

LA HERENCIA NARRATIVA DEL CINE EN EL VIDEOJUEGO: ESPACIOS, PERSONAJES Y ARGUMENTOS EN *RiME*

THE NARRATIVE LEGACY OF FILM IN VIDEO GAMES: SPACES, CHARACTERS AND
PLOTS IN *RiME*

Mar Marcos Molano
P. T. U. y Doctora en CC. de la Información
Departamento de Teorías y Análisis de la
Comunicación
Universidad Complutense de Madrid
Madrid, España
mmarcos@ucm.es

Michael Santorum González
P. A. Doctor y Doctor en CC. de la Información
Desarrollador de Videojuegos en Tequila Works
Universidad Francisco de Vitoria
Pozuelo de Alarcón, España
michael.santorum@gmail.com

Sergio Gutiérrez Manjón
Doctorando del Programa Comunicación Audiovisual y Relaciones Públicas
Departamento de Teorías y Análisis de la Comunicación
Universidad Complutense de Madrid
Madrid, España
sergiogu@ucm.es

RESUMEN

Como narración surgida en el contexto de la modernidad, el videojuego abandona el relato lineal clásico, para maniobrar mundos no transitados con anterioridad por otras formas narrativas como el cine de las que, sin embargo, ha asimilado su experiencia. El videojuego construye así espacios que se desbordan y se pueblan de personajes que se cuestionan a sí mismos y cuya comprensión del mundo proviene de la navegación en los laberintos narrativos y de sus propias acciones. Proponemos el análisis del videojuego *RiME* como una estructura narrativa que, basándose en una sencilla arquitectura de puzzles, revisa los planteamientos de la narración del videojuego reformulándolos a través de la consideración de los mundos no solo como lugares de tránsito de sujetos sin intención, sino como espacios que representan los estadios psicológicos de unos personajes afectados de su propia existencia, puente de conexión entre la narración experimentada por el cine y resemantizada por el videojuego.

PALABRAS CLAVE

Videojuegos, Narración no lineal, Personajes, Espacios narrativos, Argumentos, *RiME*

ABSTRACT

As a narrative that emerged in the context of modernity, the video game abandons the classic linear story to maneuver worlds not previously transited by other narrative forms like cinema, from which, however, it has assimilated its experience. The video game thus constructs spaces that overflow and are populated by characters who question themselves and whose understanding of the world comes from navigating the narrative labyrinths and from their own actions. We propose the analysis of the video game *RiME* as a narrative structure that, based on a simple puzzle architecture, reviews the approaches of the video game narration reformulating it through the consideration of the worlds not only as places of transit of unintentional subjects, but as spaces that represent the psychological stages of some characters affected by their own existence, connection between the narration experienced by the cinema and resemantized by the video game.

KEYWORDS

Video Games, Non-Linear Storytelling, Characters, Narrative Spaces, Plots, *RiME*

1 Introducción

La habilidad de narrar ha sido estudiada como una particularidad del funcionamiento cognitivo, un modo de pensamiento caracterizado por una forma de ordenar la experiencia que tiene principios propios. La historia narrada surge de lo que es absolutamente particular, de lo que es sorprendente, inesperado, original, incluso inverosímil. El pensamiento narrativo no sigue una lógica lineal, sino que funciona por analogía, lo que implica un modo de pensamiento por semejanza, que afecta a nuestra comprensión del mundo: “¿Qué se gana o se pierde cuando se da un sentido al mundo contando historias, usando el modo narrativo para interpretar la realidad?” (Bruner, 2003: 145).

Al contar historias vamos construyendo significados, razón por la cual nuestras experiencias adquieren sentido, o dicho de otro modo, el significado de lo ocurrido surge de la narración de lo acontecido. Si la experiencia en sí misma es imprecisa, sin estructura ni forma, es al narrarla cuando la dotamos de estructura y realidad y aún más, la dotamos de humanidad porque entra en el mundo de lo simbólico. A la hora de construir un relato deben tenerse en cuenta dos perspectivas: la de la acción —gramática del relato— y la de la conciencia —lo que saben, piensan o sienten, o dejan de saber, pensar o sentir los que intervienen en la acción—. Mientras la primera es importante en sí misma pues sin ella no habría nada que contar, el “paisaje de la conciencia” (Bruner, 2003: 46) alude a los temores, las esperanzas y las inquietudes de los personajes. En este sentido, la realidad psíquica predomina en la narración y toda la realidad que exista más allá del conocimiento de los que intervienen en la historia, es diseñada por el autor con la necesidad de crear un efecto dramático.

Sin abandonar el planteamiento de Bruner, con la consolidación del pensamiento posmoderno, se comprueba cómo asistimos a la incorporación de dos aspectos que afectan al tejido narrativo: por un lado, la creación de un mundo compuesto con las realidades psíquicas de los protagonistas, dejando el conocimiento del mundo *real* en el dominio de lo implícito; por otro, comprobamos cómo el relato lineal tradicional sufre transformaciones significativas creando maneras alternativas de trabajar el espacio y el tiempo a través de estructuras no lineales, características de los medios digitales, que se atreven con mundos y relatos en los que los modos tradicionales no maniobran: lo que debía ser —la causa-efecto, la causalidad— cede ante lo que es —lo no-lineal, la casualidad—: “El diseño del mundo de ficción del juego deber partir, por un lado, de un cierto espacio de posibilidad interactiva para el jugador —esto es, la instauración de lo posible por encima de lo lineal— y, en consecuencia con ello, debe configurar una fragmentación y jerarquización de sus personajes y escenarios” (Planells, 2015: 17-18).

