



UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y HUMANIDADES
ESCUELA DE POSTGRADO

**EQUIVALENCIAS ENTRE OBRAS LITERARIAS Y
VIDEOJUEGOS:** Aplicación de análisis literario a los videojuegos
The last of us y Resident Evil 7: Biohazard.

Tesis para optar al grado de Licenciado en Lingüística y Literatura con
mención en Literatura

Patricio Elías Romero Lemus

Profesores Guía:
Sergio Caruman Jorquera
David Wallace Cordero

Santiago de Chile, año 2022

Agradecimientos

Es increíble lo rápido que pasa el tiempo, los días cada vez son más fugaces, todo lo que disfruto hacer ocurre como simples destellos que desaparecen al instante. Quiero volver a mi infancia, volver a sentir que soy un niño, detener el tiempo de alguna forma y no seguir creciendo, pero así no funcionan las cosas, debemos avanzar incluso si la vida se complica, pues el mundo no se detendrá a esperarnos. Por eso hay que saber adaptarnos, buscar nuestra forma de ser felices en el camino, y por suerte, he podido encontrarlo gracias a los videojuegos y la literatura.

Quiero comenzar agradeciendo a mis profesores guías, David Wallace y Sergio Caruman, que acogieron de la mejor forma posible mi tema de investigación, y me ayudaron en todo el proceso para conseguir llegar a un análisis formal aplicable a los videojuegos.

Agradezco a mi madre Lilian, quien, a pesar de todas sus complicaciones de salud, ha estado en cada momento difícil de mi vida, apoyándose incansablemente, aunque ella estuviera al borde del colapso.

Agradezco a mi hermano Abimael, porque no solo has sido mi hermano, también has sido un amigo y un excelente compañero toda mi vida.

Agradezco a Santiago, por acompañarme en todos mis procesos, a pesar de que no tuvieras la obligación de hacerlo, siempre dándome ánimos y consejos que llevare hasta la muerte.

Agradezco a mi padre Elias, quien, a pesar de sus errores, ha sido figura de mi admiración durante toda la vida, y que, junto a mi madre, me inculcaron la costumbre de leer y cuestionar todo.

Agradezco a Catalina por su profundo amor durante estos años de intenso estudio, en el que me vi muchas veces sobrepasado, y ella estuvo ahí siempre para apoyarme.

Agradezco a mi abuela Toña, ya que, sin ella, probablemente no podría estar estudiando, su apoyo ha sido incondicional.

Agradezco a mis amigos Felipe, Agustín y Diego, pues han sido una parte fundamental en el transcurso de estos años, y me han permitido conocer y aprender más.

Dedicatoria

Para Lilian.

Índice

AGRADECIMIENTOS:	1
DEDICATORIA:	2
ÍNDICE:	3
INTRODUCCIÓN:	5
CAPITULO I: MARCO TEÓRICO:	11
- La corriente: Estructuralismo (siglo XX):	11
- El personaje:	12
Definiciones del concepto:	12
Esferas de acción y funciones de los personajes.....	16
Esquema actancial:	22
- El narrador:	25
Definición del concepto:	25
Focalización:	29
Voz:	32
- El videojuego:	33
Sinopsis de los videojuegos:	33
Género: Survival Horror:	41
Vista:	43
CAPITULO II: ESQUEMA DE FUNCIONES:	44
- Línea de funciones:	49
- Algunas observaciones:	49
- Esferas de acción:	50
CAPITULO III: ESQUEMA ATANCIAL:	55
CAPITULO IV: NARRADOR: LA VOZ Y LA FOCALIZACIÓN DENTRO DEL VIDEOJUEGO:	61
- Observaciones generales:	66

CAPITULO V: CONCLUSIÓN:67

BIBLIOGRAFÍA:70

Introducción

Desde que tengo uso de razón, las obras narrativas han sido una parte fundamental de mi desarrollo como persona, ya que, me han permitido sentir que soy participe de mundos fantásticos e irreales, lo que me ha inculcado valores y formas de entender la vida. Esto ha sido una experiencia tan adictiva como la nicotina, a tal punto de crear en mí una interminable búsqueda por nuevos e innovadores relatos. En medio de esta búsqueda, indagué por internet, encontré historias creadas por personas de todo el mundo en foros, tales como “creepypastas”¹ o los conocidos “fanfics”², pero quería más, incluso quería poder literalmente estar dentro de los relatos, y es ahí cómo conocí los videojuegos.

Comencemos por lo básico, ¿Qué son los videojuegos?³ Los videojuegos son un tipo de juego electrónico en el que las personas participan en los sucesos y acciones a través de un controlador (joystick, teclado y ratón, etc.), lo que es visualizado en un monitor o dispositivo capaz de reproducir imágenes como una televisión. Los videojuegos se originan en el año 1950, luego del surgimiento de las primeras computadoras tras finalizar la segunda guerra mundial, e intentar implementar programas de carácter lúdico en estos sistemas repletos de números y códigos, enfocados a simplificar labores de oficina.

Si bien, los videojuegos iniciaron solamente como programas para entretener y pasar el tiempo, sin tener ninguna profundidad, hoy en día han evolucionado adquiriendo matices de diversas áreas, como la artística (gráficos), la musical (bandas sonoras) y lo que nos compete a nosotros, la literaria (narrativa), entre otras. No hace falta profundizar mucho en un videojuego para identificar aspectos narrativos en él, pero no podemos asegurar que estos sean exactamente iguales a los que conocemos a través de la literatura, ya que, si nos fijamos en el narrador, no sabríamos como definirlo exactamente, ¿es un narrador omnisciente?, ¿Narrador personaje?, estas maneras simples de entender al ente quien nos relata las historias,

¹ Véase: <https://es.wikipedia.org/wiki/Creepypasta>

² Véase: <https://es.wikipedia.org/wiki/Fanfiction>

³ Véase: Belli, Simone, y López RaventósCristian, y “Breve historia de los videojuegos.” Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social, vol., no. 14, 2008, pp.159-179. Redalyc, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53701409>

no nos sirven para conseguir identificar con certeza a qué tipo de narrador nos estamos enfrentando en un videojuego. Si hablamos de personajes, encontramos un problema similar, ya que, parecieran existir momentos en los que no sabemos si somos los personajes o el narrador, pues nosotros como jugadores/lectores somos quienes damos acción al personaje, lo que genera cierta tensión, llevándonos a creer que se trata de elementos distintos a los vistos en las obras literarias.

Hoy en día los videojuegos se clasifican en diferentes géneros al igual que lo haría cualquier otro arte o medio de entretenimiento, como la literatura o la música. Si bien existen bastantes tipos, los más icónicos son, el survival horror, los deportivos, Los simuladores, entre otros. En el caso de esta investigación, nos centraremos en dos videojuegos del género survival horror, ya que este se caracteriza principalmente por la profundidad de sus relatos, pues buscan establecer una ambientación de terror psicológico por medio de narraciones. Los videojuegos que trataremos en esta investigación serán *Resident evil 7: Biohazard* (Capcom) y *the las of us* (Naughty Dog), ya que me parece importante la diferencia que existe entre ellos en el apartado de la “cámara” o “vista”, siendo en el primero la “primera persona” y en el segundo la “tercera persona”, dado que esto puede tener relación con la persona gramatical que caracteriza la voz del narrador en una obra literaria.

Por tanto, esta investigación buscara responder a la pregunta ¿Son equivalentes los personajes y narradores de un videojuego, a los de una obra literaria?, puesto que, ambos elementos son los pilares fundamentales de la narrativa, y para poder considerar los videojuegos como obras literarias, es necesario partir con los elementos más fáciles de identificar en la estructura de una obra. Las variables que trataremos serán pues, como ya mencionamos, personaje y narrador en conjunto con la “vista”, estos tres elementos se ven puestos en tensión al momento de ser analizados literariamente, sobre todo el narrador.

Para poder responder a la pregunta, analizaremos los dos videojuegos que mencioné anteriormente, con el fin de caracterizar a los personajes y los narradores presentes en ambos, y si es que la vista incide al momento de analizar dichos elementos, considerando que, en el primero la jugabilidad se presenta en primera persona, y en el segundo en tercera persona.

Primero indagaremos sobre las definiciones de narrador y personaje mencionadas en diccionarios de retórica y conceptos literarios, luego, basándonos en las 31 funciones de los

cuentos rusos planteada por Vladimir Propp, crearemos una especie de línea de tiempo con ambos videojuegos, continuando con el modelo actancial de Algirdas Julius Greimas, para ver si estos cumplen con las características indicadas por dicho modelo. En cuanto al narrador, analizaremos las particularidades de ambos videojuegos sobre cómo son narrados, contrastándolo con lo que plantea Gérard Genette respecto de la voz y la focalización del narrador en una obra literaria.

Todo parece muy interesante, pero ¿Por qué estudiar los videojuegos?, esta investigación puede aportar, desde el punto de vista teórico, a establecer una mirada académica a los videojuegos, entregar una base para realizar un análisis literario de este nuevo medio de entretenimiento, ya que nos vemos en la constante obligación como literatos a estudiar y analizar las nuevas áreas de expresión del ser humano, sobre todo si presentan similitudes con el campo de la literatura. Lo hemos hecho con la música, lo hemos hecho con el cine, lo hemos hecho con las cartas, ¿Cómo no atrevernos a realizarlo con los videojuegos?, un nuevo medio masivo donde se relatan grandes historias a la altura de tantos clásicos de la literatura. Ya lo decía Todorov en su libro *Gramática del Decamerón*, donde menciona que la narración es un fenómeno que no sólo aparece en literatura, sino que se ve presente en cuentos populares, mitos, filmes o sueños, y que, en base a esta investigación, comprobaremos su existencia en los videojuegos.

En consecuencia, esta investigación tiene como propósito iniciar desde los elementos más básicos de una narración, el narrador y el personaje, ya que el medio material y la forma en la que son expresados estos relatos es distinto al texto, y como tal, puede provocar una nueva variante de elementos narrativos existentes, puesto que, en el caso del videojuego, es el lector quien toma el control de la situación por medio de dispositivos externos.

Continuando con el por qué estudiar los videojuegos, podemos mencionar que también tiene una importancia significativa con relación a la sociedad, pues cada vez es más común que un niño adquiera un videojuego antes que un libro, por tal razón, entender los videojuegos como literatura nos puede entregar ideas sobre lo siguiente: los videojuegos no son solamente lúdicos, sino que también narrativos, lo que permite que puedan tener relevancia al momento de incentivar la comprensión “lectora” de una persona (niño o adulto), mejorando sus habilidades analíticas y cognitivas. Esto a modo personal me resulta de sumo interés, debido en parte a mis deseos de ejercer en la docencia, pues creo muy firmemente en

qué como profesores debemos constantemente modernizar las formas de hacer efectivo el conocimiento de los estudiantes, y los videojuegos pueden ser la clave para el siglo XXI.

Otro motivo para estudiar los videojuegos como obras literarias, tiene que ver con un aspecto de la literatura muy importante, y que se ve reflejado en los videojuegos, el cual refiere a como esta se adapta a la constante evolución y avance de la sociedad como fue la aparición del cine, que se entiende como un medio ajeno a la literatura, pero, que al igual que los videojuegos, comparten un sinnúmero de similitudes, dándonos a entender que la literatura siempre está presente, nunca olvidada ni disminuida, solo mutada en distintas entretenciones por los cambios tecnológicos para el consumo cotidiano. Todo esto tiene estrecha relación con dos cosas vistas en el campo de los estudios literarios, en primer lugar, la manera metafórica de los formalistas rusos de entender la literatura como una máquina, sistema u organismo; y, en segundo lugar, el libro *Rayuela* de Julio Cortázar.

En el primer caso, la relación se establece por la metáfora de la “máquina”, ya que, para los formalistas rusos, las obras literarias podían ser analizadas como elementos tecnológicos:

“Si deseas ser escritor, deberás examinar un libro con tanta atención como un relojero lo hace con un reloj o un chófer con un coche.

Los coches se examinan de las siguientes maneras: los más bobos se acercan al automóvil y aprietan la perilla de la bocina. Este es el primer grado de estupidez. Los que saben un poco más de coches, pero sobreestiman sus conocimientos, se aproximan al coche y manosean la palanca de cambios. Esto es igualmente estúpido e incluso malo, Porque uno no debe toquetear algo de lo que es responsable otro trabajador.

El conocedor observa serena y comprensivamente el coche “qué es para qué”: por qué tiene tantos cilindros y por qué tiene las ruedas grandes, dónde está situada la transmisión y por qué la parte trasera está cortada en un ángulo tan pronunciado y el radiador sin pulir.

Así es como se debe leer.”⁴

Steiner, en su texto *El formalismo ruso una metapoética*, recopila los distintos planteamientos formalistas que forjaron estas metafóricas formas de entender las obras literarias. La metáfora planteada por Sklovskij, la “máquina”, permitió de cierta forma, “reorientar la atención prestada a los condicionantes externos del proceso literario, hacia la

⁴ *Technika pisatel'skogo remesla*, Moscú, 1928, pp. 7-8.

organización interna de la obra” (Steiner, 44), las obras literarias presentan una estructura interna ajena a su contexto de producción o la vida del autor, dichos elementos que conforman esa estructura y caracterizan la literatura, son los que ahora vemos presentes en medios de entretenimiento modernos como los videojuegos o el cine. El hecho de hablar de la obra literaria como una máquina, nos permite comprender que, al igual que cualquier otra máquina, la literatura está en constante evolución. De tal forma que, de manera muy irresponsable, me atrevería a decir que tanto el cine como los videojuegos, son solo “evoluciones” de la literatura, pero ese no es el tema que nos compete discutir en esta investigación, solo quedarnos con la relación “máquina-obra literaria”, para darnos una leve idea de que, entender los videojuegos como obras literarias, no es una idea descabellada bajo ningún concepto.

Respecto a Cortázar y su novela *Rayuela*, la crítica literaria se ha encargado de debatir en profundidad si esta es una “antinovela” o, como menciona Cortázar, una “contranovela”. Esta discusión se da en base a la forma de leer esta obra literaria, las cuales son:

- Una lectura secuencial de principio a fin.
- Una lectura propuesta por Cortázar, comenzando por el capítulo 1 y finalizando en el 56, prescindiendo del resto.
- El orden que el lector desee.
- Siguiendo el tablero de dirección que se encuentra al inicio del libro, que propone una lectura alternando y saltando capítulos, comenzando por el capítulo 73.

A quienes han jugado videojuegos, ¿no les parece familiar?, podemos relacionar esta forma de leer la novela, con las formas en las que podemos jugar un videojuego. Generalmente los videojuegos cuentan con una trama principal, y actividades secundarias, que, dependiendo del videojuego, pueden influir en los hechos futuros de la trama principal. Un ejemplo de esto es *Metro Exodus* (2019), basado en las novelas de Dmitry Glukhovsky, en el que, si decidimos asesinar a todos los enemigos que nos encontramos en el camino, desencadenaremos una serie de sucesos trágicos, pero, si por el contrario noqueamos o evitamos el conflicto, la secuencia de sucesos serán favorables. Tanto en *Rayuela* como en *Metro Exodus*, el transcurso del relato pasa por las decisiones que toma el lector/jugador, ya sea eligiendo saltar un capítulo en el caso de la novela, o decidiendo de qué manera afrontar una situación en el caso del videojuego.

Todo lo mencionado anteriormente nos permite hipotetizar que los personajes si son equivalentes a los de una obra literaria, debido a que sus características son fácilmente identificables, siendo un elemento susceptible de ser analizado con los modelos de análisis literarios, como el esquema actancial o las funciones de los cuentos rusos. En cuanto al narrador, creemos que no se equivale con el de las obras literarias, esto debido por la tensión que se genera entre narrador, personaje y jugador en los videojuegos, lo que nos hace creer en una posible existencia de un nuevo tipo narrador único de los videojuegos, o al menos en los ejemplos trabajados en esta investigación, ya que, sin aventurarme demasiado, podría ser que, al ser el lector quien “controla” al personaje, también se establezca como narrador, lo que nos plantearía una fusión entre estos elementos, creando una nueva quimera de la narrativa, que solo se puede presentar en el videojuego gracias al medio material en el que estos se desarrollan.

Capítulo I

Marco teórico

1. La corriente: Estructuralismo (Siglo XX).

El Estructuralismo es la corriente que nos permitirá encontrar una respuesta a la pregunta que inicia esta investigación, ¿Son equivalentes los personajes y el narrador de los videojuegos a los de una obra literaria? Pues los planteamientos metodológicos de los distintos autores (Roman Jakobson, Algirdas Greimas, Jonathan Culler, Roland Barthes, Tzvetan Todorov, Mijaíl Bajtín, Gerard Genette, entre otros.), basados en los métodos de la lingüística contemporánea, sobre todo en las intuiciones de Ferdinand de Saussure (Viñas, 431), lograron establecer estudios “científicos” de la Literatura, enfocados única y exclusivamente en la obra y su estructura, y no de elementos externos a ella, como la historia literaria o la crítica biográfica, consiguiendo así, un análisis objetivo de sus particularidades como lo son el narrador y el personaje.

Por tanto, los intereses centrales de los estructuralistas recaen en la observación de un corpus de obras literarias con el fin de identificar los aspectos generales que comparten y las gobiernan, lo que en palabras de Viñas sería comparable al sector médico, pues para entender qué tipo de enfermedad está padeciendo una persona, es necesario primero comprender e identificar los síntomas de ella, conociendo así su funcionamiento (435). Esto según Todorov se trataría de un enfoque de los estudios literarios hacia la *literariedad*, es decir, los aspectos que hacen de una obra dada, una obra literaria.

A causa de esto, el autor deja de tener relevancia para los estructuralistas, pues sus escritos responden a un sistema de convenciones ya establecidas, a saber, una obra lírica, narrativa o dramática, contiene características fundamentales que comparte con otras obras anteriores de la misma categoría. La obra literaria no sería entonces “un objeto autónomo, sino un objeto que entra en relación, necesariamente, con otros objetos similares previamente existentes en el sistema literario. Sólo así adquiere significado. Es decir: sólo así se ajusta a unas convenciones de lectura que permiten comprenderlo.” (Viñas, 436). Barthes establece un concepto para referirse a este rasgo característico del Estructuralismo, la *intransitividad*,

ya que se instaura una ausencia de relación con el mundo exterior, centrándose solo en la obra desde sus entrañas.

