

PRESURA

CULTURA VISUAL DIGITAL

Cristina Gimeno / 8 de March de 2023 / Artículos, Ensayo

What remains of Edith Finch: sobre el ciclo de la vida y el devenir de la familia



Mereciendo elogios por su jugabilidad o excelente narrativa, la aventura de Edith debe ser recordada por ser la del género humano.

A menudo se desconfiaba de que los nuevos productos culturales, históricamente hablando, puedan causar un impacto significativo a largo plazo. Aceptando su popularidad inicial se los considera flor de cerezo y de ello no está exento el entendimiento y estudio del videojuego.

Siendo este un fenómeno multicausal, posiblemente el motivo principal es doble: primero, la juventud de formatos como el videojuego; segundo, el modo en que se ha abordado desde la Academia hasta el momento. **Resulta natural que al no haber podido contemplar los efectos a largo plazo en la cultura o la historia de formatos como el del videojuego, desde el punto de vista positivista, no se haya podido calcular su importancia en los acontecimientos del género humano.** Ello ha afectado significativamente al análisis académico del videojuego.

Como señala Jan Simons en *Narrative, games and theory* (2007) el estudio del videojuego arranca de la mano de dos grandes tendencias: la narratología y la ludología. Sobre estas tendencias cuenta Carlos Álvarez Barroso (2020:35) que «los ludologistas, encabezados por Esper J. Aarseth y su mítico cibertexto entienden el videojuego como una sucesión de reglas y sistemas semióticos, donde impera la simulación sobre la representación^[1]», mientras que, 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^[2]». Es decir, **los primeros pasos del estudio del videojuego lo han abordado preferente desde el estudio de sus estructuras**, pero no solo. También se ha contemplado su impacto desde áreas externas como los estudios sociales, la pedagogía o la psicología. A modo de ejemplo: *Social Realism in Gaming* (2004), de Alexander R. Galloway, “*Whatever the Emotional Experience, It’s Up to Them*”: *Insights from Designers of Emotionally Impactful Games* (2021), de Alena Denisova, Thuy Duong Nguyen, Julia Ayumi Bopp y Elisa D. Mekler, o *Computer Games as a Part of Children’s Culture* (2003), de Johannes Fromme.

En los últimos tiempos se han desarrollado estudios como *Pasado interactivo* (Alberto Venegas, 2020) que contemplan el videojuego más allá de las estructuras, dinámicas de juego o posibilidades de aplicación externa. Aunque tanto la narratología como la ludología, así como las aplicaciones externas del videojuego, nos permiten comprender y catalogar este producto artístico, **el interés del videojuego como elemento sustancial y profundo es creciente.**

Este estudio de caso quiere efectuar una aproximación a *What remains of Edith Finch* (2017), precisamente, desde una perspectiva trascendente. Por tal motivo, realizaré un análisis desde los estudios estéticos, es decir, y siguiendo a Friedrich Schiller (*Sobre la gracia y la dignidad*, 1792), atendiendo la forma interior de la obra de arte. De este modo, daré especial importancia a aquellos símbolos que cuentan con notable arraigo en el imaginario colectivo y que, a su vez, pueden ayudar a explicar por qué este juego ha resultado tan significativo para jugadores y críticos. No obstante, haré referencia a estudios de diversa índole para que quien desee consultar otro tipo de trabajos sea libre de hacerlo^[3].

Un caso de estudio excepcional

What remains of Edith Finch (en adelante WROEF) vio la luz en el año 2017 de manos de la desarrolladora Giant Sparrow. Durante ese mismo año obtendría el *Game Award for Best Narrative* en los *Game Awards*, al año siguiente obtuvo el *Premio BAFTA de videojuegos al Mejor Juego del Año* y desde entonces ha cosechado sobrado éxito entre los jugadores y la crítica. **Su condición narrativa lo ha convertido en objeto de estudio de los *Game Studies***, por lo que el interés por las aventuras de Edith es creciente.

Este juego tan peculiar cuenta la historia de los Finch, a través de la última descendiente del clan familiar: Edith. Perseguidos por una extraña maldición, los Finch morirán uno tras otro en circunstancias ora explicables, ora extrañas. Edith se adentra en la casa familiar y explora los recuerdos de cada uno de los miembros de su familia para desentrañar el pasado. Memoria, familia, idilio y muerte se entrecruzan para brindarnos una aventura apasionante en el marco del género de los *walking simulators*^[4].

