede construirse con una voz narrativa diferenciada de la perspectiva detrás de la cual se coloca, y a su vez diferenciar ambas del sujeto que realiza las acciones narradas.



Es a esa configuración particular a la que normalmente (pero no de forma exclusiva) se le llama narración en tercera persona. Por ejemplo, en los momentos de *El Señor de los Anillos*, de J.R.R. Tolkien, en el que el narrador focaliza las andanzas de Frodo y Sam, la focalización casi siempre favorece a Sam, el siervo, y no a Frodo, su señor, pese a que la tarea principal llevada a cabo en la trama le corresponde al último como actor, y, por encima de ello, quien enuncia la narración misma no es Sam, sino un narrador externo a la diégesis.

Cuando narrador, focalización y actor corresponden a una misma figura en la diégesis, se configura lo que por lo general se reconoce como una narración en primera persona. *El corazón delator*, de Edgar A. Poe, resalta como un muy diáfano ejemplo de esta configuración, en la que todo lo narrado es percibido por el narrador, y éste es también de quien la narración predica las acciones, a tal grado que los elementos derivados de su aparente esquizofrenia, imperceptibles para el resto de los personajes, son una realidad irrefutable tanto para el protagonista como para el lector.

Cabe entonces tomar nota de *La fenomenología de la percepción* de Maurice Merleau-Ponty para apuntalar la trascendencia de la perspectiva como elemento narrativo. El autor propone que cualquier intuición sobre el mundo está mediada por la corporalidad, la dimensión física de quien percibe el mundo.

Cuando me paseo por mi piso, los diferentes aspectos bajo los que se me presenta no podrían revelármese como los perfiles de una misma cosa (...) si no tuviese consciencia de mi propio movimiento, y de mi cuerpo como siendo idéntico a través las fases de este movimiento. Evidentemente, puedo sobrevolar en pensamiento el piso, imaginarlo o dibujar su plano en el papel, pero incluso entonces no podría captar la unidad del objeto sin la mediación de la experiencia corpórea, ya que lo que llamo un plano no es más que una perspectiva más amplia: es el piso “visto desde arriba”, y si puedo resumir en el mismo todas las perspectivas habituales, es a condición de saber que un mismo sujeto encarnado puede ver, alternativamente, desde diferentes posiciones. (Merleau-Ponty, 1993, p.219)



La corporalidad para Merleau-Ponty es justo lo que determina la perspectiva, tanto la física como la lograda a través del espacio abierto por un texto. Así como el “yo” gramático no tiene sentido en sí mismo sino como representación de *ese que habla*, la perspectiva narrativa no comporta sentido sino como posibilidad mediada por la corporalidad que alberga esa perspectiva. En la literatura, esto se manifiesta por las diferentes maneras de representar la focalización, como lo ha explicado Mieke Bal.

La fenomenología de Merleau-Ponty, por supuesto, se extiende mucho más allá de cuestiones literarias, y propone una reflexión sobre cómo ser en el mundo a partir de la corporalidad. Pero sus aportaciones sí que han motivado el análisis hermenéutico de la literatura,² precisamente por su valor para la reconsideración de la focalización como elemento narratológico. Incluso una postura más puramente racional como la de Wolfgang Iser cuando describe el fenómeno del éxtasis frente a la narración implica necesariamente un “estar-en” a través de la individualidad mediada por el cuerpo: para estar fuera del cuerpo tiene que haber un cuerpo que deshabitar, después de todo (Iser, 1987).

Es posible plantear así una base para el análisis hermenéutico que contemple estas aportaciones teóricas para el caso de la primera persona como perspectiva visual en los videojuegos. Mieke Bal llama la atención a que toda enunciación, externa o interna, implica un sujeto enunciadador, no porque sea un requerimiento estructural, sino por la propia naturaleza del lenguaje como *sustancia de la expresión* narrativa: *alguien* dice lo dicho, aunque ese alguien sea completamente ajeno a lo que es referido en lo enunciado (Chatman, 2013). Entonces, la corporalidad de la percepción como la propone Merleau-Ponty se manifiesta fenomenológicamente en la figura de ése que enuncia. En el caso del cine, André Gaudreault ya ha dado lugar a pensar que esta corporalidad se disipa en la figura teórica del meganarrador, pues a diferencia del lenguaje verbal, el lenguaje cinematográfico no implica un sujeto que enuncia (Gaudreault, 1995, pp.63-64),

² Un ejemplo relevante puede consultarse en:

Freydell, G. (2019). Configuración de identidad en la narrativa del cuerpo vivido. *Revista Encuentros*, Universidad Autónoma del Caribe. Vol. 17- 01 de enero-junio.



y la diferencia entre lo que en literatura se denomina primera y tercera personas resulta inconsistente, aunque pueda hablarse de todas formas de focalización y actores.