Esta forma narrativa de la posmodernidad afecta a la construcción del personaje, el cual, si bien gravita en torno a la causalidad, es una causalidad de carácter psicológico. Ello hace de esta causalidad un factor narrativo tremendamente subjetivo. Suelen ser personajes faltos de metas evidentes por lo que es habitual que se cuestionen a sí mismos respecto a sus propósitos a la hora de realizar las acciones: “...esto es evidentemente un efecto de la narración, que puede no dar importancia a los proyectos causales de los personajes, guardar silencio respecto a sus motivos, enfatizar acciones e intervalos insignificantes y no revelar nunca los efectos de las acciones” (Bordwell, 1996: 207). Son narraciones en las que el interés por el personaje es mayor que el interés por el argumento: esto es debido a la vaga presencia del nexo causal, por lo que puede no revelarse los efectos de las acciones, consecuentemente, todas nuestras expectativas se convierten en igualmente probables o improbables. Sin nexo causal sino casual, el personaje del discurso moderno se desliza de una situación a otra sin oposición, ya que no tiene un objetivo claro, ni un efecto a una causa:

[Estos aspectos] “convierten al personaje en una especie de laboratorio de modelos de comportamiento [...]. Asimismo, la articulación de virtudes y defectos o dramas conaturales al personaje se proyecta hacia dos tipos de gratificaciones al mismo tiempo: las relaciones admirativas y la identificación de referencias aspiracionales en la ficción, más el eventual alivio simbólico de situaciones personales, a través de procesos de comparación social con el personaje” (Pérez Latorre, 2012: 85).

2 Estado de la cuestión

“Los artistas imitan a los hombres en plena acción”, afirmaba Aristóteles, en tanto que la peculiaridad de la narración no está en quien realiza la acción sino en la acción misma. Los personajes “son lo que hacen” por lo que es fundamental definir su necesidad para después, comprender los obstáculos que dificultan la consecución de sus objetivos.

Si el personaje es la acción, de sus acciones pueden deducirse sus características implícitas. Pero no sólo eso, las acciones pueden definir al personaje también explícitamente: el personaje es lo que “(se) dice que hace”. En esta segunda opción se contempla la posibilidad de que hable sobre sí mismo, de que otro hable sobre él o de que un narrador hable de él. Si de éstas, la calificación implícita ofrece más información sobre el personaje al proceder de su actitud, no podemos dejar de evidenciar cómo también se obtiene información de los rasgos explícitos del personaje, lo que nos lleva a enunciar que no hay una razón sólida y fundamental que sostenga el pensamiento formalista por el que se prime la acción como fuente de rasgos para el personaje; pero tampoco al revés, la primacía de los rasgos morales y psicológicos del personaje sobre las acciones. Es necesario restablecer el equilibrio para entender que tanto personaje como acción son las claves fundamentales para la construcción de la lógica narrativa:

“¿Qué es el personaje sino el determinante del suceso? ¿qué es el suceso sino la ilustración del personaje? Tanto el personaje como el suceso son necesarios desde un punto de vista lógico para la narrativa [...]. Las historias sólo existen cuando se dan sucesos y existentes [personajes] a la vez. No puede haber sucesos sin existentes y aunque es cierto que un texto puede tener existentes sin sucesos a nadie se le ocurriría decir que eso es una narración” (Chatman, 1990: 121).

Que el interés recaiga en las acciones o en los personajes depende no sólo de los procesos enunciativos (creador – espectador), “lo que da al personaje moderno el tipo de ilusión de realidad que resulta aceptable al gusto de espectador moderno es precisamente la heterogeneidad y dispersión de su personalidad” (Chatman, 1990: 121); sino fundamentalmente de los modelos narrativos (hegemónico vs. alternativo), “que el personaje esté en función de la trama es una consecuencia derivada de la lógica temporal de la historia, del mismo modo se podría aducir que el personaje es supremo y la trama un derivado para justificar la narrativa modernista en la que no pasa nada y los sucesos en sí mismos no constituyen una fuente independiente de interés” (Chatman, 1990: 121).

Por tanto, resulta imprescindible una noción más abierta del personaje, sin caer en la dicotomía de las narraciones “psicológicas” centradas en la trama y las psicológicas centradas en los personajes. Barthes (1966) en su clásico ensayo sobre la construcción del personaje, amalgama la visión funcional con la psicológica para confirmar que los personajes son una parte fundamental para comprender las acciones, ahora bien, no pueden clasificarse ni describirse en términos de

“personas” dado que sus esferas de acción son típicas, limitadas y clasificables. Sin embargo, no es necesario llegar a la consideración de personas para tratar a los personajes como seres autónomos y no como simples artifices de la trama: la narración evoca un mundo y, como tal, somos libres de enriquecerlo con las experiencias reales o ficticias que adquiramos. Un personaje es “una unidad semántica completa” (Bal, 1990: 87) y como tal adquiere unos rasgos que permiten describirle psicológica e ideológicamente, aunque como personaje que es, fruto de la imitación o de la fantasía, no tenga psicología, ni personalidad ni ideología. Un personaje se crea para la ficción con una forma concreta establecida por su biografía que lo determina a través de un punto de vista, una personalidad, una actitud, una conducta, una necesidad y un propósito. Una vez asumida la forma, el personaje revela sus conflictos en la diégesis a través de sus acciones.