Se trata de un formato, en términos narrativos, episódico. Esto es, **cuenta con una suprahistoria general en la que se enmarca un conjunto de historias autoconclusivas**. El propio Ian Dallas en una entrevista concedida a *The Optional* (2017) destacaba las dificultades de caracterización en el ámbito de los videojuegos dada la proximidad de su obra al ámbito narrativo. Esta cuestión influye en las dinámicas del juego, estudiadas en detalle por Carlos Álvarez Barroso (2020:33-54). La dinámica general implica el que el personaje de Edith avanza por el hogar familiar en una dirección única, siguiendo la superposición de voz-texto. Cada episodio intermedio cuenta con dinámicas aisladas que varían en su complejidad, desde el balanceo del columpio de Calvin, hasta la aventura de Lewis, en la que el jugador puede avanzar en distintas direcciones sobre plano y tomar decisiones.

Captura
de
pantalla
de
WROEF.

Aunque el objetivo del juego es progresar mientras se desentraña el pasado, lo más importante de cuanto se nos relata no es la maldición en sí misma. Mejor dicho, lo más importante de este juego no es la lucha contra la muerte, sino el ciclo de la vida. Para sostener esta afirmación (susceptible a toda duda) es pertinente hablar de algunos aspectos de la historia: el idilio, la destrucción de la familia, la pervivencia de la memoria y la muerte misma.

Paisaje de un idilio vacío

El juego comienza en la finca de los Finch. En algún lugar de la costa, franqueado por un denso bosque, puede encontrarse el hogar familiar. Se trata de una inmensa morada cuyas piezas se superponen. Sobre la construcción original se han levantado nuevas estancias, caminos y lugares conforme se ampliaba la familia. La distribución desde el exterior recuerda a un árbol genealógico invertido, pues en lo alto se encuentran las habitaciones de los nuevos miembros.

La naturaleza, el agua, el hogar familiar, forman parte de la imagen del idilio tradicional. Mijaíl Bajtín, en sus consideraciones sobre el idilio, destaca la importancia del mismo como espacio en que han convivido generaciones sucesivas, y con ellas los acontecimientos categóricos de la vida: el nacimiento, el amor, el desarrollo personal, el conflicto íntimo, la muerte. El ritmo temporal es cíclico, aunque estable, pues las condiciones de vida permanecen inalterables. La representación del idilio es de carácter sublime.

Cuando Edith llega a su hogar natal, la primera sensación es la del tiempo detenido, seguido por la inquietud. Hallamos el correo atrasado, la cocina, el salón y los pasillos en un estado de sorpresa, de abandono repentino. Es extraño, «como una sonrisa con muchos dientes». Esta sensación de extrañamiento se ha comentado en varios trabajos precedentes. Señala Emma Ray (2020: 8):

“

This simile succinctly captures the unheimlich allure of the building: it is simultaneously welcoming and menacing – indeed, the sense that the house is somehow predatory is linked to its seemingly generous hospitality. Behind the jumbled, cosy abundance of belongings is a gaping maw ready to swallow Edith whole.

La sensación de incomodidad o, incluso, de miedo, persigue al jugador en las primeras etapas del juego. Resulta natural, dado que estamos rompiendo la suspensión del tiempo detenido. Cuando queda a la llegada de Edith son las ruinas del idilio familiar, materializadas en el espacio, y de las cuales intentaremos desentrañar un pasado oculto y peligroso. La sensación de soledad, vulneración y abandono, de un hogar que bien pudiera ser el espacio de la maldición familiar, justifica la inquietud del jugador que, sin embargo, debe seguir avanzando.

La casa es un laberinto en el cual cada miembro cuenta con su espacio diferenciado^[5]. En la entrevista anteriormente referida a *The Optional*, Ian Dallas destacaba que su principal influencia había sido el realismo mágico hispanoamericano,

En particular, *Cien años de soledad* (Gabriel García Márquez, 1967)^[6]. En lo relativo al espacio y al tiempo, la presencia de la circularidad, de los espacios laberínticos, de la confusión del personaje con respecto a un entorno que es tan realista como extraño (nada que no podamos explicar sucede en el hogar de los Finch), es frecuente en la narrativa del realismo mágico.

El motivo por el cual cada miembro de la familia cuenta con un espacio personalizado según sus intereses y trayectoria, en orden ascendente, formando el árbol familiar, no solo tiene una explicación mecánica o de desarrollo, sino que podemos aportar una explicación filosófica. James Casey en su *Historia de la familia* (1990) retoma a Tocqueville (en particular, *De la démocratie en Amérique*, 1835-1840) para explicar la esencia del mundo individualista y profesionalizado. Dice así (1990:43-44):

“

La combinación de descentralización política, sectarismo protestante, y apertura de fronteras —que permitiría la libre circulación de la riqueza—, promovió el fenómeno más novedoso, el individualismo. [...] Tocqueville observó que en Norteamérica, la división del trabajo, la incesante búsqueda de empleo, y la acumulación de riqueza habían reemplazado a cualquier otra clase de jerarquía. Sin gremios, sin aristocracia, sin parroquias propiamente dichas, los norteamericanos recurrieron al intercambio de trabajos especializados y, en última instancia, al dinero, como regulador de las relaciones. Al igual que Durkheim, Tocqueville sugirió que ese desarrollo no era exclusivamente un fenómeno económico, sino también cultural.