En los videojuegos se presenta una suerte de punto medio entre la narración literaria y la cinematográfica en cuanto a estos elementos estructurales. Como en el cine, los videojuegos tampoco implican, necesariamente, un sujeto enunciador de la narración. Cuando el jugador ve a su avatar desde una perspectiva de tercera persona, no hay un narrador que le esté mostrando al avatar, sus acciones y su entorno; simplemente lo ve, porque esa es la naturaleza del lenguaje visual que comparte con el filme³. En los videojuegos, el acto de narrar es parcialmente propio del mismo jugador al tomar éste el control de las acciones de los actores y determinar el desarrollo interno de una trama, pero la perspectiva con respecto del avatar no es una decisión que el jugador pueda tomar en la mayoría de los casos⁴. Paul Ricoeur plantea, en el marco de su explicación del círculo hermenéutico, que todas estas aristas del fenómeno narrativo confluyen en la articulación de una fábula, no solamente como un artificio estructural, sino como un espacio de sentido abierto para el lector (jugador en este caso) en su relación con el relato: “El mundo de la ficción es un laboratorio de formas en el cual ensayamos configuraciones posibles de la acción para poner a prueba su coherencia y plausibilidad” (Ricoeur, 2002, p.21).

En ese sentido, la perspectiva es por lo general, y muy contundentemente en *What Remains of Edith Finch*, una decisión configurativa de la intención autoral, que en cada caso manifestará su sentido en el marco configurativo de la historia narrada; cabe notar que, desde el punto de vista del diseño, la decisión de los creadores entre una u otra perspectiva está casi siempre más influenciada por su utilidad mecánica que por sus implicaciones de sentido narrativo, aunque ambos aspectos resultan siempre interdependientes.

³ Existen casos, por supuesto, tanto en cine como en videojuegos, en los que esto es puesto en vilo, al menos como intención estética, por las propias obras, como cuando a la narración de la cámara se añade una voz que “narra”, y que indica la presencia de un narrador sujeto, y no solo un meganarrador. *What Remains of Edith Finch* es justamente uno de esos casos.

⁴ Aunque la opción de decidir entre una perspectiva de primera o tercera persona sí que es común en juegos de diversa índole. Lo juegos de carreras automovilísticas por lo general le permiten al jugador cambiar entre una vista del automóvil por fuera o desde dentro de la cabina del conductor con un solo comando en el control, por ejemplo.



La primera persona como perspectiva visual en los videojuegos no está, entonces, tan relacionada con la categorización de narración externa o interna como el denominador parece implicar. Es decir, tal relación existe, y sí puede configurarse sentido a partir de ella y su relación con el resto de los elementos narrativos de un juego en específico. Pero como no hay propiamente un sujeto enunciador al que pueda señalarse como dentro o fuera del relato, no puede hablarse realmente de una narración externa o interna a partir exclusivamente de la perspectiva visual. El sujeto narrador es *en parte*, el jugador mismo, pero en términos estrictamente estructurales, el jugador como sujeto será parte de la diégesis solamente cuando el juego se dirija a él o ella directamente en una suerte de rompimiento de la cuarta pared, y aún entonces habría que identificar también la focalización.

Así pues, el jugador no está más o menos inmerso en la historia a partir de la perspectiva visual. Pero sí existe, por otra parte, un énfasis narrativo en la elección de una focalización particular; la perspectiva en primera persona implica más intimidad, un conocimiento más limitado del mundo dado un punto de vista más reducido, más “corporalizado”, para aludir a la fenomenología de Merleau-Ponty. Qué tan dentro o fuera del mundo del juego se sienta cada jugador dependerá de su experiencia individual.

La interacción como narración, memoria y metáfora

Asentado el trasfondo teórico para el análisis, queda abordar directamente *What Remains of Edith Finch* como relato.