2.1 La acción define al personaje

Habrán personajes si las palabras y las acciones manifiestan una decisión (Aristóteles, 1992). Si los personajes se definen por sus acciones y no por su caracterización, las acciones son concluyentes, tanto es así que los acontecimientos, desde esta lógica analítica, se definen como transiciones de un estado a otro causadas o experimentadas por los personajes. Los acontecimientos deben ser funcionales para constituir el cuadro dramático, esto es, solamente deben incluirse aquellas acciones que sean indispensables para el desarrollo de la fábula. Los acontecimientos funcionales suponen la posibilidad de elegir entre dos opciones, así la opción elegida determinará el curso que han de seguir las acciones en la narración.

De este modo, si los acontecimientos deben ser funcionales, también deben de serlo los personajes para así poder adquirir cierta penetración en las relaciones entre sucesos. Cuando los personajes son situados en la cadena lógica de acontecimientos, tienen necesariamente un objetivo, ya que son colocados intencionalmente para funcionar en la trama: son dotados de cualidades características relacionadas con la intención de la narración en su conjunto. La primera relación ocurre entre el actor que persigue un objetivo y el objetivo mismo. El objetivo que persigue el personaje no es necesariamente una persona o un objeto, puede querer aspirar a alcanzar un estado. Si alcanzar el objetivo es la prioridad, el interés dramático será el que determina si ello se consigue o no. Habrá personajes que apoyen al sujeto en la consecución de su objetivo, provean el objeto o permitan que se provea. Es el dador, que en muchas ocasiones no es un personaje sino una abstracción: la sociedad, el destino, el tiempo... La persona a la que se da el objeto es el receptor.

Por último, si consideramos la narración como la necesidad de llevar a cabo un “programa”, cada acción presupondrá la capacidad del sujeto para realizarlo, es la competencia del sujeto para actuar, la cual “...se puede subdividir en la determinación o la voluntad del sujeto para proceder a la acción; el poder o la posibilidad y el conocimiento o la habilidad necesarios para llevar a cabo su objetivo” (Bal, 1990: 41). Sobre la base de la construcción de los sucesos y de cómo los personajes se mueven en ellos, el personaje se muestra predecible dado que toda la información que se ofrece para fabricar su identidad “contiene información que limita otras posibilidades” (Bal, 1990: 91): la condición sexual, los lugares en los que se desarrolla la historia, el género al que pertenece el relato, las relaciones con los demás...

Siguiendo esta estela consolidada por la narración clásica, el videojuego no hace sino insistir en la presencia del personaje dotándolo de una nueva dimensión derivada de su carácter virtual, en tanto que el jugador podrá empatizar de manera efectiva con su personaje. Es en este sentido que “el videojuego recoge el legado del lenguaje audiovisual, que ha desarrollado un repertorio de técnicas que permiten la expresión emocional del personaje, desde la dirección de arte

(...) hasta la capacidad expresiva, máxima responsable de la vinculación del jugador con el personaje” (Cuadrado y Planells, 2020:98-99)

3 Enu, un personaje entre la narración cinematográfica y el laberinto del juego

El personaje es la clave de la construcción de la narración interior que se muestra al espectador como laberinto narrativo en el videojuego *RiME* (*RiME*, Tequila Works, 2017). Un personaje que, tomando las emociones como punto de partida, es capaz al tiempo de hacernos reflexionar en virtud de principios, elecciones y dilemas morales: “*RiME* destaca, sobre todo, por su excelente estilo artístico de sólidos infinitos que sorprenden en movimiento, cuando develan que no son ilustraciones, sino que están los suficientemente vivos como para acoger la críptica historia protagonizada por un niño...” (León y Delgado, 2019:139).

RiME propone al jugador la mirada a través de los ojos de un niño, Enu, que se desliza por la trama del juego en silencio. Nada sabe el jugador de este personaje, en la onda del discurso de la modernidad, hay una evidente falta de información sobre su construcción, sus objetivos o sus metas. El juego busca la provocación del jugador con la ausencia de diálogos o de textos que expliquen el origen y la necesidad del personaje. Tan solo el recurso de la exploración profunda del espacio es el que determina el encuentro del jugador con su avatar.

El arranque mismo de la pieza provoca que el jugador comparta la meta interior del personaje, sintiéndose cerca de él, pues, aunque no sepamos nada de nuestro destino, nos encontramos solitarios en una playa de lo que aparentemente es una isla.