En las sociedades distribuidas por castas, estamentos o grupos sociales cerrados de cualquier índole, la pertenencia del individuo al grupo viene definida por la pertenencia familiar. De este modo, la profesión del individuo, su religión, su posición en sociedad, las leyes que lo rigen y sus obligaciones, quedan definidas en el momento del nacimiento. La sangre se convierte en un vehículo de ideas, normas, castigos o beneficios, más allá de su configuración biológica, adquiriendo un peso cultural considerable que se puede apreciar, por ejemplo, en la genealogía de los héroes. El héroe pertenece en el Antiguo Régimen europeo a la casta de la nobleza, lo que define su fuerza, capacidad o, incluso, atributos físicos.

El individuo como recipiente de potencial, de deseos y aspiraciones propios, de preocupaciones internas, es propio de un mundo diferente. El desarrollo del individualismo moderno y contemporáneo, pese a todas las cuestiones negativas que

puede acarrear, lleva consigo la potenciación de las capacidades individuales y, sobre todo, la capacidad de elegir. Así, entre otros, se conquista el espacio privado en el hogar (para la mujer, llegará más tarde^[7]) y ese lugar privado es muestra, además, de los gustos o ambiciones de la persona que lo ocupa.

Los Finch no reutilizan habitaciones. Estas permanecen en estado fotográfico, tal y como sus dueños las hubieran dejado antes de morir. Así, cada habitación es diferente, personal, un nicho de información sobre el carácter de cada miembro de la familia. Cabría destacar, por su relevancia en este contexto, un caso significativamente doloroso, a la par que simbólico: el de los gemelos Calvin y Sam.

La habitación de Calvin y Sam está dividida en dos. La mitad de Calvin tiene notorias referencias al cielo, las estrellas y los astronautas. Los colores de su mitad de la habitación son fríos (preferentemente en la gama del azul), los de la otra mitad, cálidos (predominando el rojo). Sam cuenta con notorio interés por la fotografía y los emblemas militares. Tras la muerte de Calvin, su mitad de la habitación queda en desuso. Sam, desde niño, convive con el espacio que su hermano ha dejado atrás^[8]. Esta dinámica, que retomaremos al hablar de la muerte, se sucede por toda la casa. **Los que quedan conviven con el espacio vacío de quienes se han ido y por ello la casa resulta tan inquietante.** No es amenazadora por sí misma, pero la muerte la inunda por completo.

Captura
de
pantalla
de *WROEF*
en el que
podemos
apreciar
la
habitación
de Calvin
y Sam.

Disculpándome por esta digresión y volviendo al asunto del individuo, evitaré describir cada una de las muertes, porque esta tarea ha sido realizada por otros investigadores (vuelvo a recomendar el trabajo sobre las dinámicas de juego de Carlos Álvarez Barroso) y porque podría resultar redundante, ya que se trata de información que puede desentrañar el propio jugador. Sí me gustaría detenerme en la diferencia de dinámicas. Las muertes de cada individuo de la familia podrían haber seguido las mismas mecánicas de juego que la historia principal o marco, es decir, de lectura y avance. Sin embargo,

Cada muerte tiene su propia dinámica de juego. Esto se debe a tres factores: narrativo, simbólico y técnico.

Como ya se ha señalado, estamos ante una historia episódica y, consecuentemente, existen diferencias entre los episodios y la trama que los envuelve. Por ejemplo, la narración episódica folletinesca de carácter policial, origen de las actuales series policiacas, cuenta en su estructura con una serie de pequeñas historias que tienden a la autoconclusión. Lo que une a esas historias es la presencia de protagonistas comunes, es el caso de Sherlock Holmes, Poirot o Miss Marple, así como estructuras paralelas: se comete un crimen, se buscan pistas, se llega a un punto muerto o de confusión, se encuentra al asesino (que resulta ser alguien desconocido o alguien conocido e inesperado). Sin embargo, aunque Edith está presente como guía de toda la narración, se produce un cambio de voz consciente. Así, la perspectiva de Edith cambia para situarnos en la piel de su familiar fallecido, marcando un salto de la narración principal al fragmento episódico.