El título cuenta la historia de Edith, única sobreviviente del legado Finch, una familia instalada en Orcas Island, Washington, Estados Unidos, cuyo patriarca, Odin Finch, emigrara de Noruega escapando de lo que él llamaba la maldición de los Finch, ser víctimas de repentinas y prematuras muertes. Odin zarpa de Noruega remolcando su casa familiar flotante, pero unas leguas antes de llegar a tierra firme en la costa americana, la casa se naufraga y se hunde. Odin y su hija logran llegar a salvo, y construyen una nueva casa, que a partir de ese momento se convertirá en el



baluarte familiar, y cada nuevo miembro añadirá una nueva habitación. Para cuando Edith tuvo su propia habitación, la arquitectura de la casa se había vuelto caótica.

Sin embargo, al pasar de los años, la maldición de los Finch volvió a manifestarse en la familia. Edie, la hija de Odin, vio morir a la mayoría de sus descendientes de diversas maneras, algunas del todo sobrenaturales e incomprensibles, otras simplemente trágicas. Cuando Dawn, hija de Edie y madre de Edith sufrió la desaparición de Milton, su hijo menor, decidió internar a su madre en un asilo y abandonar la casa para siempre. Edith, quien entonces tenía once años, perdería a su madre siete años después. En su testamento, Dawn dejó a Edith una llave de entrada a la casa familiar, conminándola a regresar en algún momento. Tiempo después, en el presente efectivo del relato, Edith visita la casa, recorre una por una las habitaciones de sus abuelos, padres, tíos, primos y hermanos, hasta llegar a la suya propia. En cada una, encuentra documentos, cartas y evidencias que arrojan luz sobre las muertes de cada uno. Cuando finalmente llega a la suya, escribe en su diario una carta detallando la visita a su hijo, quien está a unos meses de nacer. Al terminar la narración, el jugador se da cuenta de que la perspectiva que ha estado experimentando no es directamente la de Edith, sino la de su hijo leyendo este diario, y el último plano del juego se aleja mientras deja ver al hijo de Edith dejando flores sobre la tumba de su madre.

Esta reseña deja ver el elemento literario más prominente del título, los diversos niveles narrativos de la historia. En realidad, el descubrimiento final de la perspectiva del hijo de Edith no es tan sorprendente en sí misma, pero sí las circunstancias en que se presenta. El primer cuadro del juego, en el que el jugador ya tiene control sobre el punto de vista, es justamente la perspectiva del hijo de Edith leyendo las primeras páginas del diario de su madre, aunque para ese momento el jugador no tiene conocimiento de ninguna de las identidades ni relaciones de los personajes. El hijo, representado desde la primera persona, abre el diario y comienza a leer. En ese momento la imagen se disipa y cambia ahora a la perspectiva de Edith, que será la que prevalecerá por el resto del relato, mientras comienza su visita por la mansión Finch.

El grueso de la narración se divide entre la perspectiva central de Edith y las diferentes perspectivas a las que el jugador tiene acceso cada vez que ella visita las habitaciones de sus



familiares, todas ellas siempre representadas desde la primera persona. De la misma manera que el hijo lee el diario de Edith, ésta lee las cartas o contempla los objetos significativos que traen a la memoria las historias del resto de los personajes, y en esos momentos la pantalla transita a representar la mirada de los tales.

El primer relato interno es de los más claros y representativos, la historia de Molly Finch, tía abuela de Edith, que falleciera a los diez años en su habitación, probablemente por intoxicación, aunque esto nunca es aclarado. Molly escribió su propio diario y detalla su última noche con vida, en la que sintió tanta hambre que comió cualquier cosa que le pareció apetitosa en su habitación, la comida de su jerbo y la pasta dental en su baño, y luego cuenta cómo se convirtió en un gato para escapar por la ventana y seguir comiendo, todo lo cual es representado y experimentado interactivamente por el jugador desde la perspectiva de Molly.

Todas estas historias personales escapan del reino de lo cotidiano de alguna manera, lo que deja ver otra de las influencias literarias trascendentales para el juego, el realismo mágico. Por supuesto, lo que se puede catalogar en diferentes formas de narración como realismo mágico ha trascendido ya lo meramente literario, pero Ian Dallas refiere directamente (The Optional, 2017) a *Cien Años de Soledad*, de Gabriel García Márquez, como la influencia más importante en la confección de la trama del juego, y esto se volverá evidente para cualquiera que tenga familiaridad con esta novela.