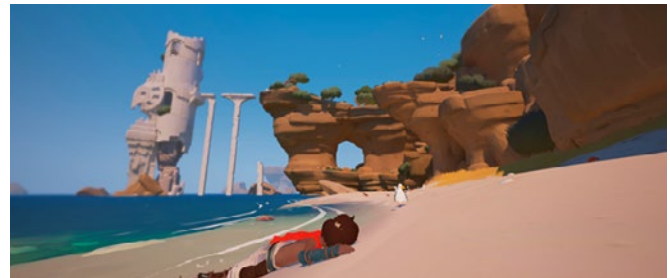


Fig. 1: Enu despierta en una playa de la isla

El proceso de identificación es inmediato, el alter-ego del jugador despierta en la arena y echa a andar: “la identificación es una regresión de tipo narcisista en la medida en que permite restaurar en el yo el objeto ausente o perdido y negar, por esta restauración narcisista, la ausencia o la pérdida (...). Si la identificación con el otro consiste en erigirla en el yo, esta relación narcisista, puede tender a sustituir el azar de una elección del objeto. La identificación narcisista tendrá pues, una tendencia a valorar la soledad y la relación fantasmática en detrimento de la relación de objeto y se presentará como una solución de repliegue del yo, lejos del objeto” (Aumont, 1996: 258-259).

Si tanto la identificación como la empatía poseen componente emocional y cognitivo en tanto que identificarse con el personaje supone compartir conocimientos y emociones con él, la empatía supone además que el desarrollo de esos conocimientos y emociones se basan en la comprensión de las situaciones que vive el personaje. Enu vaga despreocupado por la isla, las mecánicas de juego —saltar, correr, trepar, nadar y gritar, fundamentalmente— reproducen la curiosidad infantil con relación al entorno manipulando la luz y la perspectiva del juego, provocando un viaje intuitivo sin marcas ni líneas de dirección. Sin embargo, fruto de esa exploración, el jugador va comprendiendo que la necesidad narrativa es precisamente la de

descubrir, por sí mismo, qué motiva la construcción de un personaje como Enu en un mundo posible como el que se encuentra (Fig. 1).

La identificación en este nivel es básicamente la identificación con el personaje como figura del semejante en la ficción. Sin embargo, hay autores que opinan que la identificación diegética utiliza mecanismos más complejos razón por la cual esa identificación deviene un efecto de estructura, una cuestión más de lugar que de psicología: para que el observador encuentre su lugar, basta con que se inscriba en este espacio una red de relaciones, una situación. De este modo, se podría afirmar que la empatía no tiene preferencias psicológicas, sino que es una operación estructural: “yo soy aquél que ocupa el mismo lugar que yo” (Barthes en Aumont, 1992: 272). *RiME* consigue esta identificación con la creación de un espacio simbólico que no solo alberga al personaje, sino que actúa como construcción semántica más allá del recorrido emblemático de Enu, un espacio que evoluciona de la misma manera que evoluciona el protagonista.

Esto demuestra que el pacto viene determinado por la necesidad de formar parte de ese espacio donde se sustituye lo real por lo creíble, y lo verdadero por lo verosímil dentro del contexto del juego. El espacio lúdico creado deviene un espacio autónomo y ontológicamente distinto del mudo real y como tal libre de las ataduras del referente:

“Un mundo posible se reconstruye conceptualmente como una macroestructura ficcional que, a partir de proposiciones preestablecidas como verdaderas o falsas, constituye un mundo amueblado —personajes, objetos, estados, acciones— como un sistema dinámico de atribución y generación de sentido válido bajo el cumplimiento de las proposiciones para enunciador y enunciatario” (Planells, 2015: 57).

3.1 Los estadios del personaje como mundos posibles

A medida que el personaje va realizando las acciones que el juego propone, el espacio se revela, demostrando que no es solo el espacio de la interacción sino un lugar poblado de elementos narrativos simbólicos: cada uno de los lugares que componen la isla tienen su correspondencia con estados psicológicos de los personajes. El argumento va progresivamente desvelando que las acciones que realizamos con Enu para avanzar por el mundo son parte de un proceso interno que tiene que ver con los cinco estados mentales del duelo que atraviesa el doliente tras la muerte de un ser querido (Kübler-Ross, 1994). Elisabeth Kübler-Ross propone que las personas próximas a la muerte pasan por cinco fases durante el duelo: negación/aislamiento, ira, pacto/negociación, depresión y aceptación, dichas fases tienen diferentes periodos de duración y, aunque usualmente se suceden unas a otras, puede ocurrir que se solapen. Tampoco explica el modelo una secuencia fija de fases, su formulación siempre fue descriptiva y fenomenológica. Estas fases coinciden en *RiME* con la creación de entornos narrativos específicos y el uso de elementos simbólicos diferentes.

El juego empieza con una tormenta iluminada por los rayos y un faro lejano, mientras una tela roja atraviesa la lluvia arrastrada por el viento, que nos lleva al primer nivel, mostrándonos a Enu en una playa, con la única compañía de unas gaviotas y unos cangrejos. El espacio de la isla aparece apacible, seguro y colorista, con días soleados y atardeceres asombrosos a los que siguen espléndidas noches estrelladas con auroras boreales. Es un espacio pleno de luz mediterránea y sosiego que Enu puede explorar sin preocupación, descubriendo e interactuando con los elementos y la fauna que le permiten, intuitivamente, acercarse a la torre, a partir de ahora siempre