Desde el punto de vista simbólico, **la importancia del individualismo puede verse no sólo en la representación de la habitación como esencia del quien que la ocupó, sino, además, en que cada muerte es narrada en un formato particular.** Así, se hace uso de la carta, el diario, la fotografía, el informe, la pintura, la personificación, la narración oral e, incluso, el tebeo. La multiplicidad de formatos se ha explorado en la música, el cine o la literatura. Por ejemplo, en *Drácula* (Bram Stoker, 1897) se superponen la carta (de Mina Murray a Lucy Westenra, y viceversa, de Quincey P. Morris a Arthur Holmwood, y un largo etcétera), el diario en taquigrafía, manuscrito, de navegación, o fonográfico (de Lucy Westenra, Jonathan Parker, Seward, del capitán del Demeter, Van Helsing...), el telegrama (A. Holmwood a Seward), noticias (Pall Mall Gazette), informes (Patrick Hennessey), incluso memorándums (Lucy Westenra). No solo se debe a que la novela esté basada en la comunicación o en la multiplicidad de medios en desarrollo, sino a que resulta de interés conocer al personaje a través de su expresión, de su propia VOZ.

En este caso, sin embargo, el formato de representación, el personaje y su muerte, son parte del mismo poliedro. Ello se debe a que **WROEF** cuenta con una estrecha vinculación entre lo técnico y lo simbólico. La alternancia de dinámicas de juego evita la monotonía, de tal manera que el juego resulta mucho más entretenido que si se redujese al avance y lectura. Pero lo más llamativo es precisamente que una de estas era historias la que, en origen, iba a constituir el grueso del juego. Hablamos de la primera de las historias, protagonizada por Molly.

Cierta noche, Molly es castigada, debe irse a la cama sin cenar. Estando en su cuarto, siente un hambre voraz. Empieza por ingerir las sobras de su hámster, comer pasta de dientes e iniciar una metamorfosis que la llevará a necesitar más y más. Finalmente, se transformará en un extraño y peligroso monstruo que acabará devorándola. La historia

⇨ Molly, similar al mito de Eresictón, presenta al jugador algunos de los aspectos clave de la obra: el laberinto, la circularidad, la necesidad de perseguir lo inalcanzable hasta la autodestrucción (tal y como le sucede a Edith) y la confusión entre la realidad y la ficción.

Captura
de
pantalla
de **WROEF**
en la que
podemos
apreciar
detalles de
la
habitación
de Molly.

Este último aspecto es capital tanto en la trama general como en las tramas episódicas. La mayoría de las muertes pueden tener una explicación perfectamente realista. En el caso de Molly podría simplemente haberse intoxicado con la comida del hámster, al comienzo de la historia. Esto ha dado pie a la consideración del estudio de la trama como representación de problemas mentales o sociales. Brenda Judith Torres Valladares (2022: 5) destaca la importancia de **WROEF** como representación de realidades sociales tales como la locura y el suicidio. Por otro lado, Sky LaRell Anderson en *Portraying Mental Illness in Video Games. Exploratory Case Studies for Improving Interactive Depictions* (2020) da especial importancia al caso de Lewis como representación de la locura.

Si Molly es la que abre el ciclo de los Finch narrando su historia, Lewis será el último caso cuya dinámica tengamos la oportunidad de explorar. Hermano mayor de Edith, tras la desaparición del hermano menor, se recluirá en el consumo de estupefacientes. Pasado un tiempo intentará reintegrarse socialmente trabajando en una fábrica de conservas. Sin embargo, este trabajo es excesivamente repetitivo y Lewis empezará a imaginar un mundo paralelo en el cual es coronado rey tras vivir una serie de aventuras. Acabará suicidándose presa de una alucinación en un ambiente totalmente festivo. Su coronación y su guillotinado concluyen en el mismo acto, al final de la aventura.

A través de los escritos de su psiquiatra tendremos oportunidad de ver hasta qué punto el trastorno de Lewis afectaba a la familia y es, precisamente, esta historia la que ha dado pie a considerar **WROEF** un juego realista que representa las dificultades de personas con trastornos mentales. De este modo, todas las muertes de los Finch, y la maldición misma,

ueden explicarse a través de una suerte de demencia congénita que los arrastra inevitablemente al fallecimiento. Pese a que es una posible explicación, e incluso pudiera considerarse como parte de las intenciones del equipo desarrollador, esto no es óbice para señalar que la historia de Lewis es, claramente, perteneciente a la categoría del grotesco.

Como explica Luís Beltrán Almería en sus obras *Estética de la novela* (2021) y *Genealogía de la imaginación literaria* (2017), el grotesco es la combinación de lo violento, la muerte o lo desagradable con la risa y la festividad. **Se trata de una estética popular que ayuda a sobrellevar la dureza de la existencia de tal manera que risa y tragedia, belleza y repulsión, muerte y vida, son dos caras de la misma moneda.** Uno de los personajes clave en el marco del grotesco es el loco (o incluso, el loco-cuerdo). Si a ello añadimos las referencias del realismo mágico, Lewis se convierte en personaje puente entre la realidad y la ficción.