La historia de la familia Finch establece un claro paralelismo con la de la familia Buendía, pues ambas tienen una relación metafísica y generacional con la muerte. Por otro lado, los acontecimientos fantásticos que toman lugar en la historia de *What Remains of Edith Finch* son también paralelos a los de la novela, no necesariamente en el contenido concreto de la trama (aunque ese tipo de similitudes también pueden rastrearse sin demasiado problema), sino en su carácter simbólico de la identidad de los personajes y de la historia en su conjunto. Una diferencia importante de notar es que en este título los elementos del realismo mágico nunca trascienden de manera categórica las historias de los personajes secundarios, mientras la perspectiva de Edith siempre permanece como marcadamente realista frente a las narraciones fantásticas de sus



familiares; aunque parte del discurso metafórico del relato es dejar abierta la posibilidad a que también la realidad percibida por Edith sea tan fantástica como las historias de sus ancestros.

Los elementos estilísticos y temáticos son representados tanto visualmente como a través de las mecánicas del juego. *What Remains of Edith Finch* destaca como videojuego en que no tiene un conjunto de reglas y mecánicas centrales que medie un sentido global. En títulos tradicionales de tirador en primera persona (*Doom, Halo, Call of Duty, etc.*), el ejercicio de la violencia a través de las acciones básicas en control del jugador articula toda la narrativa. En cambio, en el presente juego, aunque Edith sí cuenta con dos acciones básicas, caminar para recorrer el espacio tridimensional de la casa e interactuar con diferentes objetos, estas mecánicas no prevalecen en cada una de las historias del resto de los familiares. En su lugar, cada relato corto establece sus propias mecánicas, de tal manera que es posible describir este juego como una colección de pequeños juegos en sí mismo. Estas mecánicas se constituyen como signos que articulan sentidos metafóricos.

Relatos escritos con acciones y acciones realizadas con palabras

En total hay once de estos relatos internos, y vale considerar al menos dos de ellos como muestra de la propuesta narrativa tanto en lo estético como en lo mecánico.

La memoria de Sam Finch, tío abuelo de Edith, de hecho, no cuenta su propia muerte, sino la de su hermano gemelo, Calvin. Cuando Edith visita su habitación, encuentra una nota de Sam en la que recuerda el día en que murió su hermano. Al leerla, el juego coloca al jugador tras los ojos de Calvin meciéndose en un columpio atado a un árbol mientras Sam toma fotografías del horizonte. La mecánica a disposición del jugador en ese momento es sumamente sencilla, con las dos palancas análogas de movimiento del mando (*control sticks*) debe mover las piernas de Calvin hacia adelante y hacia atrás, cada una con la palanca izquierda y derecha respectivamente, para mecerse en el columpio con cada vez más intensidad, hasta que logre dar un giro completo. El desplazamiento en ese contexto no tiene que ver con la exploración del espacio, sino con una relación metafórica de sentido: el jugador experimenta el esfuerzo de Calvin, colocado en el espacio de su corporalidad



como lo estipula la fenomenología de Merleau-Ponty, para lograr dar una vuelta completa en el columpio. Y nada más.

El sentido de competencia, la intención de “ganar el juego” inherente a la enorme mayoría de los videojuegos, tanto narrativos como no narrativos, está ausente en esta experiencia de interacción. No hay un objetivo claro; o más bien, sí lo hay, mecer a Calvin en el columpio, y ello es necesario, pues, si no se lograra, el juego simplemente no seguiría adelante. Pero este objetivo no se plantea como tal, sino como consecuencia directa de la mera experimentación del momento narrativo; lo importante no es mecerse para avanzar en el juego, sino simplemente mecerse en el contexto representado en la pantalla. La carta de Sam, que el jugador escucha como narración de fondo mientras se desarrolla la escena, explica cómo Calvin soñaba con poder volar, y como la muerte de su hermana mayor, Barbara, les había hecho reflexionar sobre las cosas que deseaban. Sam cree que Calvin deseaba volar realmente, y había determinado intentarlo sin temer a las consecuencias. La secuencia termina cuando Calvin sale lanzado del columpio hacia el horizonte. En ese momento la perspectiva vuelve a los ojos de Edith mientras termina de leer la carta.