Esta forma de estudiar los textos provoca la creación de una nueva disciplina semiótica denominada “Narratología”, planteada por Todorov en su libro *Gramática del Decamerón*, donde menciona que la narración es un fenómeno que no sólo aparece en literatura, sino que se ve presente en cuentos populares, mitos, filmes o sueños, lo que haría necesario “llegar a una teoría de la narración que pueda aplicarse a cada uno de estos ámbitos.” (21), es decir, una nueva ciencia enfocada en el análisis estructural de los relatos, permitiendo así aportar a los estudios literarios, ya que los relatos son el núcleo fundamental que constituye generalmente a la Literatura.

En consecuencia, apoyarnos en el Estructuralismo nos permitirá identificar y caracterizar los elementos narrativos que contiene un Videojuego, que como ya hemos mencionado, serán el narrador y el personaje, conceptos los cuales la narratología se ha encargado de analizar, y que veremos en profundidad en los siguientes apartados.

2. El Personaje.

a- Definición del concepto.

Un primer acercamiento necesario es definir que es un “personaje” por medio de distintos autores o instituciones. Partiremos por la R.A.E, la cual cuenta con cuatro acepciones distintas: “Persona de distinción, calidad o representación en la vida pública.”, “Cada uno de los seres reales o imaginarios que figuran en una obra literaria, teatral o cinematográfica.”, “Persona singular que destaca por su forma peculiar de ser o actuar.” Y “Beneficio eclesiástico compatible con otro.”⁵. Entre estas, la única que tendría valor para nosotros sería la segunda acepción, ya que el resto no tiene relación con la Literatura ni con nuestro objetivo de investigación. Esto resulta un tanto vago e impreciso, por lo que es necesario consultar un diccionario especializado en conceptos literarios. Para esto, tenemos dos autores quienes han

⁵ <https://dle.rae.es/personaje>

recopilado distintas investigaciones y lecturas teóricas, Beristáin y su *diccionario de retórica y poética*, y Marchese y su *diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*.

Beristáin define personaje como actor, ya que “como observa Greimas, el término de uso tradicional, personaje, está siendo remplazado por otros dos “definidos con mayor rigor en semiótica: el de actante y el de actor”.” (29) Como se mencionó en el apartado de la corriente, los estructuralistas buscaron enfocar los estudios de la literatura, en base a la lingüística, pues esta contaba con una serie de conceptos que se podían utilizar de manera metafórica al analizar obras literarias, como el significante y el significado, además de proporcionar un conjunto de instrucciones generales, aportando una fuente metodológica clara para el análisis de las obras literarias (Viñas, 432). Por tanto, no es de extrañar que la ciencia lingüística que estudia los sistemas de signos que permiten la comunicación entre individuos, la semiótica, sirviera de modelo para los estructuralistas, cambiando los conceptos tradicionales de la literatura.

A su vez, se menciona que “el estatuto de cada personaje depende de sus atributos y circunstancias, tales como su aspecto exterior, sus actos gestuales y actos de habla, su entrada en escena, su hábitat y la nomenclatura que lo designa” (Beristáin, 28), si pensamos en la cantidad de libros existentes, la posibilidad de combinaciones y variantes de estos factores podría ser incalculable. Continuando con lo planteado por Beristáin, es en el actor/personaje donde se particulariza y encarna el papel actancial abstracto, es decir, el tipo de rol que juegan o cumplen dentro de una narración, esto provocaría una metamorfosis del actor/personaje en *actante*.

El **actante** ocupa un apartado distinto dentro del diccionario de Beristáin, su uso se remonta a la lingüística para denominar al participante de un acto, “tanto si lo ejecuta como si sufre pasivamente de sus consecuencias” (18). En el análisis del relato, el actante se identifica como una forma de agrupar en una sola función los distintos papeles de un mismo tipo, es decir, los actores quienes busquen conseguir un objeto deseado serán considerados “héroes”, y quienes se interpongan, “oponentes”, por tanto, Greimas dirá que “el actante es la unidad sintáctica de la gramática narrativa de superficie, y se descompone en papeles actanciales.” (Greimas en Beristáin, 18). Un actante puede ser un actor o un grupo de actores, a saber, un país, una clase social, un ejército, etc. En los siguientes apartados veremos en

profundidad este tema, por ahora, nos quedaremos con este breve acercamiento para lograr dilucidar que entenderemos por personaje. Pasemos ahora a revisar la definición de personaje propuesta por Marchese.

Marchese comienza mencionando que el personaje es el elemento motor de la acción narrativa, este no puede ser apartado del universo en el que está inserto, ni menos de los otros personajes con los que entra en relación. Dentro de un relato, el personaje se puede manifestar de distintas maneras, generalmente lo hace con un nombre concreto, continuando por su caracterización, la cual puede ser **directa**, donde el narrador nos dice cuáles son las cualidades del personaje, o **indirecta** “cuando es el lector el que debe deducir el carácter del personaje, partiendo de las acciones en las que está implicado, del juicio que dan de él los otros personajes, o de su modo individual de ver la vida y las relaciones humanas.” (Marchese, 316). Marchese continúa estableciendo tres puntos sobre los personajes, su tipología, sus funciones y sus modos de presentación.

- **Tipología de los personajes:** En este punto se plantea que los personajes pueden presentar distintas tipologías, como, por ejemplo, personaje principal y secundario o en personajes **estáticos**, quienes no sufren cambios en sus cualidades y actitudes durante el transcurso de los relatos, y **dinámicos**, los cuales si sufren cambios constantes y evolucionan por las experiencias adquiridas.

La tipología más antigua se encuentra en las máscaras, los papeles en este caso eran fijos, y pueden considerarse papeles estereotipados. Marchese menciona, como ejemplo, “el teatro español del siglo XVII se conforma la comedia de figurón, apoyándose en algún personaje caracterizado por una cualidad muy definida.” (316). Luego se menciona la tipología actancial de Greimas, pero de este apartado nos haremos cargo más adelante. (Marchese, 316-317)

- **Funciones de los personajes:** Dentro de un relato, los personajes ejecutan distintas funciones, como ser un **elemento decorativo**, siendo prácticamente inútil para la acción, pero cumpliendo una función caracterizadora de un ambiente; Un **agente de la acción**, ya que los personajes se involucran en situaciones conflictivas, y sus cualidades emergen de estas. Bremond cataloga a los personajes en agentes (los cuales pueden ser influenciadores, modificadores y conservadores) y pacientes (los cuales se ven envueltos en estos procesos);

Y un **portavoz del autor**, permitiendo realizar un psicoanálisis del autor, o como una forma de proyectar las relaciones histórico-sociales del mismo. Esto es mencionado como algo debatible, ya que un autor puede crear un personaje sin tener necesariamente relación con su vida en general. (Marchese, 317)

- **Modos de presentación:** Este apartado se enfoca en describir cuatro formas en las que se presenta un personaje dentro de una narración: **1) por sí mismo:** Típico del relato en primera persona, del diario, de la novela epistolar con una sola voz y, por último, del monólogo interior; **2) por otro personaje:** Este método permite al narrador poder ocultarse, y entrega a los personajes la responsabilidad del conocimiento recíproco por medio de análisis de comportamientos, el dialogo, las cartas y otras formas de manifestación de la conciencia; **3) por un narrador extradiegético:** Esta es la forma más común de presentar a un personaje, permite que el autor parezca conocer a fondo a su personaje, lo juzgue y dé de él una caracterización tanto psicológica como social; **4) por sí mismo, por otros personajes y por el narrador** (presentación mixta): Esta forma examina al personaje desde el exterior y el interior, ya que la focalización se realiza unas veces a través de los otros personajes, por el narrador, o por el mismo personaje. Esto dificulta en cierta medida la identificación de quien está hablando, pues se pueden confundir las intervenciones del narrador con las del mismo personaje. (Marchese, 317)

Respecto a el concepto de actor (equivalente a personaje según Beristáin), Marchese menciona que dentro de la construcción actancial (nuevamente Greimas), el actor o personaje es quien materializa la función sintáctica, o sea, del actante. También define actor como cualquier ser capaz de ser responsable de acciones (animales, personas, ideologías, etc.). Un actor puede ocupar más de una categoría actancial, o desdoblarse en varios actores (17). Marchese cuenta con una definición para el actante, pero abordaremos en mayor profundidad este concepto en los apartados siguientes.

En conclusión, a través de estas tres definiciones entenderemos el concepto **personaje** (equivalente a actor) como cada uno de los actores presentes en una obra literaria, que se enmarcan en una tipología (según grado de participación, por ejemplo), son presentados de alguna forma (por sí mismos, por el narrador, por otros personajes o de forma mixta), cumplen una función y articulan las acciones narrativas, encarnando un papel actancial.

b- Esferas de acción y funciones de los personajes.

Vladimir Propp⁶ se dedicó constantemente a analizar los componentes básicos de los cuentos populares rusos, con el fin de identificar los elementos narrativos irreductibles más simples que estructuraban constantemente estas narraciones. Estos elementos los bautizo con el nombre de “*funciones*” que desarrollo de manera estructural en su texto *Morfología del cuento*. Si bien inicialmente su estudio se centró en las funciones, también dedica un apartado para hablar de los personajes que, a mi parecer, debió estar antes de cualquier otro planteamiento, pues son los personajes quienes realizan dichas funciones. Para esto comienza indicando que las funciones se agrupan en determinadas esferas de acción, las cuales se corresponden con los personajes. Dentro de los cuentos rusos Propp logra identificar siete esferas de acción:

- La esfera de acción del **agresor** (o del **malvado**), quien está en contra del héroe y se encarga de provocar desgracias y hacer daño.
- La esfera de acción del **donante** (o **proveedor**), quien prepara la transmisión del objeto mágico, y el paso del objeto a disposición del héroe.
- La esfera de acción del **auxiliar**, quien acompaña y ayuda al héroe durante su viaje y la realización de tareas difíciles.
- La esfera de acción de la **princesa**, es el personaje (u objeto en Greimas) buscado por el héroe. Dentro de esta misma esfera de acción, Propp incluye al **padre**, ya que la distinción entre las funciones de la princesa y las de su padre no son muy precisas. El padre es quien pide las tareas difíciles y reconoce al héroe como héroe verdadero, también es responsable de castigar al falso héroe.
- La esfera de acción del **mandatario**, quien envía al héroe en búsqueda del objeto.
- La esfera de acción del **héroe**. Se refiere al personaje que sufre directamente la acción del agresor, soluciona un problema o ayuda a otro. puede ser buscador (a la princesa) o víctima (si ha sido raptado o expulsado). Esta provisto de un objeto mágico (o auxiliar mágico) que utiliza para cumplir sus objetivos.

⁶ Vladimir Propp. Nacido en San Petersburgo, Imperio ruso el 29 de abril de 1895 y fallecido en Leningrado, Unión Soviética el 22 de agosto de 1970, fue profesor universitario, antropólogo, lingüista, escritor, crítico literario, historiador de la literatura y filólogo.

- La esfera de acción del **falso-héroe**, quien pretende engañar al héroe y adueñarse del objeto o fama que consigue.

La distribución de los personajes en las distintas esferas de acción tiene tres posibilidades: La esfera de acción corresponde exactamente con el personaje; Un único personaje ocupa varias esferas de acción; Una única esfera de acción se divide entre varios personajes. En principio las esferas de acción son el argumento central para la formulación de los papeles actanciales que más adelante veremos en el apartado del esquema actancial de Greimas.

Continuando ahora si con las funciones, Propp las enumera en una serie de treinta y un puntos en el orden en que suceden dentro de los cuentos. Trataremos de mencionar dichas funciones de la manera más abreviada posible (pp. 37-74):

- 1) **Alejamiento**: uno de los miembros de la familia se aleja de la casa, este puede ser una persona de la generación adulta (los padres se van de viaje) o de la generación joven (los niños van a buscar fresas). La muerte puede representar una forma forzada de alejamiento.
- 2) **Prohibición**: recae sobre el protagonista una prohibición, la cual puede ser reforzada (encerrando a un personaje) o debilitada (en forma de consejo). La prohibición también se puede presentar como una instrucción obligada hacia los personajes (debes ir inmediatamente a la casa). Puede existir prohibición sin la necesidad de que ocurra el alejamiento.
- 3) **Transgresión**: se transgrede la prohibición. La transgresión y la prohibición son funciones conectadas, pero puede existir la primera sin la segunda, Propp indica como ejemplo: las princesas van al jardín, vuelven con retraso a casa. Se entiende que el retraso refleja una transgresión, pero no se ha indicado puntualmente cual era la prohibición.
- 4) **Interrogatorio**: el agresor intenta obtener noticias con el fin de descubrir la ubicación de ciertos personajes u objetos preciosos.
- 5) **Información**: El agresor recibe informaciones sobre su víctima de forma inmediata. Esta función está emparejada con la función anterior, generalmente presentado en forma de diálogo.
- 6) **Engaño**: El agresor intenta engañar a su víctima para apoderarse de ella o de sus bienes. Para conseguir su cometido el agresor o malo se disfraza, ofreciendo algún objeto o acción para persuadir al protagonista (héroe) y así lograr su objetivo, el cual consiste en utilizar medios mágicos, engañosos y violentos sin que se den cuenta.

- 7) **Complicidad:** La víctima se deja engañar y ayuda así a su enemigo a su pesar. El protagonista es persuadido y acepta el objeto o acción ofrecida por el agresor. Esto ocurre debido a que generalmente el héroe se encuentra en una situación difícil que es aprovechada por el agresor.
- 8) **Fechoría:** El agresor daña a uno de los miembros de la familia o le causa perjuicios. Esta función es central, puesto que permite el “movimiento” del cuento. El daño puede ser realizado de distintas formas, a saber, el rapto de un ser humano, el robo de un objeto mágico, el saqueo o destrucción de lo sembrado, el arrebató de la luz del día, infligir daños corporales, la provocación de una desaparición repentina, la extorción a la víctima, la expulsión de alguien, lanzar a alguien al mar, embrujar a alguien o algo, efectuar una sustitución, dar la orden de matar a alguien, cometer un asesinato, encerrar a alguien, Obligar a alguien a casarse, Amenazar con realizar actos de canibalismo, Atormentar a alguien por las noches y declarar la guerra.
- 9) **Mediación:** Se divulga la noticia de la fechoría o de la carencia, se dirigen al héroe con una pregunta o una orden, se le llama o se le hace partir. Por medio de esta función aparece el héroe, quien puede ser buscador en el caso de partir en búsqueda de otro personaje (una joven, por ejemplo); o víctima si al momento de ser raptado o expulsado un personaje, el cuento centra su interés en él, dejando de lado a los otros participantes. La mediación se puede manifestar a través de una llamada de socorro al héroe, por parte de un rey acompañado de promesas, una llamada inmediata que se presenta en forma de orden o de súplica (o ambas), la partida del héroe desde su casa por su propia iniciativa generalmente, la difusión de la noticia de la desgracia por parte de distintos personajes llegando a los oídos del héroe, la expulsión del héroe lejos de su casa, la liberación secreta del héroe condenado a muerte y la realización de un quejumbroso canto por parte algún personaje, con el fin de dar a conocer la desgracia y así producir la reacción.
- 10) **Aceptación:** el héroe-buscador acepta o decide actuar, decisión que precede a la búsqueda, y que, por tanto, no se hace presente en caso de que el héroe sea víctima.
- 11) **Partida:** el héroe se va de su casa. Esta función distingue dos tipos de partidas, la del héroe buscador quien tiene como finalidad partir en búsqueda de alguien, y la del héroe víctima, quien es raptado y parte de manera forzada, sin que nadie salga en su búsqueda. La forma de identificar cada uno de estos tipos de partida se encuentra en el enfoque del relato, ya que si se nos cuenta el camino que recorre el héroe en búsqueda de alguien será la partida del héroe-

buscador, pero si, por el contrario, el relato se centra en el personaje raptado y sus aventuras, será la partida del héroe-víctima. En el transcurso de la partida, el héroe se encuentra con otra esfera de acción (personaje), el donante, quien se encargará de entregar el elemento mágico al héroe.

- 12) **Prueba:** el héroe sufre una prueba, un cuestionario, un ataque, etc., que le preparan para la recepción de un objeto o de un auxiliar mágico. La prueba indicada por el donante puede ser directa como levantar una piedra, o debilitada en forma de cuestionario que, si el héroe no responde adecuadamente no recibe nada. También la prueba puede ser propuesta por un ser moribundo o muerto, un prisionero que pide ser liberado, algún animal que espera la piedad del héroe al cazarlo, dos personas que discuten por la repartición de un botín o por alguien quien le ofrece un intercambio por el objeto mágico. También la prueba puede consistir en sobrevivir al intento de aniquilación de un ser hostil, o directamente vencerlo.
- 13) **Reacción del héroe:** el héroe reacciona ante las acciones del futuro donante. Esta función se relaciona con la anterior, ya que apunta a la reacción del héroe ante la prueba, que generalmente se divide en positiva o negativa. El héroe levanta o no la piedra, responde o no el cuestionario, cumple o no con lo solicitado por el moribundo o muerto, libera al prisionero, perdona al animal, reparte el botín de forma adecuada a los personajes en disputa, acepta el intercambio y arremete contra el donante recuperando el objeto intercambiado, sobrevive al ataque del ser hostil y vence o no vence al ser hostil.
- 14) **Recepción:** el objeto mágico pasa a disposición del héroe. El objeto entregado al héroe puede ser un animal, un artilugio del que surgen auxiliares, objetos con propiedades mágicas o cualidades físicas como fuerza. El objeto puede ser transmitido de distintas formas: directamente como recompensa, en algún lugar indicado, fabricado, comprado, por azar (cae de un árbol), por aparición espontánea, bebido o comido, robado o acompañado de otros personajes (un caballo con su cría).
- 15) **Desplazamiento/Viaje:** el héroe es transportado, conducido o llevado cerca del lugar donde se halla el objeto de su búsqueda. La forma en que el protagonista se traslada depende del lugar al que se debe dirigir, ya que existen formas específicas para viajar a las alturas o las profundidades. Existen seis formas de desplazamiento del héroe: el viaje por los aires gracias a pájaros o vehículos aéreos como barcos voladores; por tierra o agua sobre un caballo, un barco o un lobo; conducido por otro personaje (un zorro conduce al héroe junto a la princesa),

a través de indicaciones; por medio de elementos inmóviles (se deja deslizar a lo largo de una correa); y siguiendo rastros de sangre.