Esta dualidad, lo real y lo fantástico, será uno de los centros del videojuego y quedará personificada en las figuras de la anciana Edie, su nieta Dawn y su bisnieta Edith, quienes, en constante conflicto, serán símbolo de la transmisión intergeneracional, la asimilación del pasado o su repulsión y la disposición a afrontar el futuro ante el final inminente que parece afrontar el idilio familiar.

Sobre el pasado, la rememoración y la muerte

Intentando escapar de la maldición que había asolado a su familia durante varias generaciones, Odin Finch partió en barco desde la costa noruega hacia Washington en 1937. Lo acompañaban su hija, Edie Finch, y su yerno. Durante el trayecto los asaltó una violenta tempestad que hundió el barco (en el cual Odin trasladaba también su hogar). Entre las ruinas, Edie reconstruiría la casa Finch, en la que vería crecer a sus hijos y nietos. Siguiendo los parámetros del idilio, también los vería enamorarse, sufrir, cuidar de sus hijos, y, finalmente, morir.

Sin embargo, como nos muestran los eventos del final del juego, la relación de Edie con la muerte no es conflictiva. Acepta los sucesos familiares como una «maldición» e integra la muerte en la vida familiar. Por ello, reconstruyendo la casa Finch, creará un cementerio (ocupado no solo por los Finch, sino por sus mascotas). Edie Finch es la representante del pensamiento mágico y de la aceptación de la muerte, de una manera de entender el mundo que nos resulta ajena.

Por el contrario, la madre de Edith, Dawn, representa el pensamiento realista que, en ocasiones, nos asalta analizando el juego. Dawn niega la existencia de la maldición, atribuyendo el desastre familiar a accidentes y evitando por todos los medios que sus hijos sepan acerca de la maldición familiar. Mientras que Edie acepta el curso de los acontecimientos, Dawn intenta escapar de ellos. La misma Edith, al comienzo del juego,

nos dirá recorriendo la casa que su madre se esforzó notablemente por sellar todas las habitaciones, por evitar que Edith leyera sobre los acontecimientos de la familia y por alejar a sus hijos de la tragedia.

El primero en convertirse víctima de la supuesta maldición familiar sería Milton, el mediano de los hermanos, con apenas once años. Su historia es quizá de las más fantasiosas: Milton es un prodigio de la pintura. Dice, incluso, que su pincel tiene un poder sobrenatural. No sabemos si su historia es fruto de la imaginación, de la locura o tal vez una metáfora, pero la cuestión es que según sus ilustraciones pintó una puerta en uno de sus lienzos y, a través de ella, se fue a un universo diferente.

Captura
de
pantalla
de **WROEF**
en la que
podemos
ver la
habitación
de Milton.

Su madre nunca pierde la esperanza de encontrarlo con vida. Una de las primeras cosas que veremos en la casa serán los carteles de búsqueda de Milton, pero no se volverá a saber de él. Tras la desaparición de Milton y la muerte de Lewis, Dawn decide abandonar la casa, junto con su hija Edith, e internar a la anciana Edie en un asilo para mayores. A la mañana siguiente, los sanitarios encuentran el cuerpo de Edie. Tiempo después, Dawn, la madre de Edith, fallece.

Dawn y su abuela son las representantes de dos formas de afrontar el pasado y la muerte. Edie ha aceptado el destino de la familia como elemento mágico e inevitable, mientras que su nieta se afana por encontrar una solución, resolviendo la muerte como un problema y no como un hecho. Para comprender estas dos posturas, tan legítimas como trágicas, el lector puede acudir a las obras de Yuval Harari. En especial, a *Sapiens: de animales a dioses* (2019) y *Homo Deus: Breve historia del mañana* (2022).

La relación lo vivo y lo muerto es uno de los principales temas del imaginario humano. Hasta la Era Moderna, el ser humano entiende la muerte como parte de la vida. No solo porque convive con ella, sino porque en muchas ocasiones, por influencia del pensamiento mágico y, consecuentemente, de las religiones, la muerte es otra etapa del tránsito vital. Ello no quiere decir que no se padezca la muerte del ser amado o que no se tema el fin de la vida, sino que más bien se trata de comprender por qué la eternidad corresponde a otro mundo y no al nuestro. La muerte es algo cornóreo, natural, que da

que a que el alma pueda ser juzgada u ocupe otro cuerpo. Cuerpo y alma son dos entes separados y, perviviendo el alma, es natural que el cuerpo desaparezca.