Es posible interpretar que la acción concreta del jugador en este caso es mínima, y que bien podría tenerse la experiencia del sentido de esa escena sin tener el control en las manos. En esa vaguedad estriba en parte la intención estética de *What Remains of Edith Finch*: es un juego contemplativo, que demanda una reflexión más pasiva que juegos con mecánicas más convencionales. Este título conmina al jugador a reflexionar sobre su sentido simbólico, lo que demanda una actitud contemplativa que interprete tanto lo visual como los elementos interactivos. En el anterior ejemplo, la secuencia narrativa inevitablemente hace surgir las preguntas: ¿de qué sirve realizar esta acción?, ¿cuál es la relevancia de mecerse en este columpio? El resto de los elementos visuales confiere sentido a la acción, pero también la acción llama la atención sobre sí misma. Y aunque el jugador no tiene prácticamente ninguna libertad sobre cómo se desarrolla la trama, sus acciones resultan igualmente necesarias para que la trama se desenvuelva, por lo que su papel como co-narrador persiste.



Un segundo ejemplo es el relato sobre la muerte de Gregory, el hijo que Sam tendría muchos años después de la muerte de su hermano. Sam se casa con una mujer con la que tendría tres hijos, entre ellos Dawn, la madre de Edith. Pero Gregory muere con apenas un año de edad, y el matrimonio de Sam queda afectado al punto del divorcio. Edith encuentra la orden de divorcio firmada por su abuelo, acompañada de un mensaje dirigido a su exesposa, en la que lamenta la muerte de su hijo. La perspectiva a la que el juego lleva es a la de Gregory momentos antes de su accidente, mientras su madre le da un baño de tina en el momento que recibe una llamada telefónica del propio Sam, y deja solo al bebé.

La mecánica puesta en marcha es el control de la rana de juguete de Gregory. Al principio el jugador debe controlar las manos del personaje a través de las palancas de movimiento, pero luego el control se traslada directamente a la rana para moverla de forma independiente, mientras el resto de los juguetes que se van añadiendo al baño toman vida propia. El “objetivo” de esa secuencia es hacer saltar a la rana al presionar un botón en el mando para que haga caer algunos objetos dentro de la bañera, otros juguetes y una botella de jabón líquido. Paulatinamente, los juguetes comienzan a desfilar y bailar frente a Gregory. En medio de esa fiesta, abren la llave del agua por accidente y la tina se llena hasta el borde. En ese momento, la perspectiva transita hacia una visión fantástica de un mundo submarino dentro de la bañera mientras la cámara en primera en persona ahora se coloca en la perspectiva de la rana, fundiendo la identidad de Gregory con la del juguete. El jugador entonces nada hacia la coladera de la tina que atrapa a la rana. La imagen luego se difumina y la perspectiva vuelve a los ojos de Edith para terminar la secuencia.

El sentido de la interacción se muestra como evidente: el carácter de realismo mágico de la escena parece ser una representación de la imaginación de Gregory. Sin embargo, ello se ve conflictuado con el hecho de que los aspectos fantásticos interactúan físicamente con el mundo real, al grado de causar el accidente fatal del bebé. El sentido metafórico más prominente es justo el contraste entre el juego y la imaginación infantil, que es lo que está directamente bajo el mando del jugador, y la inminente fatalidad. Esta escena se coloca hacia el final de la trama, por lo que el tema de la muerte ya se habrá instalado en la mente del jugador; además, el cuadro de un bebé dejado a



solas en una tina de baño es un escenario arraigado firmemente en el imaginario cultural contemporáneo, por lo que la propia situación resulta ominosa. Y, como en la escena anterior, la narración dictada por la carta leída por Edith se sobrepone a toda la secuencia como narración auditiva. Sam está hablando de cómo podía percibir con claridad que Gregory vivía en su propia imaginación, y que le hubiera gustado compartirla por más tiempo. Todos estos elementos configuran el sentido que el jugador puede articular como espectador, intérprete y narrador.

Aquí es posible señalar otra influencia literaria del juego, el propio lenguaje. Durante la mayor parte de las secuencias visuales en el juego se superponen fragmentos de texto que subtitulan la narración auditiva. Esto podría parecer innecesario dada tal narración⁵, pero el texto está ahí porque funge además un papel mecánico: le indican al jugador las acciones que debe tomar. En los momentos en que Edith recorre la casa, las palabras de su diario, que el jugador escucha en voz de la misma protagonista, se muestran también frente al jugador ocupando un espacio tridimensional, no solamente superpuestas a toda la imagen como los subtítulos tradicionales en cine; si el jugador da la vuelta a su avatar y mira hacia atrás, dejará de dar la cara al texto. Así, el texto sirve para indicar la dirección que el jugador debe seguir para hacer avanzar la narración.