- 16) **Combate:** el héroe y su agresor se enfrentan en un combate. Esta función presenta dos resultados, el héroe derrota al enemigo y obtiene un objeto que solo sirve de ayuda para continuar en su búsqueda, o el héroe derrota al enemigo y obtiene el objeto que es motivo de su búsqueda. Las formas del combate pueden ser: en pleno campo; por medio de una competición; jugando a las cartas u otras que pueden resultar extrañas como el ejemplo que menciona Propp sobre una competencia de quien pesa más.
- 17) **Marca:** el héroe recibe una marca. La marca puede ser impresa sobre el cuerpo del héroe, ya sea por una herida en batalla, un beso en la mejilla de la princesa, etc., recibiendo un anillo o pañuelo, y otras marcas que pudieran existir.
- 18) **Victoria:** el agresor es vencido. Esta función se conecta con la numero 16, pues el agresor puede ser vencido en un combate en pleno campo, en una competencia, en las cartas, en una balanza por su peso, sin combate previo (mientras duerme, por ejemplo), o por expulsión inmediata (una cruz destierra al diablo). Propp menciona que la victoria también puede ser negativa en tanto que un personaje, a pesar de también participar en la batalla, pase a segundo plano mientras otro obtiene todo el crédito de la victoria.
- 19) **Reparación:** la fechoría inicial es reparada o la carencia colmada. Es la culminación del cuento y se relaciona con la función 8. La reparación se presenta de distintas formas tales como: conseguir el objeto mediante la fuerza o la astucia; por medio de la captura del objeto por varios personajes de forma rápida fracasando hasta que logra huir o llegar a las manos del héroe; utilizando trampas que permiten capturar el objeto de la búsqueda; como resultado inmediato de una acción que permite obtener el objeto (derrotar al dragón, por ejemplo); gracias al objeto mágico que inmediatamente obtiene el objeto buscado; el objeto mágico suprime la pobreza y repara el problema; el objeto buscado es obtenido en el transcurso de una caza; el personaje embrujado vuelve a su estado normal; el muerto resucita; el prisionero es liberado; o de la misma forma que la obtención del objeto mágico (función 12).
- 20) **La vuelta:** el héroe regresa. Generalmente el regreso del héroe se da de la misma forma que su llegada hasta el objeto de búsqueda por lo que se simplifica esta función.
- 21) **Persecución:** el héroe es perseguido. Esta función se presenta a través de: el perseguidor volando hacia al héroe; el perseguidor reclamando al héroe como culpable; el perseguidor

transformándose sucesivamente en varios animales; el perseguidor transformándose en objetos atractivos colocados en el camino del héroe; el perseguidor tratando de devorar o matar al héroe; o el perseguidor cortando sus dientes intentando sacar al héroe de su refugio.

- 22) **Socorro:** el héroe es auxiliado. Esta función se presenta cuando el héroe: es llevado por los aires; huye colocando obstáculos en el camino de él o los perseguidores; se transforma en un objeto para que no lo reconozcan; ocultándose mientras huye; entrando a una forja; o transformándose en un animal, piedra, etc.
- 23) **Llegada de incognito:** el héroe llega de incognito a su casa o a otra comarca. Se presentan dos posibilidades, el héroe en el transcurso de su regreso se detiene en una casa que en realidad es la suya y es acogido como aprendiz, o llega al palacio de un rey extranjero, sirviendo como cocinero o siendo parte del ejército.
- 24) **Pretensiones engañosas:** un falso héroe reivindica para sí pretensiones engañosas. Se engaña al héroe para adueñarse de los objetos que consigue.
- 25) **Tarea difícil:** se propone al héroe una tarea difícil. Esta función se puede presenciar en numerosas formas dentro del cuento como beber y comer grandes cantidades, adivinanzas, pruebas de fuerza, etc.
- 26) **Tarea cumplida:** la tarea es realizada. Las tareas corresponden claramente a las formas de las pruebas, y estas pueden ser resueltas antes de que sean encomendadas o incluso antes de que se exija el cumplimiento de una prueba.
- 27) **Reconocimiento:** el héroe es reconocido. Esto sucede gracias a la marca que recibe el héroe o el objeto que se le ha entregado, lo que se relacionaría con la función 17. También puede ser reconocido por conseguir la realización de una tarea difícil, o por parte de un familiar luego de estar durante mucho tiempo lejos.
- 28) **Descubrimiento:** el falso héroe o el agresor, el malvado, queda desenmascarado. El fracaso ante una tarea que estaba destinada al verdadero héroe desenmascara al falso-héroe.
- 29) **Transfiguración:** el héroe recibe una nueva apariencia. Esta función se puede manifestar por medio de: una nueva apariencia del héroe gracias a la intervención mágica de un auxiliar, la construcción de un magnífico palacio, el vestirse con nuevos vestidos, o por medio de formas racionalizadas o humorísticas. Para estas últimas, Propp da como ejemplo un personaje que ha caído al río y solicita ayuda al rey para que le pueda entregar vestidos y quitarse la ropa

húmeda, gracias a esta nueva apariencia es confundido este personaje como alguien de la realeza.

- 30) **Castigo:** el falso héroe o el agresor es castigado. Al agresor o falso héroe se le pega un tiro, se le caza, se le ata a la cola de un caballo, se suicida, etc. También puede ser perdonado. El castigo solo se puede realizar al falso héroe y al agresor de la segunda secuencia (entendámoslo como agresor secundario), ya que el primer agresor fue abatido y castigado en un combate anterior.
- 31) **Matrimonio:** el héroe se casa y asciende al trono. El héroe puede recibir a la mujer y al reino al mismo tiempo, o la mitad del reino y luego completo cuando fallezcan los padres; casarse, pero su mujer no es princesa y, por tanto, el héroe no llega a ser rey; no se casa y solo ocupa el trono; quedar comprometido o con una promesa de matrimonio; renovar su casamiento ya que el héroe dentro del cuento pierde a su mujer; o en vez de recibir un trono o la mano de una princesa solo recibe como recompensa dinero o una compensación de otro tipo.

La situación inicial en la que se presenta el personaje principal (héroe) no es contemplada como una función, pero la mencionaremos con el número 0, a efectos de establecer una especie de línea o esquema de funciones en los Videojuegos que trataremos en esta investigación, pues, en palabras de Propp, “Aunque esta situación no sea una función, no por ello deja de representar un elemento morfológico importante” (37).

A modo de conclusión, las funciones de Propp nos permitirán entender las bases en las que Greimas se sostiene para la construcción de su esquema actancial y, a su vez, nos permitirá realizar un primer acercamiento de si los personajes en un Videojuego son equivalentes a los personajes de obras literarias.

c- Esquema actancial.

Greimas⁷ gracias al planteamiento de una semántica estructural consiguió aportar de manera significativa en el plano narrativo. Entre sus variados aportes, el esquema actancial ha sido considerado como uno de los elementos más relevantes para el análisis y creación de una obra literaria, ya que permite observar a los personajes en su relación con la acción, identificando una serie de características que estructuran el transcurso de una historia. Estas

⁷ Algirdas Julius Greimas. Nacido en Rusia el 9 de marzo de 1917 y fallecido en París el 27 de febrero de 1992, fue un lingüista e investigador francés que realizó importantes aportes a la teoría de la semiótica.

características son las bases fundamentales para la creación y configuración de los personajes que son el motor principal de todo relato. Los personajes, por tanto, pierden su condición de personaje, y pasan a ser considerados como actantes, concepto que mencionamos en las distintas definiciones previas, pero que en este apartado entenderemos su significado y la función que cumple.

Para Greimas, las esferas de acción planteadas por Propp en conjunto con las funciones dramáticas de Souriau⁸, fueron la clave para poder establecer el concepto de actante⁹ y los distintos papeles actanciales, ya que “confirman nuestra interpretación en un punto importante: un número restringido de términos actanciales basta para dar cuenta de la organización de un micro universo” (Greimas, 270). Este número restringido de términos planteados tienen por objetivo establecer subclases de actantes, ya que estos “podrán proporcionar los cuadros estructurales que permiten organizar los contenidos extraídos gracias al análisis predicativo efectuado en el interior de los microuniversos manifestados.” (Greimas, 198).

Por tanto, para Greimas el actante es la unidad sintáctica de la gramática narrativa, y se descompone en distintos términos denominados papeles actanciales (Beristáin, 18). Dichos papeles actanciales son los siguientes:

Greimas	Propp	Souriau
Sujeto	Héroe	León
Objeto	Princesa (bien amado)	Sol
Destinador	Donante o proveedor	Balanza
Destinatario	Mandatario	Tierra
Adyuvante	Auxiliar	Luna
Oponente	Agresor o malvado	Marte
	Falso-héroe	

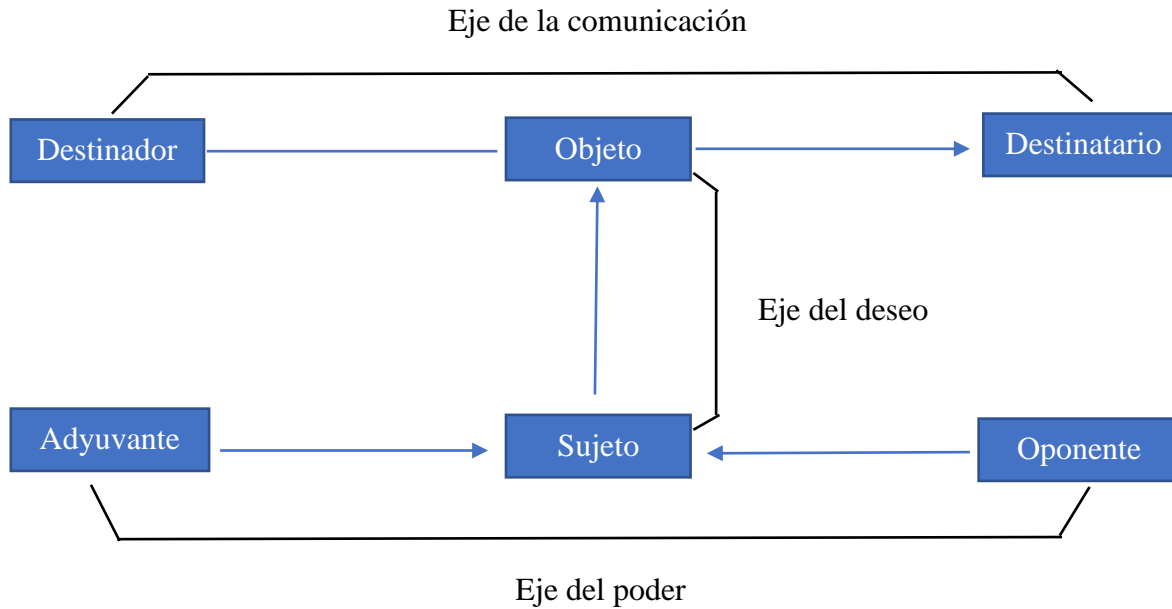
⁸ Etienne Souriau. Nacido en Francia el 26 de abril de 1892 y fallecido en Francia el 19 de noviembre de 1979, fue un estudioso de la estructuración de los personajes en el teatro.

⁹ El concepto es recuperado de Lucien Tesnière, quien hace uso de este término dentro de la lingüística para indicar a los participantes de un acto.

En el cuadro podemos observar las distintas equivalencias entre los postulados de los papeles actanciales de los distintos autores. Las esferas de acción de Propp ya las hemos abordado en un apartado anterior, Las funciones dramáticas que menciona Souriau se presentan como: **León** (fuerza temática orientada), **Sol** (representante del bien deseado, el valor orientante), **Tierra** (obtenedor virtual de ese bien, el León trabaja para él), **Marte** (el oponente del León), **Balanza** (árbitro, atribuidor del bien) y **Luna** (auxilio, reduplicación de una de las fuerzas precedentes) (Souriau en Greimas, 269). Para Greimas, los papeles actanciales se definen como: **Sujeto** (actor que se relaciona con otro sujeto u objeto), el **objeto** (bien deseado, es la posición actancial susceptible de recibir la proyección del sujeto, de sus determinaciones o de los valores con los que el sujeto está en función), el **destinador** (motiva al sujeto a cumplir su objetivo), el **destinatario** (quien recibe las acciones del sujeto), el **adyuvante** (Apoya y auxilia al sujeto para que cumpla su objetivo) y el **oponente** (obstaculiza los objetivos del sujeto).

A diferencia de los otros autores, Greimas busca relaciones entre los distintos papeles actanciales, a dichas relaciones las denomino categorías actanciales, estas categorías son una adaptación de las consideraciones acerca del funcionamiento sintáctico del discurso, y son fundamentales para Greimas, pues “presentar a los actantes en forma de un simple inventario, sin preguntarse acerca de las relaciones posibles entre sí, es renunciar demasiado pronto al análisis, dejando la segunda parte de la definición, sus rasgos específicos, a un nivel de formalización insuficiente” (Greimas, 270).

La **primera relación** que establece es acerca del sujeto y el objeto, puesto que son estos dos papeles actanciales los elementos principales de significación que articulan el relato, dicha relación es motivada por el eje del **deseo**, el sujeto desea el objeto, y por tanto sale en busca de este. La **segunda relación** es entre el destinador y el destinatario, a través del eje de la **comunicación**, ya que el destinador comunica o manda al sujeto a conseguir el objeto, con la intención de beneficiar al destinatario. Y la **tercera relación** es entre el adyuvante y el oponente, esta última relación se produce a través del eje del **poder**, pues ambos papeles actanciales son fuerzas que se oponen o favorecen las acciones del sujeto. En base a estas relaciones se construye el esquema actancial que veremos a continuación:



A través del esquema actancial, podremos dar cuenta si efectivamente los personajes de un Videojuego son equivalentes a los de una obra literaria, pues “el establecimiento de la noción de actante ha facilitado la elaboración de una lógica narrativa, es un buen fundamento para una tipología de los personajes e intenta, como señala Nicolás Rosa, despsicologizar la categoría de personaje durante el análisis de relatos.” (Beristáin, 22). Por medio de dicha lógica narrativa, y la implementación de una tipología más clara de los personajes, dejando de lado un análisis psicológico, se puede determinar efectivamente las características estructurales de los personajes en función de sus intervenciones y acciones dentro de un relato. A efectos de nuestra investigación, la correcta aplicación del esquema en conjunto de las funciones (Propp), nos permitirá obtener resultados objetivos que otorgaran la posibilidad de encontrar equivalencias con las obras literarias, pudiendo así apreciar los videojuegos no solo por su aspecto lúdico, sino que también por sus profundas estructuras narrativas a la altura de grandes clásicos de la literatura.

3. El Narrador.

a- Definición del concepto.

Al igual que en el apartado de personaje, comenzaremos revisando las distintas definiciones que entregan los autores e instituciones. La R.A.E cuenta con una definición bastante vaga a nuestro parecer, ya que indica narrador como alguien “que narra”, es decir, quien ejerce la acción de narrar. Al revisar que se define por narrar, se nos dice que este concepto refiere a “contar, referir lo sucedido, o un hecho o una historia ficticios.”¹⁰ De poco nos sirven estas dos aproximaciones al concepto, ya que buscamos identificar las cualidades y características del narrador para luego comprobar si los elementos del Videojuego encajan en ellas. Pasemos a revisar nuevamente a Beristáin y su *diccionario de retórica y poética*, y Marchese y su *diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*.

Beristáin comienza desde una mirada lingüística del concepto, hablando del narrador como el “papel representado por el agente que, mediante la estrategia discursiva que constituye el acto de narrar, hace la relación de sucesos reales o imaginarios.” (358). Esto en principio es relevante en la medida en que nos permite entender al narrador, en palabras de Todorov y Ducrot, como un locutor imaginario que se reconstituye a partir de elementos verbales que se refieren a él. Por tanto, es al narrador a quien se le atribuye, en el sentido mismo del enunciado, la responsabilidad de la enunciación.

En cuanto a la narración literaria, el narrador es necesariamente ficcional, no coincide directamente con el autor quien escribe el cuento o la novela, camuflando la existencia de este último, a diferencia de un reportero que narra en su calidad de reportero, o un historiador que lo hace en su calidad de historiador. El narrador puede considerarse un “personaje” peculiar que no coincide exactamente con lo que designa este concepto, siendo original y distinto (*sui generis*), asumiendo la tarea de construir un relato, pudiendo permanecer tanto fuera como dentro de la narración. Dentro de un relato, el yo del narrador es ficcional, es un locutor imaginario construido por medio de los enunciados que lo refieren, siendo distinto al yo del personaje quien puede ser o no ser narrador, también puede reflejar un yo social atribuido por el autor, poniendo al alcance del narrador un saber que proviene de su formación intelectual, su experiencia, su competencia, etc. (358)

Según el pronombre que indica al narrador, encontramos la siguiente clasificación:

¹⁰ Narrador: <https://dle.rae.es/narrador>, Narrar: <https://dle.rae.es/narrar#QGijoeC>

- **Narrador en primera persona:** Considerado como el sujeto en el plano de la enunciación y también en el de lo enunciado; es decir, es el agente que produce el proceso discursivo y, a la vez, es el protagonista de los hechos relatados. La forma de correlación sería en este caso yo-yo.
- **Narrador en segunda persona:** El narrador en segunda persona narra igualmente desde la primera y se dirige a la segunda, es decir, aparece como una primera persona implícita que se dirige a otro personaje, al lector, o a sí mismo. La forma de correlación en este caso será yo-tú.
- **Narrador en tercera persona:** Nuevamente la narración es realizada por una primera persona implícita, dirigida a una segunda persona implícita, en este caso se explicita a la tercera persona cuyo referente es “lo otro”, todo aquello que no es ni el emisor ni el receptor. La forma de correlación en este caso será yo-él. (359)

En los tres tipos de narrador, la narración es realizada en una primera persona (yo), ya que en realidad solo de esa forma es posible la narración. Por tanto, la clasificación es definida por el pronombre de lo enunciado (yo-yo, yo-tú, yo-él), ya que el pronombre de la enunciación solo puede ser un yo.