La Era Moderna trae consigo el pensamiento científico positivista que, entre otros muchos efectos, une cuerpo y alma. Acompañado de la muerte de Dios y de la toma de conciencia de sapiens como un animal más en un único plano posible, la muerte no es un cambio de estado, es el simple y llano final. Esta aterradora perspectiva convierte la muerte en algo devastador, que conviene evitar. Así, deja de ser un hecho naturalizado, para convertirse en un enemigo.

De la misma manera que el realismo y la ficción chocan en cada una de las muertes de los Finch, **la perspectiva mágica y la realista chocan en la resolución del gran enigma, de la «maldición», que no es sino la misma muerte.**

Muerte y subsistencia del género humano

He querido comenzar este análisis hablando del idilio y me gustaría terminar hablando de su final. Si retomamos *Cien años de soledad* (Gabriel García Márquez, 1967) como referencia clave en la obra, encontramos un ejemplo significativo de la representación del fin del idilio a través del espacio. El idilio, asociado al espacio del hogar, usualmente campestre, finaliza con la mecanización, en el caso de *Cien años...* con la llegada del tren. El enfrentamiento entre estos dos espacios puede relacionarse con la evolución del género del idilio en el imaginario humano, así como con la ciudad como espacio contemporáneo.

Sin embargo, y consciente de la aparición del tren durante el juego (en relación con Walter), el idilio de los Finch tiene un final establecido por el eje temporal: la muerte. Y es que el fin del idilio no solo tiene una raigambre espacial, sino que también posee una dimensión temporal, predominante en este caso, que puede reflejarse posteriormente en el tratamiento del espacio. Para hablar de la muerte como fin del idilio me gustaría retomar al clásico Hesíodo, en particular, *Los trabajos y los días* (circa 700 a.C.).

En *Los trabajos y los días* Hesíodo define cinco grandes épocas de la historia humana. La primera de ellas, la era de Saturno, o «Edad de Oro» es la que nosotros podríamos entender como edad idílica. Se trata de una etapa vital en que el ser humano se mantiene joven e inmortal, dispone de lo necesario para vivir gracias al ciclo natural y no existe la violencia. El fin de este idilio se da al entrar en la «Edad de Plata» caracterizada, entre otros, por la presencia de la muerte. Esta *interruptio* se mantiene en el imaginario humano hasta nuestros días^[9].

Sin embargo, Edith Finch vuelve a este idilio en ruinas. Acompañada de la llave legada en el testamento de su madre que, si no ha cambiado de parecer, al menos, ha decidido dejar en manos de Edith la posibilidad de saber más, se adentra en el hogar familiar. Había

vivido allí hasta los once años, pero desde la noche de la marcha, hacía siete, nadie había pisado el lugar. Ella ha decidido resolver las cosas por sí misma, saber qué ha sido de su familia y en qué ha consistido la misteriosa maldición que los ha consumido.

Cuanto hemos descrito nos lleva a un conflicto intergeneracional. Ante el hecho de la muerte, las diferentes reacciones de Edie, Dawn y Edith pueden crear una confrontación. Para explicar esto, me gustaría acudir a una narración, para mí muy significativa, que puede encontrarse en *La niña que creó las estrellas* (J. M. Prada-Samper, 2011):

“

Nuestros padres pensaban que debíamos hacernos mayores y buscarnos nuestro propio sustento, y por eso nos enseñaron cómo hacerlo. Para que supiéramos cómo procurarnos nuestro sustento, nuestros padres nos hablaron de sus experiencias. Sobre estas cosas nos enseñaron nuestros padres, porque querían que supiéramos lo que debíamos hacer cuando saliéramos a buscarnos nuestra comida. Nuestros padres nos enseñaban estas cosas porque sabían que morirían y nos dejarían. Por eso nos instruyeron sobre lo que debíamos hacer para procurarnos comida. Querían que supiéramos estas cosas para que no nos faltara el sustento cuando ellos ya no estuvieran.

Narrado por Diä!kwain

Este texto forma parte del libro de cuentos anteriormente referido y resulta clara muestra de uno de los motivos primordiales del pensamiento humano: la transmisión de conocimiento. Este conocimiento, como en el caso de los Finch, puede resultar conflictivo, en tanto en cuanto parece que al relacionarse con él, los Finch corren un riesgo mortal. La anciana Edie cree necesario que sus descendientes sepan sobre quienes les han precedido y sobre los sucesos acaecidos, por trágicos que resulten. Su nieta, Dawn, quiere evitar que sus hijos estén expuestos al pasado, creyendo que esto los protegerá. Ambas posturas, finalmente irreconciliables, generan como consecuencia directa que Edith acuda al hogar familiar y allí recoja por escrito los hechos de sus antepasados.

Edith Finch, en un acto de valentía, vive una aventura de rememoración del pasado perdido por sí misma, porque desea saber, pero no solo por esto. Ha caído sobre sus hombros la decisión que tuvieron que tomar su bisabuela y su madre, contar o no contar, pues acude a la casa sabiéndose encinta. Toda la historia es una narración escrita para su hijo nonato.