presente, resolviendo puzzles usando las acciones propias de un niño —correr, saltar, gritar, observar las cosas y moverlas—. Las acciones realizadas transforman el entorno de la isla creando caminos para llegar a espacios antes no accesibles. En la primera zona, los gritos asustan a los animales y la fruta los atrae. Los gritos activan estatuas en forma de zorro y hacen aparecer a Nana, un zorro que representa a la madre ausente y acompañará al personaje ejerciendo la función de guía, ayudando a crear nuevos caminos para continuar explorando la isla, mientras un personaje misterioso ataviado con una capa roja con capucha aparece siempre en la lejanía, desapareciendo siempre que Enu se acerca a él. Si explora lo suficiente, Enu puede encontrar conchas marinas que al escuchar reproducen una canción de cuna; juguetes de madera que representan los animales que va encontrando por la isla o murales con imágenes de un rey, una reina y su hijo, que cuentan la historia de Enu aunque éste no lo sepa. En la segunda zona es necesario jugar con la perspectiva para habilitar el camino y encontrar dos llaves. Una de ellas se encuentra en una torre y la otra en medio de una isla con un árbol muerto que revive y se vuelve accesible al hacer que el agua lo rodee y bajo el cual se encuentra escondida una tumba, la de la madre de Enu. Una vez en poder de las dos llaves, se puede habilitar una escalera sobre la que aparece de nuevo la figura encapuchada del padre junto a Nana, que indican a Enu el camino a seguir: un largo puente que conduce a la torre que domina la isla y a la que puede acceder tras atravesar un laberinto de oscuridad que se ilumina con el sonido de los pasos de Enu y sus gritos mostrándole el camino, mientras la figura encapuchada espera en el centro de la torre indicándonos el acceso hacia el corazón de la atalaya, una escalera en espiral que lleva hacia la parte superior de la misma y donde vuelve a aparecer el hombre encapuchado, mostrando a Enu un túnel que conduce a una nueva zona de la isla iluminada por una luz cegadora.

Este nivel corresponde a la fase de negación y aislamiento descrita por Kübler-Ross. El espacio narrativo niega lo que realmente ha ocurrido mostrándose colorista y positivo, y es que “la negación funciona como un amortiguador después de una noticia inesperada” (Kübler-Ross, 1994: 60). La figura misteriosa que Enu trata de alcanzar prefiere el aislamiento al enfrentamiento, es la manera que tiene (el padre) de mantener vivo a Enu, “esta fantasía es la forma en que el padre acuna la existencia de su hijo en una especie de limbo, donde suspende la incredulidad, manteniendo a raya la despiadada verdad de la realidad” (Rubio, 2018), su proceso psicológico le impide “llevar la negación al extremo. Puede hablar brevemente de la realidad de la situación y, de repente, manifestar su incapacidad para seguir viéndola de un modo realista” (Kübler-Ross, 1994: 63).



Fig. 2: Enu sobre la pirámide rodeado de estatuas y sombras

En el segundo nivel, Enu aparece en la parte superior de una pirámide escalonada con algunas estatuas de sal que representan figuras humanas que se deshacen al tocarlas. Sólo la parte superior de la pirámide está iluminada, el resto de la sala está rodeada de unas sombras fantasmales que sisean mirando al niño mientras avanza, siguiendo

la llamada de los lamentos de Nana que lo guía pasando junto a la estatua de un rey a través de la oscuridad hasta el exterior de la torre, un balcón iluminado por una luz deslumbrante con una bola dorada que al moverla hace rotar al sol, pero que hace enfurecer a una bestia alada que la roba y la lleva a su nido. Al intentar seguirlo, la criatura se lanza sobre Enu, obligándole a refugiarse a la sombra de cualquier estructura si no quiere ser atacado de nuevo. Esta zona de la isla está formada por tres molinos de viento, el primero con imágenes del niño, el segundo repleto de restos de barcos y velas y el último bajo el agua. Cada uno de ellos representa la necesidad de culpar a alguien por la muerte del niño: “Al principio, tal vez le echas la culpa al mar, porque el mar se llevó a tu hijo. Luego, tal vez culpes al barco porque era tu forma de vida, ¿por qué no pudiste ser carpintero? ¡Esto no habría sucedido! Entonces obviamente culpas a tu propio hijo; fue descuidado, no debería haber hecho eso, le estaba advirtiéndolo” (Rubio, 2018). Huyendo de la luz del sol, Enu debe encontrar una llave para abrir cada uno de los molinos, poder destruirlos y así liberar las tormentas que guardan en su interior, creando zonas de sombra de las que huirá el pájaro y donde aparecerán las sombras fantasmales que huyen del niño porque no es como ellas y, por tanto, no debería estar allí. Una vez destruidos los tres molinos, supuestamente culpables de la muerte del niño, Enu puede acercarse al nido de la criatura alada donde guarda la bola dorada para devolverla a su lugar original, pero en el camino destruirá el nido de la criatura haciéndola desaparecer definitivamente. Una vez que la bola esté en su posición, Enu puede acceder al interior de la torre junto a Nana para continuar ascendiendo y llegar a una antesala pantanosa llena de árboles y vegetación que le conducirá a un nuevo lugar.

La primera fase de negación es sustituida por sentimientos de ira, rabia, envidia y resentimiento en este segundo nivel del juego. “Es una fase difícil de afrontar [...] porque la ira se desplaza en todas direcciones y se proyecta contra lo que les rodea a veces casi al azar” (Kübler-Ross, 1974: 74). En esta fase, el mundo del juego se calienta, se agrieta y se quema, el propio espacio de la isla reacciona con ira y comienza a arremeter.