Beristáin continúa mencionando la relación que tiene el narrador con los hechos narrados. según Genette¹¹, esta relación se desglosa en tres aspectos: **la distancia temporal** entre el narrador y los hechos relatados; **la focalización**, es decir, la ubicación de la mirada que observó los hechos, que puede no ser del narrador, pudiendo así poseer un saber total o parcial respecto a los hechos relatados, ya que es un observador sesgado por su propio punto de vista; **la voz o persona del narrador**, del sujeto de la enunciación, que, cuando se aparta de la mirada, ofrece un distinto grado de conocimiento de la situación (359). Continuando con Genette, el narrador y la temporalidad del proceso de la enunciación guardan una relación con la instancia temporal del proceso de los eventos relatados, pudiendo así anticiparse a narrar hechos futuros (**prolepsis**); ofrecer una retrospección de acciones pasadas (**analepsis**); comenzar la narración por el final (**in extremis res**) o por el medio (**in medias res**).

¹¹ Gerard Genette. Nacido en XX Distrito de París el 7 de junio de 1930 y fallecido en Ivry-sur-Seine, Francia el 11 de mayo de 2018, fue un escritor, crítico y teórico literario francés. Sus estudios junto al de otros autores, permitieron la creación de la narratología.

Aparte de esto, el narrador también puede tener distintos puntos de vista, que según Todorov se dividen en: una mirada **objetiva**, la cual ofrece una visión externa, desde fuera de los hechos, exhibiendo un conocimiento acerca de ellos menor que el de cualquiera de los personajes y ocultando su participación como narrador del relato. Y **Subjetiva** si la mirada del narrador identificado con uno o varios personajes sabe de la historia narrada tanto como cualquier protagonista, pues está integrado en ella como tal. El **narrador omnisciente** y omnipresente es quien ofrece la más amplia y variada perspectiva posible, ya que es dueño de un conocimiento de los hechos mayor que el de cualquier personaje. Es el narrador que todo lo sabe y que está en todas partes, dentro y fuera de la narración, permitiéndole sondear las conciencias, interpretar, adivinar y comentar todos los hechos. Pasemos ahora a ver como Marchese define el concepto narrador.

Marchese comienza hablando de dos pares de participantes los cuales se distinguen en la medida en que consideramos el texto narrativo como un mensaje cimentado y organizado desde uno o varios códigos, transmitido a través de un canal. Estas parejas modeladas sobre las funciones emisor-destinatario son, el Escritor-Autor y el lector, referidos al texto-escritura (extratextual); y el narrador y el narratario o destinatario interno, referidos al texto narración (intratextual).

En el caso de esta investigación, solo remitiremos al apartado intratextual, manteniéndonos al margen del estructuralismo. El **Narrador** es entendido como la instancia narrativa que regula la modalidad de información, el relato no podría existir sin su presencia. Al igual como se mencionaba en la definición de Beristáin, no se debe confundir al narrador con el autor, pues es una mera invención creada por este último, “en verdad muy cercana a una especie de alter ego” (278) del mismo, que cumple con determinadas reglas del código. El narrador es quien desde el relato dialoga con el lector, recurriendo a enunciados metanarrativos, expresando reflexiones sobre el propio texto. Continuando con este último punto, el narrador no solo dialoga con el lector, ya que el relato siempre se dirige a una especie de personaje extraordinario sui generis, que es denominado como **Narratario**, el cual puede estar representado como alguien que está escuchando intradiegeticamente el relato, sustituyendo al narrador en algunas situaciones (para entregar información, por ejemplo). Generalmente el narrador se dirige implícitamente a un narratario extradiegético,

presuponiendo que este último cuenta con un conocimiento previo que le permite comprender ciertas referencias circunstanciales (costumbres, localidades, formas idiomáticas, etc.), “como si perteneciese al mundo de la narración” (278).

El siguiente punto que menciona Marchese es como el narrador, según Segre, funciona como intermediario entre el emisor y la narración, constituyendo una instancia reguladora de la omnisciencia. Puesto que el conocimiento de la historia está repartido entre los personajes y el narrador, se pueden indicar tres puntos según el grado de saber que tenga este último dentro del relato:

- El narrador sabe más que el o los personajes
- El narrador sabe lo mismo que un personaje del que asume el punto de vista
- El narrador es un testigo que sabe menos que los personajes, de los que describe el comportamiento sin pretender comprenderlo

Luego de la revisión de estas tres fuentes (R.A.E, Marchese, Beristáin), entenderemos el concepto de narrador como: Un ser ficcional distinto del autor que cumple la función de narrar y construir un relato, el cual está dirigido a un otro que puede estar o no dentro del mismo y que, a su vez, nos proporciona diversos puntos de vista de la historia, lo que permite catalogar variados tipos de narrador según el grado de conocimiento y la relación que tenga con los hechos narrados.

b- Focalización.

La focalización es un concepto que mencionamos vagamente al momento de adentrarnos en la definición de Narrador, y que se hace necesario profundizar, pues dicho concepto tiene una relación interesante con un aspecto de los videojuegos, la ubicación de la mirada (P.O.V). Todorov¹², en su escrito *Las categorías del relato literario*, retoma una clasificación propuesta por J. Pouillon¹³, denominada “**visión**”¹⁴, añadiendo algunas modificaciones y

¹² Tzvetan Todorov. Nacido en Sofía, Reino de Bulgaria el 1 de marzo de 1939 y fallecido en París, Francia el 7 de febrero de 2017, fue un lingüista, filósofo, historiador, crítico y teórico literario.

¹³ Jean Pouillon. Nacido en Francia el 2 de diciembre de 1916 y fallecido en París, Francia el 8 de abril de 2002, fue un etnólogo y director de la revista *L'Homme*.

¹⁴ Visión, punto de vista y foco de la narración refieren al concepto de focalización.

mencionando esta tipología del narrador como “aspectos del relato”. Dichas clasificaciones son establecidas con una simple fórmula de la siguiente manera:

- **Narrador > Personaje (la visión “por detrás”)**: El narrador, a través de medios desconocidos (generalmente) posee un conocimiento superior que el personaje. Dicha superioridad se puede apreciar si el narrador conoce los deseos secretos de un personaje, los pensamientos de varios personajes o sobre acontecimientos los cuales ningún personaje ha percibido todavía en ese punto del relato. Por tanto, puede ver en cada rincón del mundo relatado (a través de las paredes o del cráneo del héroe).
- **Narrador = Personaje (la visión “con”)**: El narrador sabe lo mismo que los personajes, no puede saber nada que estos últimos no hayan encontrado en el transcurso de los acontecimientos. El relato puede ser narrado en primera persona o en tercera persona, pudiendo seguir a uno o varios personajes.
- **Narrador < Personaje (la visión “desde afuera”)**: El narrador sabe menos que cualquiera de los personajes. Generalmente solo se limita a dar descripciones de lo que se ve u oye directamente, sin tener acceso a ninguna conciencia, limitándose a ser un mero testigo que no quiere saber más de lo que observa. Se podría creer que en este caso el narrador pretende ser completamente objetivo, pero para Todorov, no es así.

Por otro lado, Genette en su texto *Figuras III*, plantea el concepto de focalización el cual se refiere a “el lugar o la persona desde cuya **perspectiva** transcurre la narración” (Marchese, 339). Por consiguiente, Genette plantea una nueva tipología de lo planteado por Poullion, que veremos a continuación:

- Narración de **focalización cero** (fija): La narración nunca toma el punto de vista de los personajes.
- Narración de **focalización interna** (variable): La narración se realiza desde el punto de vista de los personajes, pudiendo ser fija (un solo personaje), variable (distintos personajes según el episodio) o múltiple (mismo episodio desde la vista de distintos personajes).
- Narración de **focalización externa** (múltiple): La narración solo se centra en los actos de los personajes, sin conocer los pensamientos o sentimientos de estos.

Es importante agregar también el análisis que realiza Bal¹⁵, en su texto *Teoría de la narrativa (una introducción a la narratología)* sobre la focalización. En primer lugar, Bal entiende focalización como “las relaciones entre los elementos presentados y la concepción a través de la cual se presentan. La focalización será, por lo tanto, la relación entre la visión y lo que se ve, lo que se percibe.” (108) Este planteamiento mantiene estrecha relación con lo planteado por Genette, en tanto que, la focalización indica la posición en la que son observados los hechos narrados, y no el conocimiento que este tenga de los hechos. Otro aspecto importante que menciona Bal, tiene que ver con una ventaja secundaria del concepto de focalización¹⁶, y es la apariencia “técnica” que este posee gracias a derivar del cine y la fotografía.

Sobre la base de lo anterior, la focalización establece una relación entre dos elementos, los cuales son, el **focalizador**, quien es el sujeto de la focalización y “constituye el punto desde el que se contemplan los elementos. Ese punto puede corresponder a un personaje referido a un elemento de la fábula, o fuera de él” (Bal, 110), y el **objeto focalizado**, que puede ser un personaje, un objeto, un paisaje, un acontecimiento o cualquier otro elemento susceptible de ser observado. Respecto al focalizador, Bal identifica distintos tipos, tales como, **focalizador personaje** (FP), quien permite al lector observar desde los “ojos” de uno o varios personajes (pasando de uno a otro); y **focalizador externo**, siendo este un agente “anónimo” que se encuentra situado fuera de la fábula, lo que permite en cierta medida suponer que la narración está siendo objetiva, ya que la visión no se encuentra sesgada por los pensamientos y condiciones de los distintos personajes. Algunas narraciones alternan entre ambos tipos de focalizadores.

Gracias a estas tipologías de la focalización, podremos comprobar si el narrador dentro de un videojuego es homólogo a los narradores de obras literarias o, por el contrario, presenta una relación distinta con los hechos narrados, que no permite identificar el punto de vista en

¹⁵ Mieke Bal. Nacida en Heemstede, Países Bajos el 14 de marzo de 1946, es una teórica, crítica de la cultura, video artista, y profesora de teoría literaria en Ámsterdam.

¹⁶ Bal plantea que el concepto focalización es más apto para hablar sobre el punto de vista, pues al intentar utilizar el concepto de perspectiva, se producen imprecisiones que no permiten un estudio claro de los componentes que la narratología se ha encargado de analizar.

el que se posiciona y que, por tanto, lo diferencia en gran medida de los narradores de obras literarias.

c- Voz

La voz es otro concepto que, al igual que focalización, mencionamos en la definición de narrador, pero de manera muy breve, sin profundizar lo suficiente. Para el correcto entendimiento de dicho concepto, nuevamente referiremos a Genette y su texto *Figuras III*. Para Genette, la voz designa “una relación con el sujeto (y, de forma más general, la instancia) de la enunciación” (87), esto implica que la clasificación de la voz del narrador se realiza en función del grado de participación (o no) y posición en el relato que enuncia. Además del grado de participación, que es llamado por Genette, niveles narrativos, la voz también se clasifica por el tiempo de la narración y la persona que narra.

Comenzando por el **tiempo de la narración**, Genette señala cuatro, los cuales son:

- **Ulterior:** posición clásica, el narrador relata sucesos pasados.
- **Anterior:** relato predictivo, el narrador predice o anticipa hechos futuros.
- **Simultánea:** relato en el presente contemporáneo de la acción.
- **Intercalada:** relato que mezcla las posiciones antes mencionadas dentro de la enunciación.

En cuanto a los niveles narrativos, estos son tres, y como se mencionó anteriormente, estos se dividen según el grado de participación del narrador en los hechos narrados. Dichos niveles son los siguientes:

- **Narrador extradiegético:** quien no participa en los hechos relatados, por tanto, es externo a la historia que narra.
- **Narrador intradiegético:** si, a la vez que narra, participa en los hechos narrados.
- **Narrador metadiegético:** si narra, en su calidad de personaje de la diégesis o narración en primer grado, una metadiégesis o narración en segundo grado. Es decir, si ubicado dentro de una primera cadena de acontecimientos toma a su cargo la narración de otra historia, ocurrida en otro plano espacio-temporal, en otra situación, con otros personajes o con los mismos. Un ejemplo de esto sería las novelas intercaladas en el Quijote, como el curioso impertinente. (Beristáin, 360)

Respecto a la persona que narra, Genette discrepa de la forma tradicional de clasificar a los narradores, **narrador en primera o tercera persona**, ya que estas son formas gramaticales y “la elección del novelista no es entre dos formas gramaticales, sino entre dos actitudes narrativas (cuyas formas gramaticales no son sino una consecuencia mecánica): hacer contar la historia por uno de sus personajes o por un narrador extraño a dicha historia.” (298). Para ello, prefiere utilizar las siguientes formas para referirse a la persona que narra:

- **Narrador heterodiegético:** El narrador se encuentra ausente del mundo relatado, no participa, ni existe dentro del mismo. Comúnmente lo conocemos como narrador omnisciente.
- **Narrador homodiegético:** El narrador es parte del mundo relatado, pudiendo ser protagonista o testigo de las acciones y hechos narrados.

La voz, en conjunto con la focalización, serán nuestro medio para contrastar y comparar las características de los narradores dentro de un videojuego, comprobando así, su similitud y equivalencias con los narradores de las obras literarias, que han sido descritos por los distintos teóricos literarios.

4. Videojuegos.

a- Sinopsis de los Videojuegos.

Para la aplicación de esta investigación, utilizaremos dos videojuegos a modo de ejemplo para comprobar si efectivamente los narradores y personajes presentes en este medio son (o no) equivalentes a los de las obras literarias. Estos serán *Resident Evil 7: Biohazard* desarrollado por la compañía Capcom, y *The last of us*¹⁷ desarrollado por la compañía Naughty Dog. En este apartado expondremos, en primer lugar, la trama de ambos videojuegos de la manera más concisa posible y enumerando los episodios, seguido por una lista de personajes (actores) con el fin de evitar confusiones al momento de aplicar el esquema actancial de Greimas, o las funciones de Propp.

¹⁷ *The last of us* ha sido rehecho para la PlayStation 5 el año 2022 bajo el nombre *The last of us Part I*. Dentro de esta investigación nos centraremos en la primera versión disponible en PlayStation 3 y PlayStation 4 (remasterizado).

Resident Evil 7: Biohazard:

- **Episodio 1:** Ethan Winters, recibe un mensaje de su esposa Mia, quien por motivos de trabajo tuvo que viajar, desapareciendo durante tres años, sin comunicarse con nadie, por lo que se pensaba que había muerto. Dicho mensaje lleva a Ethan a una casa supuestamente abandonada, ubicada en Dulvey, Luisiana, con el fin de encontrar a su esposa. Un amigo de Ethan le dice que acudir a un llamado tan extraño es una locura, pero este decide ir de todas formas.
- **Episodio 2:** Al entrar en la casa, Ethan encuentra a Mia desorientada y encerrada en el sótano. Ambos inmediatamente buscan escapar, Pues Mia menciona que deben evitar que su “padre” los encuentre. Siguen avanzando por el sótano, hasta que, entre gritos y ruidos, Mia vuelve a desaparecer, reapareciendo momentos después, poseída por una fuerza desconocida atacando a Ethan, quien se ve forzado a responder a modo de defensa, asesinándola. Al finalizar dicho suceso, Ethan recibe una llamada de una mujer desconocida al teléfono de la casa, quien le indica que debe salir a través del ático, mencionando que se llama Zoe. Camino al ático, nuevamente Ethan es sorprendido por Mia, que ahora se encuentra armada con una motosierra, haciendo uso de esta cortando la mano izquierda de Ethan. Una vez más, Mia desaparece, lo que permite a Ethan seguir su camino, llegando al ático, donde encuentra una pistola que rápidamente recoge, asegurando su defensa. Al tratar de salir por la ventana del ático, aparece una última vez Mia, quien es nuevamente vencida, pero ahora, Ethan queda inconsciente luego de ser golpeado de manera sorpresiva por Jack Baker, el hombre que Mia mencionaba como “padre”.
- **Episodio 3:** Jack arrastra al inconsciente Ethan desde la casa de invitados (donde ocurre el episodio anterior), hacia la mansión Baker, atándolo a una silla, donde es forzado a cenar con la familia Baker. Al despertar, Ethan tiene vagos recuerdos en su mente de una mujer (Zoe) que cose su mano mutilada y le coloca una muñequera digital llamada “códec”¹⁸, a su vez, se da cuenta que se encuentra en la mesa junto a la esposa de Jack, Marguerite, su hijo Lucas, el mismo Jack y una anciana en silla de ruedas. Gracias a una llamada inesperada al teléfono de los Baker, Ethan logra romper

¹⁸ Una especie de Smartwatch que nos indica el estado de salud de Ethan. También tiene como función dentro de la historia dar a conocer la ubicación de Evelin.

sus ataduras escapando de la habitación. Al encontrarse en el pasillo de la casa, ve por una ventana a un policía llamado David Anderson, quien estaba revisando la casa en busca de las distintas personas desaparecidas en el área, por lo que inmediatamente Ethan se acerca a pedir ayuda, pero el policía sospecha de él, y le solicita que se junten en el garaje de la casa. Al llegar al garaje, el policía es asesinado por Jack, forzando a Ethan a luchar contra él, concluyendo con Jack disparándose la cabeza diciendo “Estas a punto de ver algo maravilloso”. Ethan continúa buscando una salida y a su esposa, al llegar al salón principal, nuevamente recibe una llamada de Zoe, quien le revela que es hija de Jack, y le indica a Ethan que debe encontrar unas llaves para poder salir por la puerta principal del salón. Al conseguir todas las llaves, nuevamente aparece Jack, mostrando que a lo que se refería por “maravilloso” era que son seres inmortales (en cierta medida), luchando una vez más con Ethan, quien nuevamente resulta vencedor, logrando salir de la casa.