Aunque no se supone que este texto sea parte física del mundo, sino que el jugador lo perciba como un elemento extradiegético, su presencia como objeto tridimensional permite a los diseñadores jugar con las letras como objetos interactivos. La historia de Gus, hermano de Gregory y Dawn, que murió arrastrado por una tormenta mientras volaba un papalote, es narrada por un poema luctuoso escrito por su hermana, y la perspectiva de la secuencia coloca al jugador tras los ojos de Gus al mando del papalote. Los versos del poema se despliegan en el cielo y el jugador debe hacer pasar la cometa por las letras, y éstas se unirán al vuelo formando la cola del juguete. Incluso hay momentos en que las palabras se atorán en los objetos del escenario, y el jugador debe

⁵ Una discusión relevante y necesaria en los últimos años ha sido cómo implementar formas de accesibilidad a los videojuegos para personas con diferentes tipos de discapacidad. Los subtítulos opcionales para personas con debilidad auditiva es uno de estos mecanismos, y de hecho la mayoría de los juegos de amplia distribución los incluyen.



encontrarlas y rescatarlas para que el poema prosiga su declamación. Al final, incluso algunos objetos físicos se unen al vuelo conforme la tormenta arrecia y arrastra a Gus a su lamentable desenlace.

Este título demuestra así su intención de hacer convivir —y de permitir la construcción de sentido en tal convivencia— su carácter literario con el interactivo. El juego literalmente demanda que el jugador lea, pero además convierte esa lectura en un elemento de interacción. Nuevamente, que la trama no pueda ser modificada ni intervenida en su estructura por las acciones del jugador no implica una menor importancia de su injerencia. En este juego, las acciones del jugador también narran, pero en lugar de pedirle al jugador que narre la dimensión configurativa de la trama, le pide en su lugar narrar el aspecto poético de su lenguaje, lo que se muestra como un aspecto igualmente fundamental de la configuración (Mimesis II), como la describe Paul Ricoeur (2002). En realidad, ambas esferas persisten, pues todas las acciones son significativas; es solamente el énfasis, eso a lo que el juego dirige la atención del jugador como co-narrador, lo que distingue a este título de los otros casos de análisis.

Conclusión

What Remains of Edith Finch da pie a establecer una mancuerna entre la intención autoral y las acciones del jugador para hacer surgir como sentido el tema central del juego: la muerte y la memoria. El jugador experimenta las diferentes subjetividades de los personajes desde la primera persona para hacerle compartir la corporalidad de sus perspectivas, y la narración verbal trae a la conciencia que todas esas perspectivas están mediadas por la memoria colectiva de los diarios, cartas y objetos que cuentan una historia común entre sí. Que la voz narrativa en un momento dado no coincida con la perspectiva corporal desde la que se percibe la memoria no la invalida; al contrario, la magnifica y la convierte en una realidad más amplia, que a su vez está mediada por los diferentes niveles narrativos, como Cide Hamete Benengeli narrando lo que cuentan los manuscritos sobre la vida y obra de Don Quijote. El jugador es entonces una voz más de la cadena que cuenta y repite las historias de la familia Finch, que, a diferencia de la familia Buendía, no ha



terminado aún sus años de soledad en la tierra, y no será así mientras haya voces, y manos sobre el control, que las vuelvan a contar.

Referencias

Bal, M. (1990). *Teoría de la narrativa*. Madrid: Cátedra.

Chatman, S. (2013). *Historia y discurso: la estructura narrativa en la novela y en el cine*. Barcelona: RBA Libros.

Denisova, A., Cairns, P. (2015). First Person vs. Third Person Perspective in Digital Games: Do Player Preferences Affect Immersion? *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems*. CHI'15 145–148. <https://doi.org/10.1145/2702123.2702256>

Gaudreault, A., Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Iser, W. (1987). Ficcionalización: la dimensión antropológica de las ficciones literarias. En J. A. Mayoral (comp.), *Estética de la recepción*. Madrid: Arco Libros.

Merleau-Ponty, M. (1993). *Fenomenología de la percepción*. Barcelona: Planeta-Agostini.

Ricoeur, P. (2002). *Del texto a la acción: ensayos de hermenéutica II*. México: Fondo de Cultura Económica.

The Optional. (2017, 1 de mayo). *What Remains of Edith Finch - Ian Dallas Interview (Full)* [Archivo de video]. YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=Ndj12kGBwIQ&t=1s>

What Remains of Edith Finch (Versión para Sony Playstation 4) [Videojuego]. (2018). Barcelona: Annapurna Interactive.