En el tercer nivel, Enu aparece sobre un pequeño altar rodeado de puertas que debe atravesar sin ningún orden aparente hasta aparecer súbitamente en un largo pasillo que debe recorrer incansable hasta darse cuenta de que sólo volviendo sobre sus pasos puede avanzar. Tras pasar junto a una nueva estatua del rey, con la ayuda de Nana llega a un cementerio de “centinelas” donde, al revivir a uno de ellos, encuentra la clave para fabricarlos y acceder a una nueva área donde las sombras fantasmales parecen haber perdido el miedo y le atacan, intentando convertirle en una sombra si no se aleja de ellas con suficiente rapidez.



Fig. 3: Enu huye de la sombra que intenta absorber su esencia

En un antiguo taller puede construir un centinela, un poder superior al que ayuda y que a cambio le permite avanzar en el nivel eliminando los grupos de sombras fantasmales que bloquean el camino y son imposibles de superar sin asistencia mientras le muestra

el camino al antiguo cementerio. Una vez superadas las sombras, el centinela utiliza al niño para despertar a una tropa de centinelas y abrir una puerta hacia la torre, momento en el cual parecen prescindir de él, pero a los que puede acompañar hasta alcanzar una nueva zona, una antesala inundada de agua que precede al siguiente nivel.

El nivel no es sino la representación del tercer estadio de pacto o negociación “es un intento de posponer los hechos, incluye un premio a la buena conducta y fija un plazo de vencimiento impuesto por uno mismo”. (Kübler-Ross, 1974: 113).

A lomos del centinela que ha creado en el taller, Enu aparece en medio del mar rodeado de un grupo de éstos que se dirigen hacia una nueva zona de la isla bajo una lluvia que no cesará durante todo el cuarto nivel. El espacio de la isla adquiere ahora la forma de la tristeza y la incertidumbre, el vacío y el dolor profundo propios de la etapa depresiva. Una vez en ella, Enu debe seguir a los centinelas por un laberinto marcado por la lluvia en el que ve pasar las sombras fantasmales junto a él sin que le hagan caso, momento en que encuentra una nueva estatua de un rey, cada vez más humano, hasta llegar a unas puertas cerradas, en cada una de las cuales uno de los centinelas que le acompañan se fusiona con ella para poder abrirla: “a veces tus mejores amigos necesitan sacrificarse para que puedas seguir adelante” (Rubio, 2018). A pesar de todos los intentos de Enu, el centinela que ha creado se sacrifica para abrir la última puerta, que conduce a un anillo interior en el cual tiene que convertirse en una sombra para poder continuar su camino, perdiendo por el camino también a Nana, pues ya ha cumplido su función de hacer que aceptara su condición.



Fig. 4: Enu convertido en sombra

En una torre del centro del anillo, Enu encuentra tres grandes cadenas que debe romper para superar su depresión y convertirse en un “niño de luz”, después de lo cual aparece bajo una cúpula con su interior reflejado en el suelo de agua, que tras desaparecer muestra a Enu en un mundo dado la vuelta, con la torre invertida por la que tiene que bajar hacia la parte superior mientras pasa por los diferentes niveles que ha visitado previamente hasta llegar a la última puerta y, andando por el techo ahora convertido en suelo, traspasar el último umbral.

Tras entrar en la torre por el hueco en forma de cerradura de su parte superior, Enu, convertido en un “niño de luz”, aparece tumbado en la cama de su habitación y puede recorrer un recuerdo en blanco y negro de su casa vacía hasta llegar a una estatua, que ya no es un rey, si no una imagen completamente humana, su padre. Al tocar la estatua, se deshace y con ella toda la casa, dejando ver a Enu que está en la parte superior de la torre, en el borde de un abismo circular, rodeado de sombras que al llegar al borde se lanzan, pero no al vacío ya que el mundo se ha dado la vuelta, convirtiéndose en una estela de luz. Y Enu, tras mirar el abismo, se lanza también al vacío, cayendo hacia una noche estrellada donde la verdad es por fin revelada. La noche estrellada ilumina al padre, sentado con una llave en su mano. Se levanta y tras recorrer el pasillo de su casa abre una puerta largo tiempo cerrada, entrando en la habitación de Enu, donde

se encuentran sus juguetes de madera y donde parece que nada haya cambiado. Al acercarse a la puerta para irse, el padre se gira y puede ver a su “hijo de luz” sentado en la cama. Se acerca para abrazarlo y, dependiendo de las acciones que el jugador haya realizado, puede aparecer la madre de Enu abrazando a ambos antes de que desaparezcan, quedándose el padre tan sólo con una tela roja en la mano, la misma que perseguía Enu en los sueños, la misma que formaba su capa. El padre se levanta y se acerca a la ventana, desde la cual se ve su barco de pesca y un faro, el mismo que iluminaba la tormenta mientras una tela roja aleteaba al empezar el juego. Tras unos instantes, suelta la tela que lleva el viento, simbolizando este quinto nivel la aceptación de la muerte de su hijo y el comienzo de un nuevo día. Sin embargo, “no hay que creer que la aceptación es una fase feliz. Está casi desprovista de sentimientos. Es como si el dolor hubiera desaparecido, la lucha hubiera terminado” (Kübler-Ross, 1974: 148).