- **Episodio 4:** Al llegar al patio, Ethan encuentra una casa rodante que al parecer es de Zoe. Al entrar a la casa rodante, se percató que no hay nadie, y al salir recibe una llamada de Zoe, quien revela que tanto Mia como toda la familia Baker, están infectados por un virus que controla sus cuerpos, pero que existe una cura, un suero especial elaborado con un componente que Marguerite tenía escondido. Dicho escondite se encuentra en una vieja casa ubicada en un pantano no muy lejos de la ubicación de Ethan, resguardada por Marguerite, quien tiene el poder de controlar a los insectos y metamorfosearse en una especie de araña. Al cabo de algunos enfrentamientos, Ethan sale victorioso y encuentra el componente en una habitación, donde por medio de alucinaciones es atormentado por una pequeña niña vestida con un traje oscuro.
- **Episodio 5:** Ethan le comunica a Zoe que tiene el componente, pero es interrumpido por Lucas, quien ha capturado a Zoe y a Mia. Lucas obliga a Ethan a superar una serie de pruebas al más puro estilo de las películas *Saw*, pese a esto, Ethan logra sobrevivir. Lucas huye, permitiendo a Ethan salvar a Zoe y a Mia, y llevar los componentes para que puedan crear dos dosis del suero. Al terminar de crear el suero, aparece Jack, pero ahora mutado en una enorme masa llena de ojos, provocando una última batalla que termina con la muerte definitiva de este, gracias a una de las dosis del suero que Ethan

le inyecta. Al perder una de las dosis en la batalla, Ethan debe escoger entre curar a Zoe o a Mia¹⁹. **situación A:** Ethan escoge a Zoe, y ambos se van en un bote, dejando a Mia con el corazón destrozado, prometiéndole que volverán con ayuda. En el bote, Zoe le contara a Ethan que la familia Baker fue infectada luego de la llegada de Mia junto a una niña llamada Eveline (la niña del traje oscuro del episodio anterior), quienes estaban a bordo de un barco que quedó varado cerca de la casa de los Baker, inmediatamente al terminar de relatar esto, Evelin convierte a Zoe en cenizas, y Ethan es golpeado fuera del bote por una especie de tentáculo. / **Situación B:** Ethan escoge a Mia, Ambos se van en un bote mientras Zoe se despide amargamente. En el bote, Ethan le exige explicaciones a Mia, a lo que ella asegura no recordar nada, inmediatamente son atacados por un tentáculo que los arroja fuera del bote.

- **Episodio 6:** Independiente de la situación, Ethan y Mia terminan en el barco en el que era transportada Eveline. Ahora es Mia quien busca a Ethan, experimentado visiones de lo que sucedió antes de que terminaran en la casa de los Baker, en conjunto con apariciones de Eveline quien se refiere a Mia como “madre”. En una habitación dentro del barco, Eveline obliga a Mia a ver una cinta de video para restaurar completamente su memoria, en dicha cinta se revela que Mia era una agente de un operativo en secreto llevado a cabo por una organización llamada TENTSU, responsables de la creación de Eveline, La cual es un arma biológica capaz de controlar la mente de las personas. Eveline estaba siendo transportada hacia unas instalaciones ubicadas en América Central, pero debido a una tormenta, pudo escapar de su contención, infectando a Mia para que se convirtiera en su madre. Al terminar de recordar todo, Mia encuentra un vial que contiene material genético de Eveline y, a su vez, logra rescatar a Ethan, quien estaba atrapado por una especie de hongo. **Situación A:** Mia se deja controlar por Eveline y ataca a Ethan por el remordimiento de haber sido abandonada y remplazada por Zoe. Después de una ardua y triste batalla, Ethan mata a Mia, su esposa. / **Situación B:** Mia se resiste al control de Eveline quien la está obligando a matar a Ethan, permitiendo que solo pueda escapar

¹⁹ En este punto del videojuego, el jugador/lector puede decidir el curso de los acontecimientos, lo que desencadena en dos posibles situaciones, las cuales e denominado con “situación A” y “situación B”.

él, entregándole el vial, quedando sola encerrada en el barco bajo el control de Eveline.

- **Episodio 7:** Cerca del barco, Ethan descubre un laboratorio oculto dentro de una mina de sal abandonada. En dicho laboratorio se encuentran datos de Eveline, enterándonos de que es un arma bio-orgánica (A.B.O) con apariencia de niña (para bajar la guardia de sus enemigos), que tiene el poder de infectar a las personas con un hongo psicotrópico, lo cual le permite controlar sus acciones y, a su vez, entregarles poderes sobrehumanos, tales como una enorme habilidad regenerativa e increíble fuerza. También se revela que Eveline ha vivido obsesionada con poder tener una familia (ahí el motivo por el que decide contagiar a Mia y los Baker), y que Lucas ha sido inmunizado al control de Eveline por la organización responsable de todo, para que pudiera enviar datos y observaciones del arma bio-orgánica. Utilizando el equipo del laboratorio, Ethan crea una toxina con el material genético de Eveline, con el fin de detenerla de una vez por todas. Con la toxina en su poder, se adentra por distintos túneles en la mina de sal, llegando a la casa donde comenzó su pesadilla, la casa de invitados, donde Eveline lo trata de detener con alucinaciones y choques psíquicos, ya que ella se encontraba en ese lugar, pero ya no en su forma de niña, pues siempre fue la anciana en silla de ruedas que estaba en la mesa cuando Ethan fue amarrado (episodio 3), y que durante todo el camino aparecía en la casa sin parecer relevante. Su estado se debe a que, al salir de su contención, Eveline comenzó a envejecer de manera acelerada. Ethan logra inyectar la toxina en el cuerpo de la anciana Eveline, lo que provoca que esta se transforme en una gigantesca masa (parecido a Jack), dando paso a una ardua batalla que parecía estar perdida, hasta que aparece un escuadrón militar liderado por Chris Redfield, quienes lanzan desde un helicóptero un arma capaz de matar a Eveline, la cual es recogida por Ethan, finiquitando la batalla. Ethan es rescatado por el helicóptero, **Situación A:** y como no salvo a Mia, solamente el sobrevive, lanzando su teléfono que contiene el último mensaje destinado a ella, Adiós. **Situación B:** y como salvo a Mia, esta se encuentra a bordo en el mismo helicóptero, recibiendo asistencia médica a tiempo, logrando sobrevivir, y escapando ambos de la horrible pesadilla en la que se vieron envueltos.

Existen cuatro cintas a lo largo de la historia, dos de ellas contienen micro narraciones de otros personajes que trataron de sobrevivir al igual que lo hizo Ethan, pero que no contaron con la misma suerte, dichos personajes son, Clancy Jarvis, Peter Walken y Andre Stickland. Y las otras dos cintas son de Mia, siendo la primera, la explicación de lo que sucede con ella después de lo sucedido en el episodio 2, y la otra, sobre su pasado con Eveline en el Barco.

Lista de personajes:

Jack Baker	Ethan Winters	Clancy Jarvis (Cinta)
Marguerite Baker	Eveline	Peter Walken (Cinta)
Zoe Baker	Chris Redfield (Militar)	Andre Stickland (Cinta)
Lucas Baker	David Anderson (Policía)	
Mia Winters	Alan Douglas (Cinta)	

The last of us

- **Episodio 1:** En septiembre del 2013 se desencadena una pandemia a nivel mundial, la cual es provocada por una cepa mutada del hongo *Cordyceps*²⁰, que, al infectar a seres humanos, los convierte en una especie de “zombis” capaces de transferir la infección con sus mordidas. En medio de la histeria colectiva, Joel, acompañado de su hija Sarah, y su hermano Tommy, buscan refugio lejos de su hogar para evitar la infección. En la huida, se encuentran con un militar encargado de resguardar el área, lo que les hizo pensar que al fin estarían a salvo, pero no fue así, pues el militar tuvo que seguir ordenes de sus superiores, viéndose obligado a atacarlos bajo la sospecha de que estarían contagiados, resultando Sarah, una niña de unos 12 años, asesinada a manos de este sujeto. Joel y su hermano Tommy logran sobrevivir, pero con el dolor constante de la pérdida de Sarah.
- **Episodio 2:** Décadas después de lo acontecido en el episodio anterior, la infección ha afectado al mundo entero, dejando a los supervivientes reclusos en zonas custodiadas por militares, grupos ambulantes o en asentamientos ajenos al gobierno. Joel se ha establecido en North End, en Boston, Massachusetts, resguardado por militares,

²⁰ Véase https://as.com/deporteyvida/2017/08/12/portada/1502491453_444384.html para conocer más.

donde se dedica al contrabando, acompañado de Tess, con quien al parecer mantiene una relación cercana. Tratando de conseguir un cargamento de armas robadas por Robert, un traficante, se enteran de que se las ha vendido a un grupo de rebeldes llamados “luciérnagas”, quienes rechazan el actuar del gobierno y los métodos usados para detener la propagación del hongo. Al lograr ubicar a las Luciérnagas, su líder, Marlene, les ofrece el cargamento de armas devuelta si escoltan a una adolescente llamada Ellie hasta la casa del Estado de Massachussets, a las afueras de las zonas controladas por los militares, donde otros integrantes de las Luciérnagas esperarían a la joven.

- **Episodio 3:** Joel y Tess aceptan el trato, y comienzan su viaje para llevar sana y salva a la joven Ellie. Al afrontar distintas situaciones, descubren que Ellie ha sido mordida, lo que preocupa de sobremanera a Joel y Tess, ya que, al ser mordidos, la infección demora un par de días o incluso algunas horas en actuar, transformando a su portador en un violento “zombi”, pero Ellie explica que dicha mordida ocurrió hace más de tres semanas, y no presento síntoma alguno. Por ello, Tess y Joel comprenden el porqué de la petición de Marlene, pues la inmunidad de Ellie representa para los Luciérnagas un camino para encontrar la cura de la infección. Al llegar a la ubicación que Marlene les había indicado, descubren que todos los encargados de recibir a Ellie han sido asesinados y, de manera simultánea, son sorprendidos por la llegada de un grupo de militares, quedándose Tess para detenerlos, ya que ha sido mordida por un infectado, decidiendo sacrificarse para que Joel y Ellie puedan continuar, pues de igual forma iba a terminar muerta.
- **Episodio 4:** Antes de morir, Tess le comenta a Joel que debería buscar a Tommy, quien fue parte de las luciérnagas, ya que él podría saber dónde encontrar los laboratorios a los que pensaban llevar a Ellie, para ello, Joel trata de reparar un automóvil con la ayuda de un conocido llamado Bill. Al conseguir reparar el vehículo, llegan a Pittsburgh, Pensilvania, donde son emboscados por bandidos quienes tratan de asesinarlos, pero, para suerte de ambos, dos hermanos llamados Sam y Henry los rescatan. En medio de la maniobra, Sam, el hermano menor, es mordido por las criaturas infectadas. La herida de Sam es ocultada a Joel y Ellie, lo que no dura demasiado, pues Sam se convierte en un infectado, atacando a Ellie, provocando que

Henry deba dispararle, dando muerte a su propio hermano por el bien de todos, acción que no logra soportar, suicidándose inmediatamente en frente de Ellie y Joel. Luego de tan traumático suceso, Joel y Ellie continúan su camino, encontrado a Tommy, quien se ha establecido en Jackson, Wyoming, en una central hidroeléctrica junto a su esposa María. Joel se plantea dejar a Ellie para que Tommy la llevara hasta las luciérnagas, pero se da cuenta que ya no ve a la joven como un paquete, sino que ahora la ve como una hija, impidiéndole tomar dicha decisión. Tommy les indica que en una universidad llamada University of Eastern Colorado, se encontraba una de las bases de las luciérnagas.

- **Episodio 5:** Al llegar a la universidad, nuevamente son decepcionados, ya que las luciérnagas se habían trasladado a un hospital ubicado en Salt Lake City, Utah, quedando solo bandidos en las inmediaciones del lugar. En medio de un enfrentamiento, Joel resulta gravemente herido, forzando a Ellie a tener que cuidarlo mientras se recupera, para ello, se resguardan en un refugio que encontraron en una montaña. Mientras Joel estaba recuperándose, Ellie decide salir a cazar, encontrándose con dos extraños, llamados David y James, quienes son otros supervivientes que dicen estar buscando comida. Ambos le ofrecen a Ellie medicamentos a cambio de alimento, lo cual era una mentira, pues pertenecían al grupo de bandidos que habían herido a Joel, capturando a Ellie. Dicho grupo buscaba devorar a Ellie, pues eran caníbales, lo que obliga a la pobre joven a tener que defenderse, matando a David, quedando en shock. Mientras Ellie estaba capturada, Joel logra levantarse, asustado por no encontrar a la joven, decide salir en su búsqueda, torturando a dos caníbales quienes le indican donde puede estar. Al lograr reencontrarse, Joel consuela a Ellie, fortaleciendo en gran medida la relación de ambos.
- **Episodio 6:** Finalmente logran llegar al Hospital donde supuestamente estaban las luciérnagas, reuniéndose con una patrulla de la organización, quienes los escoltan hasta el interior del hospital. Ellie se prepara para ser intervenida quirúrgicamente para poder obtener una vacuna, sabiendo al igual que todas las luciérnagas, que dicho procedimiento acabaría con su vida. Joel no estaba al tanto de esa información, provocando que, al enterarse de la horrible noticia, decidiera sacar a la fuerza a Ellie,

asesinando a todos los doctores, quienes eran los únicos que podían crear una cura para la infección. Cargando a Ellie inconsciente, Joel se encuentra con Marlene, quien le indica que debe detenerse, pues su acción destruirá la única esperanza de salvar a la humanidad, pero Joel, cegado por el deseo de volver a tener una hija, asesina a Marlene, y escapa con Ellie a bordo de un automóvil. Ellie al despertar, es engañada por Joel, quien le afirma que había muchos otros individuos inmunes al virus, por lo que ya no la necesitaban a ella, ocultando todo lo que hizo para sacarla del hospital, condenando a toda la humanidad.

Lista de personajes:

Joel	Robert	David	
Ellie	Bill	James	
Tess	Sam		
Tommy	Henry		
Marlene	María		

b- Género: Survival Horror.

Es de suma relevancia indicar el género al cual pertenecen los videojuegos a tratar, ya que, como cualquier otro arte, existen diferentes categorías con características y estructuras distintas unas de otras. En el caso de los videojuegos que revisaremos en esta investigación, el género en el cual se enmarcan es el **Survival Horror**. El survival horror es un subgénero de los videojuegos de terror, en el que la jugabilidad está enfocada a la supervivencia del personaje frente a distintas adversidades. Dichas adversidades suelen ser horrores dignos de comparar con bestias y monstruos del universo lovecraftniano o de Stephen King. Lo central de este subgénero, por tanto, radica en los relatos en los que nos envuelven a nosotros como jugadores/lectores para hacer creíble lo que estamos enfrentando, pues, no tendría sentido que, sin contexto alguno, un sujeto decidiera entrar en una casa abandonada en la que de lejos se aprecia que algo extraño sucede adentro.

Cabe destacar aquí una pequeña distinción entre narrativa y ficción²¹ con el fin de justificar mi decisión por estos videojuegos, y por este subgénero en concreto. Para ello, revisaremos el estudio de Antonio J. Planells titulado *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*, donde se plantea la creación y límites de los mundos creados en base a la narración. Planells plantea tres puntos acerca de la diferencia existente entre la narración y la ficción, los cuales son:

- 1- Las narraciones ficcionales generan ficción, pero la ficción no necesariamente genera narración.
- 2- La ficción puede estar compuesta por historias, superando sus límites y extendiendo indefinidamente los mundos ficcionales, la narración en cambio alude a historias sin necesariamente extender nada.
- 3- En concordancia con el punto anterior, la narración tiene límites, a diferencia de la ficción, la cual permanece implícitamente abierta.

Esta distinción resulta de utilidad, en la medida en que nos permite entender lo siguiente: no todo videojuego puede ser considerado una narración. Tomemos como ejemplo el videojuego *Space invaders* (1978), en el que no existe ningún tipo de información, es decir, no se aprecia narración, pero sí ficción, ya que el videojuego nos hace encarnar las funciones de una nave que tiene como objetivo evitar la invasión alienígena, pero no existe un desarrollo que permita la existencia de una trama. Para los videojuegos que, si pueden ser considerados narrativos, Planells distingue 4 variantes posibles en ellos:

- 1- Narrativa emergente: el jugador construye la narrativa, como en *Minecraft* (2009) o *los Sims* (2000).
- 2- Narrativa evocada: otros personajes narran otro relato distinto del que están involucrados, como en *Resident Evil 7* (2017).
- 3- Narrativa dictada: El avance de la narración depende de la exploración del entorno, como en *Dark souls* (2011), o en *Bioshock* (2007).
- 4- Narrativa embebida: la narración no permite ser variada, como en *the last of us* (2013)

²¹ El concepto de Ficción no fue trabajado en el marco teórico, por lo que solo nos vamos a basar en la definición aportada por la R.A.E: <https://dle.rae.es/ficci%C3%B3n>

Por las razones antes mencionadas, me parece un buen inicio comenzar con el subgénero survival horror para la aplicación de estudios literarios a los videojuegos, pues no solo se enmarcan en la ficción, sino que también dentro de la narrativa.

c- Vista.

Los videojuegos pueden ser visualizados desde distintas perspectivas, las cuales son mencionadas como “vistas”, existiendo la vista en **primera persona**²² y la vista en **Tercera persona**²³. Esto tiene una relación muy interesante con las formas narrativas dentro de la literatura, ya que, como vimos en los apartados de narrador, la narración en primera persona refiere a cuando la historia es contada desde el punto de vista de un personaje, en el videojuego sucede algo similar, pues nosotros como jugadores/lectores, nos colocamos en los “pies” del personaje, visualizando los sucesos por medio de sus ojos. En cuanto a la tercera persona, en una obra literaria se considera cuando los hechos son narrados por un ente externo, lo que también tendría relación con los videojuegos en tercera persona, puesto que, en ellos, los hechos son visualizados desde “atrás”, como si se tratara de una especie de dron externo que orbita constantemente al personaje.