La decisión de descubrir y contar es una de las posibles, de las legítimas incluso, pues los Finch y su maldición son imagen del ciclo de la vida y de la necesaria e incómoda respuesta del ser humano ante la muerte. Por ello, cuanto importa en esta historia no es qué da origen a la «maldición», qué podría acabar con ella o cuál es su naturaleza. Lo más importante es la situación en que deja a los Finch, que no viven sino una versión más o menos acelerada del ciclo natural cuya estructura explica el sentido circular del tiempo en la trama.

Se ha señalado de forma constante que es esta una historia en primera persona, independientemente del papel que ocupemos, y se ha destacado la importancia de la voz de Edith. Sin embargo, creo que es importante hablar no solo de la direccionalidad, la mecánica, la empatía que puede generar esta distribución o su construcción como personaje. Es importante establecer una relación entre la voz de Edith y su misión de intercambio generacional.

Durante el juego ocupamos el papel de Edith y de cada uno de sus familiares, siempre en primera persona y sin poder ver sus rostros. Al final de la historia el texto escrito por Edith no solo es firmado por sí misma, sino que lo acompaña la expresión «The Finches». Al ser el texto de Edith testimonio de la existencia y vivencias de todos sus antepasados, la voz de Edith no es solo su propia voz, sino que es también la voz de todos aquellos que la han precedido. Es este el sentido último de todo lo vivido, su narración, a quien pueda llegar, aunque sea desconocido. Mereciendo elogios por su jugabilidad o excelente narrativa, la aventura de Edith por lo que debe ser reconocida, en opinión de una servidora, es por ser la del género humano.

“

A mi madre no le gustaba hablar del tema... pero empezó a enfermar con frecuencia. El resto pasó bastante rápido. Mejoró un tiempo y entonces dejó de hacerlo. Y después me quedé sola. El último miembro vivo de los Finch, hasta que tuve noticias de ti. Todavía no sé qué decirte de todo esto. Si viviéramos eternamente, quizá tendríamos tiempo de comprenderlo todo. Pero, tal y como están las cosas, creo que lo mejor que podemos hacer es tratar de abrir los ojos y valorar lo extraño y breve que es todo esto. Se supone que el diario era para ti. Pero ahora espero que no lo veas nunca. Solo quiero conocerte y contarte todas estas historias personalmente. Pero supongo que si estás leyendo esto ahora... Las cosas no han salido como pensaba. Aquí es donde empieza tu historia. Siento no poder estar ahí para verlo. Ya sé que esto es mucho pedir, pero no te pongas triste porque me haya ido. Quiero que

te sorprendas de que alguno de nosotros haya tenido la oportunidad de estar aquí.

Buena suerte,

Edith. The Finches.

Bibliografía:

Álvarez Barroso, Carlos. «La mecánica como texto: el caso de What Remains of Edith Finch.» Ramírez Alvarado, Mar, Juan Francisco Gutiérrez Lozano y Francisco Javier Ruiz del Olmo. *Juventud y comunicación análisis y experiencias de representación, prácticas y consumos en medios y redes sociales: Libro de resúmenes del V Congreso Internacional Comunicación y Pensamiento*. Egregius, 2020. 33-54.

Anderson, Sky. «Portraying Mental Illness in Video Games: Exploratory Case Studies for Improving Interactive Depictions.» *The Journal of the Canadian Game Studies Association* 13.21 (2020): 20-33.

Anónimo. *La niña que creó las estrellas*. Ed. J. M. Prada-Samper. Madrid: Lengua de Trapo, 2011.

Bajtín, Mijaíl M. *La novela como género literario*. Ed. Luís Beltrán Almería. Trad. Carlos Ginés Orta. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2019.

Beltrán Almería, Luís. *Estética de la novela*. Madrid: Cátedra, 2021.

—*Genvs: Genealogía de la imaginación literaria*. Barcelona: Calambur, 2017.

«Beyond Myth and Metaphor – -The Case of Narrative in Digital Media.» *Game Studies: the international journal of computer game research* 1.1 (2001).

Bogost, Ian. «Video Games Are Better Without Stories.» *The Atlantic* (2017). <<https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/04/video-games-stories/524148/>>.

Borunda Magallanes, Ismael Antonio. «Mirar la Muerte a los ojos: Una perspectiva fenomenológica sobre el uso de la primera persona en el videojuego What Remains of Edith Finch.» *Sincronía. Revista de Filosofía, Letras y Humanidades* XXVI.82 (2022): 318-334.

Casey, James. *Historia de la familia*. Trad. Juan Luque. Madrid: Espasa, 1990.