Fig. 5: El padre abraza el recuerdo de su hijo

3.2 La construcción del argumento como historia interior

El argumento de *RiME* funciona gracias al principio de “retraso” enunciado por Sternberg: “sólo aplazando la revelación de alguna información puede el argumento crear anticipación, curiosidad, suspense o sorpresa” (Bordwell, 1996: 55). La transmisión de la información se presenta distribuida a lo largo de la narración, cosida a las acciones que realiza el jugador, pero de manera autónoma a través de las *cut scenes* jugables que proporcionan a la historia un sustrato narrativo en forma de sueños. En el primero de ellos, el jugador ve a Enu descolorido y sin capa en un desierto solo habitado por los restos de un naufragio, donde el único toque de color es una tela roja flotando en el viento y un bote varado en la arena. Enu persigue la tela subiéndolo al mascarón de proa del bote, pero, al ir a cogerla, una furiosa tormenta se desata en el horizonte. En el segundo sueño, Enu está encaramado al mascarón del barco varado en el desierto cuando, súbitamente, la arena se convierte en agua y se encuentra bajo la tormenta que acaba de vislumbrar. Al caer dentro del barco, puede ver en la proa una figura encapuchada con una capa roja que se gira hacia él y le mira. En el tercer sueño, Enu está en la popa del barco avanzando hacia la figura encapuchada mientras las olas sacuden el barco, cuando está cerca de alcanzarlo, un golpe de mar le hace caer por la borda y a pesar de agarrarle para intentar ayudarlo a subir, desaparece bajo el mar, quedándose Enu con un pedazo de su capa roja. Finalmente, en el cuarto sueño, un señor de mediana edad, presumiblemente el padre de Enu, está en la popa del barco avanzando hacia él. Enu lleva un impermeable rojo. Entre las embestidas de las olas, un golpe de mar hace caer al niño por la borda. El padre le agarra de los brazos e intenta subirlo a bordo, pero el mar le arrastra quedándose solamente con un jirón del impermeable entre las manos.

Estos sueños, a modo de *flashbacks*, van desvelando el interior del personaje. “La exposición distribuida y retardada estimula la

curiosidad sobre los acontecimientos previos y puede conducirnos a la suspensión de hipótesis fuertes o absolutas” (Bordwell, 1996: 55). Efectivamente, la exposición de la historia que relata *RiME* provoca la sorpresa en el jugador porque las hipótesis que podríamos habernos formulado al inicio del relato —Enu juega despreocupado, trepa y corre en un mundo en el que todo está bien—, incluso las falsas hipótesis que el juego fuerza a manejar al jugador —el padre de Enu, se ahogó una noche en una tormenta—, se desvanecen en el momento que se transita del cuarto sueño al quinto nivel, donde somos conscientes de que Enu no vaga por una isla ingenuo y optimista enfrentándose a las peripecias propias de su destino, sino que su recorrido es la superación de su propia muerte descrito por un padre atormentado que redime su dolor en el trayecto propuesto por la narración del juego: “*RiME* es la historia de un padre que atraviesa las cinco etapas del dolor, aceptando lentamente la pérdida de su hijo, que fue arrastrado por la borda durante una tormenta y se ahogó. Es una revelación desgarradora guardada para el final del juego que hace brillar un nuevo significado y comprensión en todo lo que vivimos antes” (Rubio, 2018).



Fig. 6: Enu cae por la borda del barco

Inicialmente, estos sueños pueden parecer al jugador información no relevante para la construcción de la historia porque no sabe encajarlos. No es fácil determinar la pertinencia de esa información en el momento en que surge y podrían parecer “digresiones” de autor, interrupciones que no se relacionan con la historia. Pero no es esto lo que ocurre en *RiME*, las “cut-scenes” son espacios narrativos para la reflexión: podemos no entender por qué se ofrece esa información en ese punto, pero su sola presencia genera la formación de hipótesis sobre sus consecuencias.

Los sueños reproducen lagunas narrativas causales en la construcción del relato de *RiME*. Se trata de ausencias cuyo vacío permanece abierto hasta el final del juego. Cada sueño ofrece al jugador un lecho reflexivo y, de un sueño a otro, va comprendiendo cómo esas lagunas, inicialmente “difusas”, se van “enfocando” afinando “nuestra intuición sobre qué información podría llenarlas” (Bordwell, 1996: 55). Sin embargo, consideramos que todo el argumento de *RiME* se construye sobre una inmensa laguna *realizada*, haciendo así ostentación del enorme vacío que se instala ante el jugador porque, desde el principio, el jugador sabe que hay algo que necesita saber: la tela roja que protagoniza los créditos es la misma capa roja que Enu porta durante el juego y, sin embargo, esa capa roja no viste a nuestro personaje durante los sueños. El jugador dota de connotación simbólica al objeto precisamente por esa labor de “realce” que ha generado la laguna narrativa misma.

Existen en la narración de *RiME* otros elementos que actúan como doble pliegue narrativo de carácter simbólico que no *retrasan* la información sino que la *redundan*: “el argumento también se repite [...] tales repeticiones refuerzan las asunciones, inferencias e hipótesis sobre la información de la historia” (Bordwell, 1996: 55), reforzando el conocimiento del argumento: las representaciones pic-

tóricas que aparecen a través de las cerraduras, sólo accesibles desde el menú del juego y que funcionan como alegoría del argumento y la escultura del rey que se antropomorfa según avanza el juego.