²² Ejemplo: https://www.youtube.com/watch?v=5AkYix-enbQ&ab_channel=P.B.HorrorGaming

²³ Ejemplo: https://www.youtube.com/watch?v=l2SCwbZIKhQ&ab_channel=PigsyGames

Capítulo II

Esquema de funciones

Comenzar por las funciones de Vladimir Propp, tiene por objetivo resaltar la gran influencia que tuvieron los formalistas rusos para los estructuralistas, y las consiguientes formas de análisis que estos adoptaron para las obras literarias, es cosa de observar a Greimas, quien desarrolla su esquema actancial en base a lo planteado por Propp. Como mencionamos en el marco teórico, Propp se enfocó en analizar detenidamente los cuentos rusos, con el fin de identificar los elementos narrativos irreductibles más simples que estructuraban constantemente estas narraciones, los cuales denominó funciones. El poder aplicar dichas funciones a los videojuegos, nos permitirá comprobar en primera instancia la existencia de similitudes entre las obras literarias, en este caso los cuentos, y los videojuegos.

Propp le atribuye una esfera de acción a un personaje según las funciones en las que participa, por tanto, comenzaremos por identificar las funciones que se presentan en cada uno de los episodios de los videojuegos, para luego analizar que esfera de acción corresponde con cada personaje. Cabe recalcar que dicha distribución de esferas tiene tres posibilidades, “la esfera de acción corresponde exactamente con el personaje, un único personaje ocupa varias esferas de acción y una única esfera de acción se divide entre varios personajes” (Propp, 92-93). Aclarado esto, podemos comenzar:

- *Resident Evil 7: Biohazard*

Episodio 1²⁴: Las funciones presentes en este episodio son: Alejamiento (1): Mia se ha ido de viaje por su trabajo, desapareciendo por años; Prohibición (2): Un amigo de Ethan le dice que es una locura acudir a un llamado tan extraño de su esposa desaparecida, por tanto, es una prohibición debilitada, ya que se presenta a modo de consejo; Transgresión (3): Ethan de todas formas y a pesar de las advertencias de su amigo, acude al llamado; Mediación (9): Mia se dirige a Ethan por medio de un correo electrónico, escribiendo “Ven a buscarme”. Aceptación (10): Ethan acepta acudir al llamado de Mia; Partida (11): Ethan se va de su casa, rumbo a Dulvey, Luisiana, lugar que le indica Mia en el correo.

²⁴ La trama de ambos videojuegos dividida en episodios se encuentra en el apartado “marco teórico”.

Episodio 2: Las funciones presentes en este episodio son: Engaño (6): Eveline está controlando a Mia para detener a Ethan; Fechoría (8): Mia está encerrada en el sótano de la familia Baker.

Episodio 3: Las funciones presentes en este episodio son: Prueba (12): Zoe le indica a Ethan que debe encontrar unas llaves para poder salir de la casa, siendo así una prueba directa; Reacción del héroe (13): Ethan consigue las llaves indicadas por Zoe; Recepción (14): Zoe le entrega el códec a Ethan; Marca (17): Zoe cose el brazo de Ethan.

Episodio 4: Las funciones presentes en este episodio son: Mediación (9): Zoe revela que toda la familia Baker, junto con Mia, han sido infectados por un virus desconocido; Tarea difícil (25): Zoe le indica a Ethan que se puede crear una cura al virus, pero debe conseguir componentes que están resguardados por la familia Baker; Tarea cumplida (26): Ethan consigue los componentes para crear la cura.

Episodio 5: Las funciones presentes en este episodio son: Persecución (21): Jack vuelve a aparecer mutado en una especie de masa con ojos para detener a Ethan; Socorro (22): Zoe le entrega una de las dosis de la cura a Ethan para que pueda detener a Jack.

Episodio 6: Las funciones presentes en este episodio son: Descubrimiento (28): Mia, dentro del barco recuerda que la responsable de la infección es Evelin, un arma biológica creada por una organización llamada Tentsu.

Episodio 7: Combate (16): Ethan se enfrenta a Evelin para poder inyectarle un suero que Mia recupera del barco, deteniendo a Evelin de una vez por todas; Socorro (22): Chris Redfiel, líder de un escuadrón militar, le entrega a Ethan un arma capaz de matar a Evelin, quien luego de recibir el suero, muto en un monstruo enorme; Victoria (18): Ethan consigue detener a Evelin; La vuelta (20): Ethan junto a Mia²⁵ son llevados a casa en un helicóptero²⁶; Matrimonio (31): En este caso el matrimonio es renovado, ya que los sucesos comienzan con la pérdida de Mia, la esposa de Ethan, y terminan con el rescate de la misma.

- *The last of us*

²⁵ Dependiendo de la decisión que tome el jugador respecto a salvar a Mia o a Zoe.

²⁶ Propp menciona que la vuelta generalmente ocurre de la misma forma en la que llega el héroe, pero en este caso no ocurre así, pues Ethan llega en automóvil, y vuelve a su casa en helicóptero.

Antes de comenzar con la aplicación de las funciones en este videojuego, quiero mencionar un dato importante que puede afectar al momento de realizar el análisis. La historia que se nos cuenta en TLOU²⁷ puede ser interpretada de dos formas, dependiendo de cómo entendamos las motivaciones de Joel. Las motivaciones según Propp son:

“tanto los móviles como los fines de los personajes, que les llevan a realizar tal o tal acción. Las motivaciones proporcionan a veces al cuento una coloración brillante y completamente particular, pero no por eso dejan de ser uno de sus elementos más inestables. Además, es un elemento menos preciso y menos determinado que las funciones o los lazos de unión entre las mismas.” (85)

Esta inestabilidad es la que ocurre en este caso, pues podemos, en un principio, creer que las motivaciones de Joel pasan simplemente por cumplir con lo solicitado por Marlene para recuperar las armas robadas por Robert, pero si hacemos una “lectura” más profunda, nos damos cuenta de que, tales objetivos son destruidos por Joel mismo, cuando al final de todo asesina a sangre fría a Marlene y a los doctores, pues Joel ahora no le interesan las armas, más bien se encuentra motivado por mantener a Ellie con vida. Dicha acción hace que podamos clasificar a Joel en la esfera de acción del falso héroe, el agresor y del héroe según la lectura que hagamos.

Si mantenemos la primera lectura, la de Joel queriendo recuperar el cargamento de armas que se le fue arrebatado, la acción final lo encasillaría dentro del falso héroe, o incluso del mismo agresor, y a su vez, en la esfera del héroe, creando una especie de ambigüedad. Pero si por otro lado, hacemos una lectura en la que entendemos el motivo principal de Joel como la búsqueda de lo que le fue arrebatado en un principio, su hija, las luciérnagas e incluso el virus vendrían a ser considerados dentro de la esfera del agresor, ya que, es por culpa del virus que Sarah es asesinada por un militar, por tanto, Joel sería solamente el héroe en este caso, porque el hecho de sacar a Ellie del laboratorio, significa que la carencia ha sido colmada, carencia que ha provocado el virus (la pérdida de su hija), y que luego impide su reparación las luciérnagas, quienes para obtener la vacuna, dejarían a Joel sin la compañía de Ellie.

²⁷ De ahora en adelante mencionaremos de esta forma a *The last of us*.

En este caso mantendremos la primera lectura, esto de manera arbitraria, por mero gusto propio, pues a mi parecer, es más interesante atribuir una doble esfera de acción a Joel.

Episodio 1: Las funciones presentes en este episodio son: Alejamiento (1): Sarah, la hija de Joel, es asesinada a manos de un militar, que, según Propp, se entiende como una forma forzada de alejamiento. fechoría (6): Esta función puede aparecer o no en este episodio, dependiendo de cómo entendemos las motivaciones de Joel a lo largo de su camino, pues, podemos suponer que el objetivo final de Joel es recuperar a su hija, la cual ve reflejada en Ellie, siendo la muerte de su hija lo que produce el “movimiento” de la narración, lo que según Propp, caracteriza a esta función, o, podemos pensar que la fechoría ocurre en el siguiente episodio, cuando Robert vende las armas que le pertenecen, provocando que deba cumplir con lo solicitado por Marlene.

Episodio 2: Las funciones presentes en este episodio son: Fechoría (8): Robert roba las armas que pertenecían a Joel y Tess; Mediación (9): Joel y Tess se enteran de que Robert ha vendido las armas a las luciérnagas, divulgando la fechoría, también se les solicita, a cambio de las armas, contrabandear a una niña a las afueras de las zonas resguardadas por los militares.

Episodio 3: Las funciones presentes en este episodio son: Aceptación (10): Joel y Tess aceptan la solicitud de Marlene, líder de las luciérnagas; Partida (11): Joel y Tess comienzan su viaje, lo que nos permite mencionar a Joel como un héroe-buscador, pues se nos cuenta el camino que recorre para llevar a Ellie sana y salva.

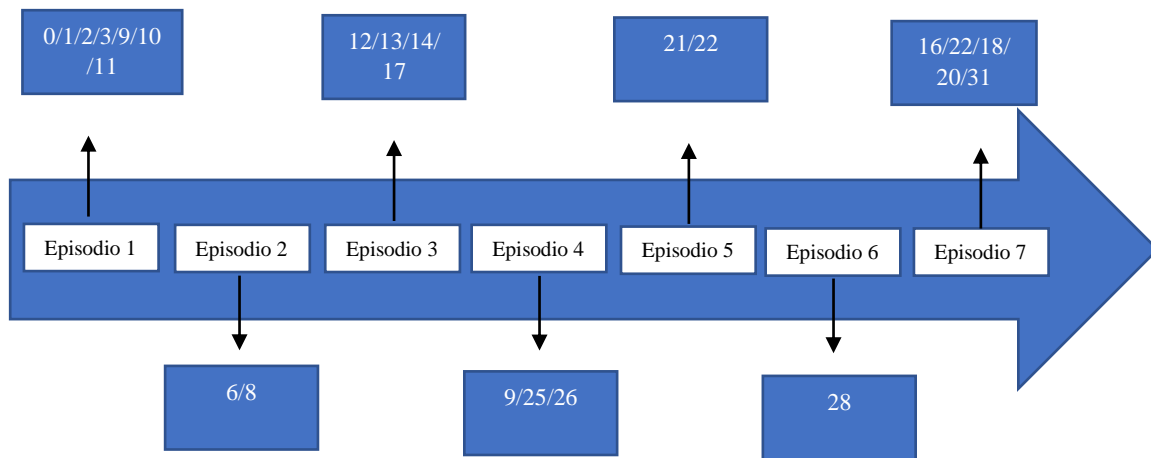
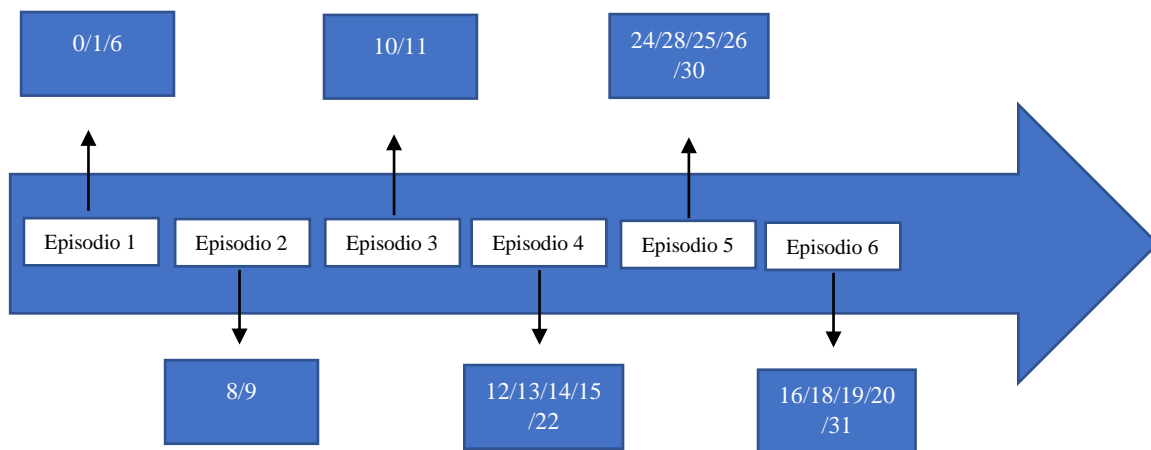
Episodio 4: Las funciones presentes en este episodio son: Prueba (12): Joel debe conseguir piezas para que Bill pueda repararles un automóvil, con el fin de conseguir llegar a donde su hermano Tommy, quien fue parte de las luciérnagas, y puede saber las nuevas ubicaciones de sus laboratorios; Reacción del héroe (13): Joel consigue las piezas, superando la prueba; Recepción (14): Bill le entrega el automóvil a Joel; Desplazamiento/Viaje (15): Gracias al automóvil, logran acercarse a la ubicación de Tommy; Socorro (22): Joel y Ellie son emboscados por unos bandidos, ambos se ven superados, pero aparecen Sam y Henry para ayudarlos.

Episodio 5: Las funciones presentes en este episodio son: Pretensiones engañosas (24): Dos extraños llamados David y James quienes dicen estar en busca de alimentos, le ofrecen medicamentos a Ellie a cambio de su comida; Descubrimiento (28): todo era una trampa pues ambos eran parte de una comunidad caníbal, capturando a Ellie; Tarea difícil (25): Joel a pesar de encontrarse herido, sale en búsqueda de Ellie, quien se ha demorado más de lo normal en ir a cazar; Tarea cumplida (26): Joel, torturando a unos integrantes de la comunidad caníbal, logra encontrar a Ellie quien se encuentra en shock. Castigo (30): Ellie asesina a David.

Episodio 6: Las funciones presentes en este episodio son: Combate (16): Joel se enfrenta a las luciérnagas para evitar que Ellie muera; Victoria (18): Joel asesina a sangre fría a todos los integrantes restantes de las luciérnagas, incluidos también los doctores y científicos capaces de encontrar una cura, pudiendo así, recuperar a Ellie²⁸; Reparación (19): esta función se hace presente, dependiendo de cómo entendemos las motivaciones centrales de Joel, ya que, si pensamos que su objetivo era recuperar a su hija Sarah, la fechoría es reparada entonces, pero si pensamos en que en verdad su objetivo era llevar a Ellie con las luciérnagas, la fechoría no es reparada, al contrario, es sostenida por el mismo héroe; La vuelta (20): Joel se devuelve con Ellie inconsciente en un automóvil; Matrimonio (31): Aunque el nombre de la función sea matrimonio, Propp nos dice que también puede incluir la obtención de una recompensa distinta a casarse, siendo en este caso Ellie, quien llena el vacío emocional de Joel por la hija que perdió hace tantos años.

Ya con las funciones repartidas entre los distintos episodios de ambos videojuegos, nos daremos la tarea de armar una especie de “línea de tiempo”, basándonos en lo que dice Propp, “Todas las funciones, ya lo hemos advertido. Se alinean en un relato único y continuo.” (37). La decisión de utilizar una línea de tiempo para esquematizar este análisis se debe a lo último que menciona Propp en la cita anterior, “único y continuo”, haciendo necesario una forma de mostrar esta continuidad, siendo las líneas de tiempo la mejor opción para ello, pues tienen como función representar gráficamente una secuencia cronológica de los eventos de una historia, proceso o narración.

²⁸ Como mencionamos antes, la victoria, la fechoría y otras funciones pueden ser aplicadas a distintas situaciones dependiendo de qué forma interpretemos la motivación principal de Joel.

Línea de Funciones RE7:**Línea de funciones TLOU:****Algunas observaciones:**

Las funciones adjudicadas a los distintos episodios no parecen demostrar una secuencia clara como lo vemos en los cuentos que analiza Propp, esto nos hace creer que, en primera instancia, el videojuego presenta una estructura que se asemeja más a una novela que a un cuento, pero no podríamos afirmar esto con exactitud, sobre todo porque nuestro análisis no se enfoca en definir si un videojuego es un cuento, una novela o una obra dramática, pues esto conllevaría otro tipo de análisis. Nuestra investigación se enfoca en demostrar si los

personajes de un videojuego se asemejan o no a los de una obra literaria, así que, a pesar de que la estructura presente inexactitudes, los personajes en ambos videojuegos si ejecutan las funciones mencionadas por Propp.

Luego de una relectura de lo planteado por Propp, esta inexactitud en la secuencia de funciones tiene una explicación, que surge como respuesta a “¿Qué hacer con los cuentos de varias secuencias fechorías, cada una de ellas seguida de un desarrollo distinto?” (119), la cual es la siguiente:

“Sólo hay una forma de resolver este problema: con respecto a cada texto de varias secuencias habrá que decir: la primera secuencia es tal, la segunda tal, etc. No existe otra solución. Indudablemente esto es difícil de manejar, incómodo, sobre todo si se quiere trazar un cuadro preciso de esta clasificación, pero es exacto no sólo de hecho sino de derecho.” (Propp, 119)

Con esto podemos decir, por tanto, que no es un error identificar una misma función repetida en los distintos episodios, y que ello no impide la aplicación de esta metodología en los videojuegos. La repetición de funciones, en este caso, se debe al objetivo central que tienen estos, y que no podemos dejar de lado al momento de realizar un análisis, y es el tener que hacernos participar a nosotros como jugadores/lectores (pues un videojuego no es videojuego si omite sus aspectos lúdicos), de esta forma se hace necesario repetir funciones como el combate, la fechoría, la prueba, la tarea difícil y sus respectivas parejas, con el fin de que nosotros superemos estos desafíos constantemente por medio de los controles demostrando nuestra habilidad, lo que, en consecuencia, provoca que el videojuego cuente con más de una secuencia.

No nos daremos la tarea de dividir los videojuegos en varias secuencias como menciona Propp, ya que resultaría contraproducente a lo que busca lograr esta investigación, por ello, solo nos quedaremos con el análisis ya realizado, el cual sirve para dar cuenta de las equivalencias posibles entre los personajes de obras literarias y los personajes de los videojuegos.

Esferas de acción:

Las esferas de acción, como se mencionó en el principio, se reparten en base a las funciones que realizan los distintos personajes. por ello, comencare mencionando las funciones que Propp atribuye a cada esfera, continuando con qué personaje de cada juego las realiza.

Héroe: Propp menciona que la esfera de acción del héroe incluye las funciones de partida, las reacciones ante las exigencias del donante y el matrimonio (92). En el caso de RE7, Ethan es quien parte en búsqueda de su esposa Mia, y a su vez, reacciona ante las exigencias que Zoe indica para darle el códec, y poder encontrar los distintos elementos necesarios con el fin de crear una cura. En cuanto al matrimonio, Ethan renueva su matrimonio al recuperar a su esposa desaparecida.