Dallas, Ian. *What Remains of Edith Finch*. Giant Sparrow, 2017. PS4, Switch, PC, XBox, PS5.

Dallas, Ian. *What Remains Of Edith Finch – Ian Dallas Interview Full* Paul Tamayo y Cam Brewster. 1 de Mayo de 2017. The Optional.

Denisova, Alena, y otros. «“Whatever the Emotional Experience, It’s Up to Them”: Insights from Designers of Emotionally Impactful Games.» *Systems.*, Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing. s.f. 1-9.

«Empathy Puzzles: Solving Intergenerational Conflict in Young Adult Video Games.» *International Journal of Young Adult Literature* 1.1 (2020): 1-19.

Fromme, Johannes. «Computer Games as a Part of Children’s Culture.» *Game Studies: the international journal of computer game research* 3.1 (2003).

Harari, Noah Yuval. *Homo Deus: Breve historia del mañana*. Barcelona: Debolsillo, 2022.

—. *Sapiens: de animales a dioses*. Barcelona: Debate, 2019.

Jaeger, W. *Paideia. Los ideales de la cultura griega*. México: Fondo de Cultura Económica, 1996.

Kücklich, Julian. «Perspectives of Computer Game Philology.» *Game Studies: the international journal of computer game research* 1.3 (2003).

R. Galloway, Alexander. «Social Realism in Gaming.» *Game Studies: the international journal of computer game research* 4.1 (2004).

Simons, Jan. «Narrative, Games, and Theory.» *Game Studies* 1.1 (2007).

Torres Valladares, Brenda Judith. *Formas alternas de hacer narrativa lúdica desde los videojuegos: Un análisis de los elementos estéticos del videojuego What remains of Edith Finch*. Lima: Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC), 2022.
<<http://hdl.handle.net/10757/652900>>.

Venegas Ramos, Alberto. *Pasado interactivo. Memoria e historia en el videojuego*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil, 2020.

Zhao, Qingqing. *Storytelling Through Games Mechanics: A Study on Dark Souls, Gorogoa and What Remains of*. Dublín: University of Dublin (research paper), 2021.

Referencias:

[1] Además de Esper J. Aarseth, entre los posibles referentes se encuentran Umberto Eco, Huizinga, Lipovetsky, Linda Hutcheon o Ian Bogost, quien también se ha referido a este juego en un artículo publicado en *The Atlantic* (Video Games Are Better Without Stories, 2017).

[2] La presencia o no de la narrativa en el videojuego es la primera gran polémica de los *game studies*, como señala Britta Neitzel en *Narrativity of Computer Games* (2014). Además de este estudio, y también sobre la tendencia narratológica, es recomendable consultar *Beyond Myth and Metaphor -The Case of Narrative in Digital Media* (Marie-Laure Ryan, 2001) o *Perspectives of Computer Game Philology* (Julian Kücklich, 2033).

[3] El análisis del videojuego desde el punto de vista estético y el estado de la cuestión de los *game studies* puede expandirse en un estudio independiente pues la extensión de este asunto impediría prestar la debida atención al estudio de caso.

[4] Este término, según indica Borunda Magallanes (2022:320), sustituía a la categorización de los exploradores en tres dimensiones de forma «socarrona». Sin embargo, se ha ido integrando en la crítica y en los entornos de jugadores y desarrolladores. El uso en este trabajo es neutro y se debe a su aceptación en la comunidad.

[5] La idea de la casa como laberinto se explora en *Storytelling Through Games Mechanics: A Study on Dark Souls, Gorogoa and What Remains of Edith Finch*, trabajo de Qingqing Zhao, para la Universidad de Dublin.

[6] Cabe señalar que *Cien años de soledad* se ha revitalizado como influencia contemporánea en el ámbito de los nuevos medios audiovisuales. No solo en el videojuego, sino que también en la animación, como muestra el éxito de *Encanto* (2021).

[7] Vid. *Una habitación propia*, Virginia Woolf (1929).

[8] Utilizando una aclaración de Juan Marco Domínguez Fernández: las individualidades persisten, se mantienen inalterables e inalteradas, pues el resto de la familia quiere conservar el espacio como recuerdo de quien ya no está.

[9] No es el único fin del idilio posible asociado al concepto de la «Edad de Oro», Rousseau propone en el *Discurso sobre el origen de la desigualdad entre los hombres* (1755).

Posted in [Artículos](#), [Ensayo](#) and tagged [Ensayo](#), [Narrativa](#). Bookmark the [permalink](#).

Proudly powered by WordPress | Theme: Hive Lite by Pixelgrade.

[Contact](#) • [Inicio](#) • [Style Guide](#) • [Sobre Presura](#) • [Colabora](#) • [Contacta](#)