Fig. 7: Alegoría de Enu con sus padres

4 Conclusiones

Mientras las narraciones hegemónicas de los discursos clásicos cimentan sus relatos basándose en la articulación de *sucesos* blindados a través de la causa-efecto, la narración del videojuego se construye a partir de *acciones* que voluntariamente realiza el jugador como iniciativa propia, transformando la necesaria “causalidad” en una contingente “casualidad” narrativa que se erige sobre la toma de decisiones que, al tener consecuencias en el juego, harán avanzar el argumento, el relato y la propia narración. Transitar el mundo a través de la construcción de “mundos simbólicos” es una magnífica posibilidad del videojuego. Esos mundos simbólicos no pueden conformarse con adoptar los procesos de construcción clásica, convenientes a otros relatos, sino superarlos. El videojuego, instalado en la cultura de la posmodernidad, ha nacido en el seno del relato “no lineal” y, por lo tanto, el paradigma de su construcción narrativa se despega necesariamente del modelo aristotélico: la narración “ergódica” (Aarseht, 2004), como sustituta de la narración lineal, establece un universo en el que el sujeto es el centro no ya del enunciado sino de todo el proceso enunciativo.

Superado el texto del modelo lineal de horizonte cerrado y contenido propio del cine, la narración del videojuego conduce al jugador hacia un texto que se desborda hacia lo infinito, transitado de personajes que, para construir el relato, colonizan las relaciones entre jugador y creador. El texto, aparentemente, no se jerarquiza ni organiza, sino que genera una visión errante que exige la toma de decisiones con cada acción realizada por el personaje, definiendo las características del mismo y la importancia de esas decisiones en sus contextos. El mundo creado es un espacio para la maniobra, la reflexión y la interpretación, un mundo de *verdades ficticias* poblado de personajes dotados de acciones en las que creen, ante las que toman decisiones y que desarrollan de manera posible, en el contexto ficticio de lo creíble establecido por la autoridad del texto. Al tiempo que emerge una suerte de “narrador—jugador” que atraviesa dicho texto haciendo aportaciones sobre el mismo en toda su complejidad narrativa.

En este sentido, *RiME* propone una revisión de la estructura narrativa del videojuego para demostrar cómo los espacios no sólo son “mapas” donde desarrollar acciones, sino que devienen elementos esenciales de la construcción del relato en tanto que “lugares” que actúan como espacios psicológicos que transitan los personajes. *RiME* se nutre de las convenciones que configuran los relatos clásicos cinematográficos —lagunas causales y vacíos temporales, restricciones en el conocimiento del personaje, comentario autoral, personajes envueltos en sus propias crisis existenciales...—, para resemantizar su necesidad y ofrecerles una nueva oportunidad en las estructuras laberínticas y caleidoscópicas propias del videojuego.

BIBLIOGRAFÍA

- Aristóteles. (1990). *Retórica*. Madrid: Gredos
- Aristóteles. (1992). *Poética*. Madrid: Gredos
- Aarseht, E. (2004). *Quest games as post-narrative discourse*. Lincoln: Universidad de Nebraska Press.
- Aumont, J. (1996). *Estética del cine*. Barcelona: Paidós
- Bal, M. (1990). *Teoría de la narrativa*. Madrid: Cátedra
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.
- Bruner, J. (2003). *Actos de significación. Mas allá de la revolución cognitiva*. Madrid: Alianza
- Cuadrado, A. y Planells, A.J. (2020). *Ficción y Videojuegos, teoría y práctica de la ludonarración*. Barcelona: UOCpress
- Chatman, S. (1990). *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y el cine*. Madrid: Taurus Humanidades.
- Kübler-Ross, E. (1994). *Sobre la muerte y los moribundos*. Barcelona: Grijalbo
- León, J. y Delgado, M. (2019). *Revolución Indie, la subversión cultural del videojuego*. Sevilla: Héroes de papel.
- Planells, A.J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario A Portal*. Madrid: Cátedra.
- Pérez Latorre, O. (2012). *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes
- Santorum González, M. (2016). *La narración del videojuego: cómo las acciones pueden contar historias*. Tesis doctoral. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- RiME and reason: beneath the meaning of Tequila Works artful wonder*. Entrevista a Raúl Rubio. Eurogamer, 26 junio 2018. Recuperado de: <https://www.eurogamer.net/articles/2018-06-25-rime-and-reason-beneath-the-meaning-of-tequila-works-artful-wonder>

ABOUT THE AUTHORS

Mar Marcos Molano (Madrid, 1969) has a PhD in Information Sciences and is a Professor at the Complutense University of Madrid. Her research focuses on the analysis of the photographic and cinematographic image. In 2007, she incorporated the study of video games from the fields of narrative and user connection, publishing different articles on video games, narrative and education.

Michael Santorum González (Welwyn Garden City, 1971), has a PhD in Information Sciences from the Complutense University of Madrid. He is a professor of Narrative at the Universidad Francisco de Vitoria and a video game developer at Tequila Works where he has developed games such as *RiME*, *The Invisible Hours* and *Groundhog Day: Like Father Like Son*.

Sergio Gutiérrez Manjón (Madrid, 1994) is a Research Fellow in Training at the Universidad Complutense de Madrid, where he is currently studying for a PhD in Audiovisual Communication, Advertising and Public Relations, teaching in Audiovisual Narrative. Member of the international group of Analysis of fiction stories and creation of documentaries assigned to the Department of Communication Theories and Analysis.