En TLOU, Joel es quien parte en la búsqueda de algo que llene el vacío por la muerte de su hija, o de las armas que le ha robado Robert, dependiendo de qué manera interpretemos sus motivaciones. También es el quien reacciona ante las exigencias del donante, que en este caso es Bill, quien le hace entrega del automóvil reparado para que pueda seguir su camino. En cuanto al Matrimonio, como se mencionó anteriormente, Ellie sería la recompensa que recibe Joel, resolviendo el vacío interno que le genero la perdida de su hija Sarah.

Agresor: Propp menciona que la esfera de acción del agresor incluye las funciones de fechoría, combate y todas las formas de lucha contra el héroe, y la persecución (91). En RE7, las fechorías son cometidas, en primer lugar, por Eveline, quien en un principio rapta a Mia con el fin de convertirla en su madre, y, en segundo lugar, por la familia Baker, pero esto también se lo podríamos atribuir a Eveline, pues es ella la que controla a toda la familia por medio del hongo psicotrópico con el que infecta a sus víctimas. En cuanto a la persecución, tenemos que todos los personajes persiguen a Ethan de una u otra forma, pero dentro del análisis solo indicamos una situación puntual, la de Jack, con el fin de establecer la línea de funciones.

En TLOU, los agresores son, Las luciérnagas quienes compran las armas robadas, Robert quien roba las armas, y el virus que provoca la muerte de Sarah, la hija de Joel, también se presentan otros agresores como los caníbales, pero para considerar a cada uno de estos como agresores, tendríamos que dividir TLOU en varias secuencias

con distintas fechorías. Por ello, nos decidiremos solamente por dos agresores, pues, pareciera ser que no todos se caracterizan como tales. En los tres casos se produce la fechoría, pero Propp dice que, para ser considerado agresor, debe darse el combate con el héroe, pero no podemos decir, sin realizar un sobre análisis, que Joel se enfrente con el virus, es más, la actitud que muestra da a entender que no le interesa en lo más mínimo detener el avance del virus, por lo que podemos descartarlo de nuestro inventario.

Donante: Propp menciona que la esfera de acción del donante incluye las funciones, transmisión del objeto mágico, y el paso del objeto a disposición del héroe (91). En RE7, la encargada de entregar el códec y dar las pruebas o tareas difíciles a Ethan, es Zoe. También podemos entender como objeto mágico el último componente de la cura, que tiene Zoe, y que se lo entrega a Ethan luego de conseguir los demás elementos, es decir, de superar las pruebas y tareas difíciles.

En cuanto a TLOU, como donante solo encontramos a un personaje, Bill, quien se encarga de reparar y hacer entrega de un automóvil a Joe. Para esto, le pide a Joel que recupere herramientas y partes, lo que sería la prueba que debe realizar el héroe para obtener el objeto mágico.

Auxiliar: Propp menciona que la esfera de acción del auxiliar incluye las funciones, de desplazamiento del héroe en el espacio, la reparación de la fechoría o de la carencia, el socorro durante la persecución y la transfiguración del héroe (91). En RE7, Zoe le indica los caminos que debe seguir Ethan a través del teléfono de la casa, también lo ayuda para detener a Eveline, y hace aparición en la batalla contra Jack Baker, socorriendo a Ethan. También tenemos al final la aparición de Chris Redfield, quien también llega a socorrer a Ethan en la batalla contra Eveline mutada.

En TLOU, podemos considerar a Tess y a Ellie como Auxiliares, ya que ambos personajes ayudan al desplazamiento del héroe en el espacio, en el viaje para llevar a Ellie hasta las luciérnagas, ayudan a reparar la fechoría, Tess con su apoyo durante el camino, y Ellie reparando la carencia, el vacío de Joel por la pérdida de su hija. Ellie y Tess también socorren a Joel durante los variados combates que deben enfrentar en su camino. Aparte de estos dos personajes, también podemos incluir a Sam y Henry,

quienes ayudan a Joe y a Ellie, cuando se encuentran con un grupo de bandidos, encarnando la función del socorro.

Princesa: Propp menciona que la esfera de acción de la princesa incluye las funciones, petición de realizar las tareas difíciles, la imposición de una marca, el descubrimiento del falso héroe, el reconocimiento del héroe verdadero, el castigo del segundo agresor y el matrimonio (91). En RE7, Mia es quien le solicita a Ethan por medio de un correo que la rescate, cumpliendo la función de la petición, también al ser la esposa de Ethan, la función del matrimonio se hace presente, pues el matrimonio luego del rescate es renovado.

En TLOU, la princesa pasa a ser un objeto, que en este caso serían las armas que les son arrebatadas por Robert, y luego por las luciérnagas, pues a pesar de que estas son un objeto, generan la motivación principal del viaje de Joel. Bajo otra lectura, podemos decir que es Ellie, pues es la recompensa de Joel al completar su viaje, colmando su carencia por la pérdida de su hija, cumpliendo la función del matrimonio.

Mandatario: Propp menciona que la esfera de acción del mandatario incluye la función del envío del héroe (92). En el caso de RE7, quien manda a Ethan es Mia, por medio del correo, cumpliendo así con dicha función.

En TLOU, quien envía al héroe, son las luciérnagas, con el compromiso de devolver las armas que le compraron a Robert.

Falso héroe: Propp menciona que la esfera de acción del falso héroe incluye las funciones de, la partida para efectuar la búsqueda, la reacción ante las exigencias del donante siendo siempre negativas, y las pretensiones engañosas (92). En RE7 no identificamos a ningún personaje que encaje con estas funciones.

En TLOU, los caníbales podrían ser considerados falsos héroes, pues con pretensiones engañosas, ofrecen medicamentos a cambio de comida a Ellie, con el fin de capturarla a ella. Pero el falso héroe que nos genera mayor interés es Joel, ya que, como hemos mencionado antes, este personaje desiste de sus motivaciones iniciales de llevar a Ellie hasta las luciérnagas, sabotando el objetivo central de todo su

recorrido. También podemos considerar que, durante todo el camino, Joel muestra una actitud desinteresada por cumplir el objetivo central.

Cuadro con las esferas de acción resumidas:

Esferas de acción	Resident Evil 7	The last of us
Héroe	Ethan	Joel
Agresor	Eveline y la Familia Baker	Caníbales, Robert y las luciérnagas
Donante	Zoe	Bill
Auxiliar	Zoe y Chris Redfield	Sam, Henry, Tess y Ellie
Princesa	Mia	Ellie/las armas
Mandatario	Mia	Las luciérnagas
Falso-héroe		Joel

Capítulo III

Esquema actancial

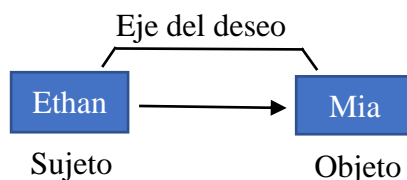
Greimas, en base a las formas de agrupar a los personajes a modo de inventario propuesto por Propp y Souriau, establece dentro de dicho inventario de actantes (o esferas de acción), una relación entre elementos, pues a su parecer:

“presentar los actantes en forma de un simple inventario, sin preguntarse acerca de las relaciones posibles entre sí, es renunciar demasiado pronto al análisis, dejando la segunda parte de la definición, sus rasgos específicos, a un nivel de formalización insuficiente.” (270)

Estas relaciones ya las hemos mencionado en el apartado “marco teórico”, por lo que no es necesario remitir a ello aquí nuevamente, solo hemos de mencionar lo anterior con el fin de justificar la forma en la que repartiremos los distintos papeles actanciales entre ambos videojuegos. Como Greimas establece los papeles actanciales por medio de equivalencias con las esferas de acción de Propp, nosotros haremos lo mismo, utilizando la categorización del capítulo anterior.

Resident Evil 7: Biohazard

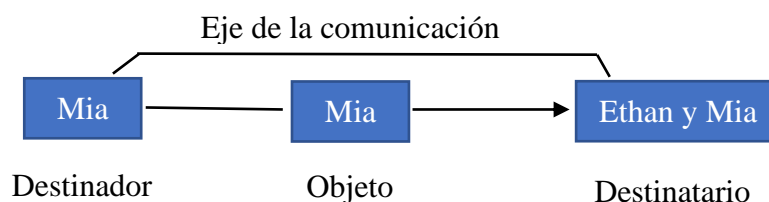
Sujeto VS Objeto: Greimas muestra un cuadro con las primeras categorías (271), en las que coloca al sujeto equivalente al héroe, y al objeto equivalente a la princesa (o persona buscada). Por tanto, podemos afirmar que el sujeto o héroe en RE7 es Ethan, quien se relaciona con el objeto por medio del eje del deseo, pues su motivación principal consiste en recuperar a su esposa Mia, lo que provoca que esta sea el objeto deseado.



Destinador VS Destinataria: esta relación presenta algunas complicaciones en relación con lo planteado por Propp, pues, según Greimas, el destinador se articula en dos

actores, la persona buscada (o padre o princesa) y el mandatario, esto se debe a que ambas esferas de acción encargan o envían al héroe a una misión (272-273).

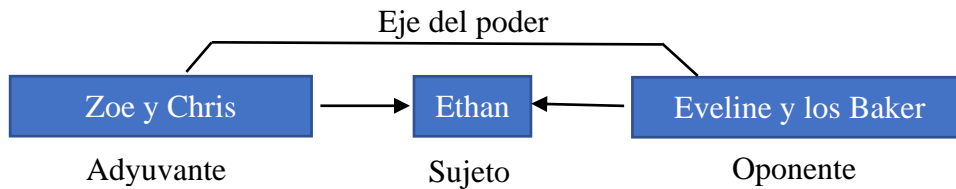
Esto en realidad no complica nuestro análisis, ya que nos basta con definir al mandatario como destinador en el esquema actancial de Greimas. Aclarado esto, podemos entonces decir que el destinador en RE7 es Mia, pues ella envía a Ethan a rescatarla por medio de un correo electrónico, creando así el eje de la comunicación. Y como destinatarios, Greimas indica que este papel actancial se “funde completamente con el del sujeto-héroe” (273), el destinatario se beneficia por la obtención del objeto, lo que nos hace deducir que debemos incluir a Ethan en este papel actancial, pero, también podemos incluir a Mia, pues ella igualmente se beneficia de ser rescatada. Estos elementos generan “un modelo simple centrado enteramente sobre el Objeto, que es a la vez objeto de deseo y objeto de comunicación.” (273), es decir, el objeto presenta una doble participación en dos ejes, pero por ahora nos quedaremos con este pequeño esquema:



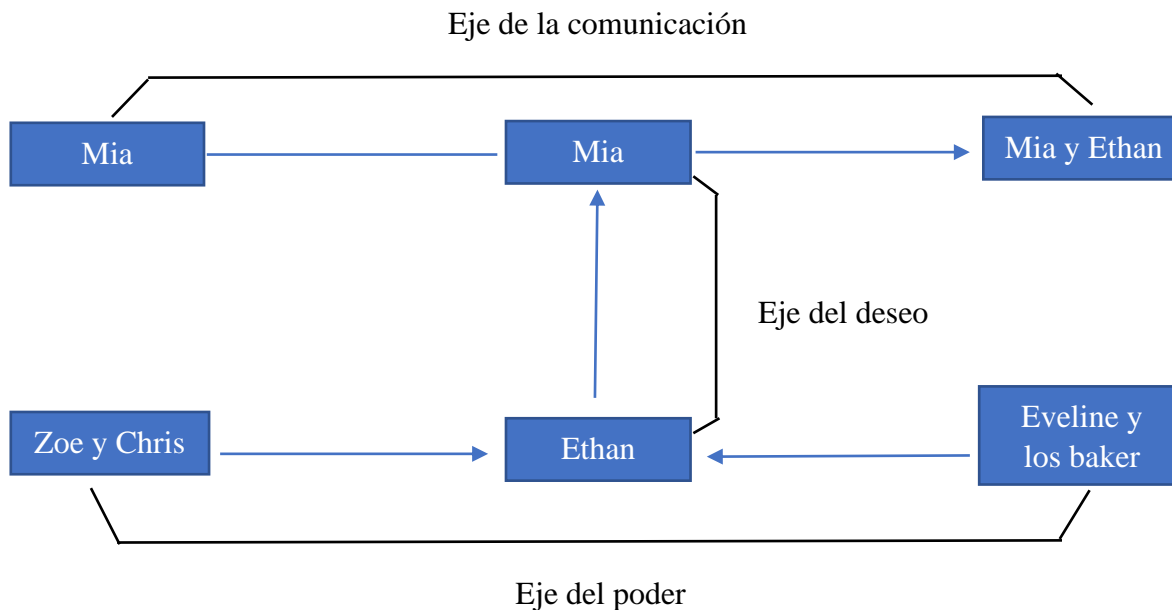
Adyuvante VS Oponente: Estos dos papeles actanciales consisten en el aporte o la obstaculización del objetivo del sujeto/héroe (Greimas, 273). Nuevamente se presenta una doble atribución de las esferas de acción a un papel actancial, en este caso del adyuvante, pues Greimas menciona que, dentro de este, se encuentra el auxiliar y el donante, pues ambos personajes contribuyen a que el sujeto pueda conseguir el objeto. Con el papel actancial del oponente no existe complicación, ya que este equivale directamente con el agresor.

En RE7, podemos decir que el papel actancial del adyuvante sería encarnado por Zoe y Chris, pues ambos personajes socorren a Ethan para que pueda ganar las batallas en las que se ve envuelto, pero para poder socorrer, deben tener cierto poder, en el caso de Chris su poder viene por la entrega de un arma capaz de detener a Eveline, y Zoe su poder viene del

conocimiento para poder crear una cura que puede detener el virus. Y el papel actancial del oponente sería encarnado por Eveline y la familia Baker, pues estos personajes obstaculizan el objetivo de Ethan, rescatar a Mia y poder escapar de la casa. Al igual que los adyuvantes, esta obstaculización ocurre porque estos tienen el poder para matar a Ethan gracias al virus. Al tener relación ambos papeles actanciales con el sujeto, el esquema de esta relación sería el siguiente:



Con todos los papeles actanciales y ejes definidos, podemos pasar a armar el esquema actancial completo de este videojuego:

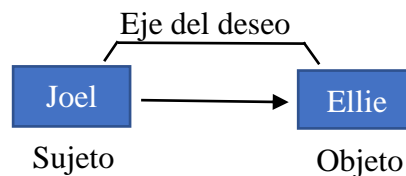


The las of Us

Sujeto VS Objeto: Ya mencionamos en el análisis del videojuego anterior las equivalencias de los papeles actanciales con las esferas de acción de Propp, por lo que, de manera más sintética, indicaremos los personajes que equivalen a los distintos papeles

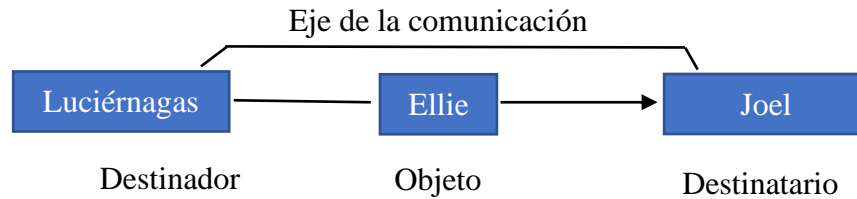
actanciales. En el caso de TLOU, Joel sería el personaje que encarna el papel actancial de sujeto, no existe ninguna duda de ello, pero con el objeto nos surgen algunas complicaciones.

Ya lo revisamos en el capítulo anterior, el deseo de Joel es un tanto ambiguo, y eso permite que nosotros como lectores/jugadores podamos dar distintas lecturas a las mismas acciones, si tomamos que el objeto de deseo de Joel es recuperar las armas robadas, el objeto de deseo serían las armas, pero si entendemos el deseo de Joel como resolver su carencia, el vacío provocado por la pérdida de su hija Sarah, Ellie se transformaría en el objeto de deseo de Joel, que motiva finalizar su viaje. Nos quedaremos con la lectura de Joel deseando llenar su vacío emocional, esto bajo ningún motivo particular, solo por mera arbitrariedad y gusto. Con ello, Ellie será el objeto de deseo de Joel.



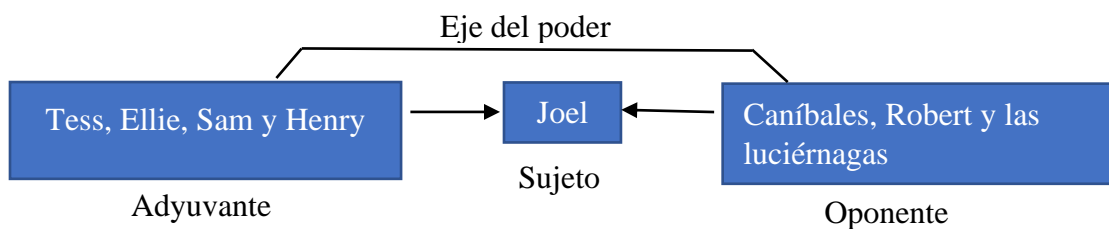
Destinador VS destinatario: En el caso de TLOU, quien envía a Joel en su viaje, son las luciérnagas, concretamente Marlene, con la excusa de que, al cumplir con lo solicitado, le devolvería todas las armas robadas. El destinatario, quien se beneficia de las acciones del héroe, son dos, dependiendo de la lectura que decidamos, pudiendo ser la sociedad, ya que al dejar a Ellie con las luciérnagas, se obtendría una cura para detener al hongo. O, puede ser el mismo Joel, pues la traición que comete al final termina solo por beneficiarlo a él.

Al igual que la relación sujeto-objeto, nos quedaremos con la segunda lectura, pues la primera se basa en una hipotética situación que no ocurre dentro del videojuego, ya que Joel no permite que Ellie se quede y muera para crear la vacuna, además si ya decidimos la segunda lectura en la relación anterior, debemos mantenerla a lo largo de todo el análisis. Toda esta relación se establece por medio del eje de la comunicación, Marlene solicita a Joel que pueda realizar X tarea, y este acepta, sabiendo que la realización puede otorgarle un beneficio.

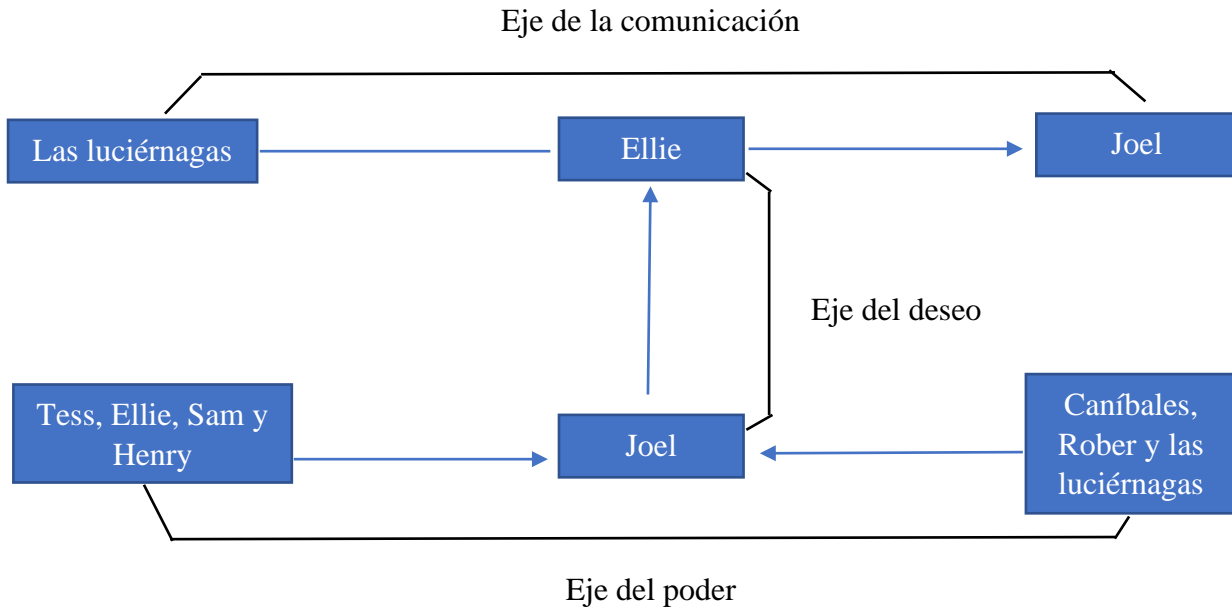


Adyuvante VS Oponente: En TLOUS, los personajes que ayudan a Joel son cuatro, Tess, Ellie, Sam y Henry. También, como menciona Greimas, tanto el donante como el auxiliar de las esferas de acción de Propp, son parte del papel actancial Adyuvante, así que tenemos que hacer inclusión de Bill, personaje que le entrega el automóvil reparado a Joel.

En cuanto al oponente, tres son los personajes que obstaculizan el viaje de Joel, los cuales son, los caníbales (o bandidos en general), Robert y las luciérnagas. Los caníbales tratan de capturar a Ellie para luego comerla, Robert produce el problema inicial, el robo de las armas que luego les vende a las luciérnagas, y estas últimas de cara al final, van a matar a Ellie para conseguir crear la vacuna. Esta relación ocurre por medio del eje del poder, ya que todos estos personajes tienen, por diferentes motivos (armas o bandas, por ejemplo), la fuerza para detener a Joel y tratar de que este no cumpla su objetivo principal, llevar a Ellie sana y salva hasta el laboratorio de las luciérnagas.



Con todos los papeles actanciales y ejes definidos, podemos pasar a armar el esquema actancial completo de este videojuego:



Capítulo IV

Narrador: La voz y la focalización dentro del videojuego

Uno de los elementos característicos de las obras literarias es el narrador, ya que este permite que ocurra el relato, siendo responsable de ser la instancia narrativa que regula la modalidad de información. Dentro del marco teórico revisamos con detención el concepto de narrador, y cómo este se entiende dentro de la literatura, así que, en este apartado nos enfocaremos directamente al análisis en relación con los videojuegos.

Para introducir el tema, comenzaremos haciendo mención del concepto de vista²⁹, ya que siempre me ha parecido algo muy interesante dentro de los videojuegos, sobre todo por las variantes que presenta, denominados primera y tercera persona, pues de niño, tendí a relacionar esto con lo que nos trataban de explicar en clases de lenguaje y comunicación sobre las clasificaciones del narrador, las cuales dependiendo de su persona gramatical, podían ser, la primera persona (yo, nosotros, nosotras), la segunda persona (tú, ustedes, vosotros, vosotras) y la tercera persona (él, ella, ellos, ellas). Páginas como 3Djuegos³⁰ ha dedicado artículos completos al análisis sobre la vista en los distintos videojuegos, y como sus variantes pueden afectar a la inmersión de estos, en el caso nuestro, no nos interesa la inmersión, sino la similitud que pueda presentar con las formas de narrar en las obras literarias.

El método con el que trataremos de establecer estas similitudes será por medio de Genette, quien en su libro *Figuras III*, realiza un acercamiento para llegar a un análisis narratológico, descomponiendo las estructuras que permiten las instancias de la narración dentro de las obras literarias. También incluiremos los análisis de Todorov en su texto *las categorías del relato literario*, el cual se basa en la propuesta de J. Pouillon, acerca de la visión del narrador. Si bien, Genette no se encuentra de acuerdo con el concepto de visión, pues quiere “evitar el carácter específicamente visual que tienen los términos de visión,

²⁹ Concepto mencionado en el apartado de marco teórico.

³⁰ Véase: <https://www.3djuegos.com/juegos/dead-space/noticias/en-primera-o-tercera-persona-hablamos-de-la-inmersion-en-los-videojuegos-y-como-influye-la-perspectiva-210102-2212>

campo, y punto de vista” (244), tanto la focalización como la visión pueden ser abordadas de manera equivalente, salvo con algunas excepciones.

Realizaremos dicho análisis de manera separada a cada videojuego, y finalizaremos con una comparación entre ambos.

Resident Evil 7: Biohazard

Este videojuego se presenta con la vista en primera persona³¹, posicionándonos a nosotros como jugadores/lectores en los ojos del personaje. Pero aquí nos encontramos con un detalle interesante, no solo existe narración dentro del espacio “jugable”³², sino que también lo podemos encontrar en las pantallas de carga, como veremos en el siguiente ejemplo:



Figura 1³³: Pantalla de carga, Resident Evil 7: Biohazard.

En la figura 1, vemos que la pantalla de carga cumple con la función de narrarnos un breve resumen de lo que esta sucediendo en el punto en el que se encuentra la historia. Dichas

³¹ Véase: https://www.youtube.com/watch?v=LRfm6fOcw2w&t=169s&ab_channel=MKIceAndFire

³² entendiéndolo como los momentos en los que nosotros como jugadores tenemos control de las acciones de los personajes.

³³ Las imágenes de este videojuego han sido obtenidas por mí, a través de la captura de pantalla del sistema Windows 11.

narraciones las podemos catalogar dentro de la visión desde afuera, o la focalización externa, pues solo se limita a indicar los actos de los personajes, sin indagar más allá sobre sus pensamientos o motivaciones. Respecto a la voz, podemos decir que el tiempo de la narración es simultánea, ya que se está relatando los sucesos por medio de verbos en presente, tales como, “abre, encuentra, adentra”. Continuando con la voz, esta narración encaja con lo planteado por Genette sobre los niveles narrativos, siendo en este caso, un narrador extradiegético, pues no existe participación dentro de los hechos narrados, además, esta narración se relaciona con las formas de clasificar a los narradores en base a la persona que narra, siendo en este caso, heterodiegético, pues tampoco existe dentro del mundo narrado.

En las pantallas de carga no tenemos mayores complicaciones al momento de caracterizar al narrador, pero ¿Qué pasa con todo lo demás?, pues en estas pantallas no se nos narra todo el videojuego, el resto se encuentra en el apartado jugable, que, como mencione en el inicio, se presenta con una vista en primera persona. Veamos un ejemplo:



Figura 2: apartado jugable, Resident Evil 7: Biohazard.

La figura 2 nos sirve para apreciar las siguientes cosas: la primera, es que podemos ver lo mismo que ve el personaje, no podemos observar a un lado que el no observe. Esto nos permite establecer que la narración en el apartado jugable se relaciona con la visión con, o focalización interna, pues podemos considerar al narrador en este caso como el mismo

personaje, lo que provoca que este no sepa nada fuera de lo que nos permite observar la visión en primera persona.

En cuanto a la voz, podemos mencionar que el tiempo de la narración es simultánea, pues el relato se produce en el presente contemporáneo de la acción, por medio de las acotaciones y los diálogos que tienen los personajes durante el transcurso del videojuego, que generalmente poseen verbos en presente. A su vez, podemos indicar que, al ser el personaje quien nos narra los acontecimientos, y a su vez, participar en las acciones, su nivel narrativo sería intradieгético, y la persona que narra nos indicaría que es un narrador homodieгético, pues al ser un personaje que participa en las acciones, es parte del mundo narrado.

Dentro de RE7, también podemos encontrar varias cintas que contienen narraciones intercaladas de otros individuos, que se vieron envueltos en los horrores de la casa de los Baker, como, por ejemplo, la cinta que Eveline le muestra a Mia para que recuerde como llegaron ahí. Esto nos permite decir que, aparte de los tipos de narradores indicados, nos encontramos a su vez, con narradores metadieгéticos, siendo en este caso Mia, ya que todo lo presenciamos a través de sus ojos. Consideramos que es una metadieгéсis, debido a que, dentro de una primera cadena de acontecimientos, se realiza la narración de otra historia que ocurrió en otro espaciotemporal.

The last of us

Este videojuego se presenta con la vista en tercera persona³⁴, posicionándonos a nosotros como jugadores/lectores en la espalda del personaje. A diferencia del RE7, no encontramos esas acotadas narraciones en las pantallas de carga, por lo que toda la narrativa recae en el apartado jugable.

³⁴ Véase: https://www.youtube.com/watch?v=aLg98S4sxsE&ab_channel=SourceSpy91



Figura 3: *The last of us*, apartado jugable. Disponible en: <https://www.giantbomb.com/images/1300-2666712>

En la figura 3 podemos observar cómo, gracias a la visión en tercera persona, podemos ver puntos que los personajes no pueden ver, lo que nos haría en primera instancia, creer que estamos frente a la visión desde afuera, o focalización externa, pues el narrador solo se estaría limitando a entregar descripciones de lo que se ve o se oye, sin saber los pensamientos de los personajes.

Esto en parte es correcto, pero nos encontramos con un detalle interesante, el personaje siempre actúa en consecuencia de lo observado, ejemplo, Joel está escondido con Ellie, y sorpresivamente se comienza a acercar un enemigo de manera silenciosa por la espalda, que de ninguna forma Joel podría detectar, pero, como podemos observar a voluntad, incluso en la espalda del personaje, sabemos que se acerca un enemigo, y nosotros como jugadores/lectores controlamos a Joel para que este se reubique, pudiendo continuar así la narración. En consecuencia, no podemos indicar que sea la visión desde fuera, pues no se condice con lo antes mencionado, provocando así que nos encontramos frente a la visión con, o focalización interna, pues tanto narrador como personaje saben lo mismo, en tanto que, este último actúa en consecuencia de lo que ve el narrador.

Respecto a la voz, podemos indicar que el tiempo de la narración, al igual que en RE7, es simultánea, el relato ocurre en el presente inmediato de la acción. En cuanto a los

niveles narrativos y a la persona que narra, nos encontramos, en este caso, que el narrador es intradieгético, pues participa y a la vez narra los hechos, esto debido a que hemos considerado en ambos análisis a los personajes protagonistas como narradores, siendo así Joel, lo que hace que también podamos considerar al narrador como homodieгético, pues es parte del mundo narrado.

Observaciones generales

En ambos casos asumimos sin previa discusión, que los narradores, es decir, quien asume el acto comunicativo de narrar, son los personajes protagonistas de ambos videojuegos, o los personajes de los cuales, nosotros como jugadores/lectores tomamos el control. Esto es en principio para evitar en gran medida una discusión de la que no nos podremos hacer cargo dentro de esta investigación. Dicha discusión trata sobre si dentro de un videojuego, el jugador/lector, cumple también un rol como narrador y personaje a la vez.

Cabe destacar que, al final del análisis, ambos videojuegos comparten las mismas características respecto a la voz y la focalización, existiendo alguna diferencia respecto a las pantallas de carga de RE7, pero nuestro objetivo central era el análisis en el apartado jugable, que es donde ocurre la mayor parte de la narración.

Capítulo V

Conclusión

A lo largo de esta investigación con el fin de hacer un acercamiento para el estudio académico de los videojuegos, buscamos dar respuesta a la pregunta, ¿Son equivalentes los personajes y narradores de un videojuego, a los de una obra literaria? Para esto, utilizamos distintos métodos de análisis literarios recogidos de las corrientes de pensamiento estructuralistas y formalistas, destacando entre ellos a Genette, Todorov, Greimas, Propp y Puillon.

La hipótesis propuesta en la introducción planteaba que los personajes de los videojuegos si presentarían equivalencias con los de las obras literarias, debido a su evidente estructura, permitiéndonos así, poder aplicar los sistemas de análisis literarios establecidos por Propp y Greimas. También mencionamos que, en cuanto al narrador, este no presentaría equivalencias, debido a la constante tensión que sucede entre el jugador, personaje y narrador, creando así, una especie de quimera narrativa única de los videojuegos. Hagamos un breve repaso por los resultados, para ver si la hipótesis se cumplió, o, por el contrario, fue refutada.

Comenzando por los personajes, hemos de decir que los análisis resultaron favorables en relación con nuestra hipótesis, lo que nos permite afirmar que, efectivamente existen equivalencias entre los videojuegos y las obras literarias, al menos en dicho elemento y dentro del género survival horror. El método propuesto por Vladimir Propp, para el análisis de los cuentos pudo ser aplicado a los dos ejemplos que utilizamos en esta investigación (RE7 y TLOU). Si bien no funciona exactamente igual a como resultaría el método en un cuento, si permitió demostrar la estructura narrativa que se crea por medio de las funciones que realizan los diversos personajes. En cuanto al esquema actancial de Greimas, el resultado también fue el esperado en ambos casos, pudiendo ser aplicado, mostrando así la compleja red de relaciones en las que se ven envueltos los personajes de un videojuego, al igual como sucede en una obra literaria.

El videojuego que presentó más complicaciones al momento de ser analizado por sus personajes, Fue TLOU, debido a la interesante vuelta argumental que sucede con Joel, ya que

este decide destruir la única esperanza de la humanidad para encontrar una cura, con tal de que Ellie no muriera, pues ella pasa a ser la forma en la que Joel logra llenar el vacío provocado por la muerte de su hija. Esto produjo que, al momento de aplicar los análisis, Joel tuviera que ocupar los papeles actanciales (o esferas de acción) del sujeto y del agresor, o incluso del falso héroe, planteado por Propp.

Estos desarrollos argumentales tan emotivos que se presentan en algunos videojuegos, comparables a grandes obras como *Madame Bovary*, *La pianista*, *Eugenia Grandet*, entre muchas otras, me parecen un argumento perfecto para demostrar la necesidad y la responsabilidad que tenemos nosotros como literatos, de seguir estudiando de manera formal los videojuegos. Sé que será un camino difícil, del que muchas personas discreparán y lo verán como una pérdida de tiempo, pero no podemos perder la oportunidad de sacar partido a los nuevos medios materiales que permiten la creación de grandes narraciones, y que incluso nos invitan a nosotros como lectores, a formar parte de las acciones por medio de los controles.

Continuando con el narrador, gracias a los estudios realizados por Genette, Todorov y Pouillon, pudimos comprobar si las características narrativas de los videojuegos se relacionaban con el narrador de una obra literaria, dicho análisis resultó, pero no del todo. Si bien pudimos atribuir la voz y la focalización (o visión), a la narración de ambos ejemplos, esto ocurrió porque asumimos desde un principio que los personajes controlados por el jugador cumplían la función de narrar. Dicha arbitrariedad tuvo como fin, poder establecer un límite dentro de esta investigación, ya que, efectivamente nos encontramos con la tensión que se genera entre jugador/lector, narrador y personaje, lo que, a mi parecer, no debe ser un tema estudiado a la ligera, es más, diría que un tema de tanto calibre, debería ser motivo completo de una tesis, lo que en este caso no podríamos haber logrado, ya que nuestra propuesta inicial era poder establecer equivalencias entre los dos elementos más característicos de la narración, el narrador y los personajes.

Por tanto, nuestra hipótesis si se cumplió, pero todavía falta un camino largo por recorrer, si queremos conseguir que los videojuegos puedan ser estudiados y analizados con mayor seriedad. Siento que esta investigación tiene un propósito mayor que las propias conclusiones a las que logre llegar, pues va a permitir que otras personas interesadas en el

tema de los videojuegos, puedan seguir investigando y contradiciendo mis planteamientos, dando paso así a la discusión, parte fundamental de todo conocimiento.

Bibliografía:

- ▶ Marchese, Ángelo. *Diccionario de Retórica, Crítica y Terminología Literaria*. 1º ed. Vol. Barcelona: Editorial Ariel, S.A., 113.
- ▶ Greimas, A. J. *Semántica Estructural*. 3º ed. Vol. Madrid: Editorial Gredos, 87.
- ▶ Bal, Mieke. *Teoría de la narrativa*. 3º ed. Vol. Madrid: Editorial Catedra, 90.
- ▶ Viñas Piquer, David. *Historia de la crítica literaria*. 1º ed. Vol. Barcelona: Editorial Ariel, S. A., 102.
- ▶ Propp, Vladimir. *Morfología del cuento*. 2º ed. Vol. Editorial Fundamentos.
- ▶ Genette, Gérard. *Figuras III*. 1º ed. Vol. Barcelona: Editorial Lumen, 89.
- ▶ Beristaín, Helena. *Diccionario de Retórica y Poética*. 7º ed. Vol. México: Editorial Porrúa, S. A., 95.
- ▶ Todorov, Tzvetan. *Las categorías del relato literario*. ed. Vol. 155-192.
- ▶ PLANELLS, Antonio J. *Videojuegos y mundos de ficción, de Super Mario a Portal*, Madrid: Cátedra