

WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

(Ian Dallas, Chris Bell / Giant Sparrow / Annapurna Interactive, 2017)

Introducción

Publicado en 2017 por Giant Sparrow, el juego revisita la historia de la familia de Edith Finch a la búsqueda de comprender las prematuras muertes de sus parientes. Para ello, Edith visita el hogar familiar donde creció, localizado en un bosque próximo al mar. La casa ha pertenecido a la familia durante décadas y ha crecido desmesuradamente de un modo trágico: cuando un miembro de la familia muere, su habitación es cerrada y sellada, por lo que las habitaciones de los nuevos miembros de la familia se han construido sobre la casa. Edith, abrirá cada habitación motivada por el deseo de conocer más sobre su familia.

La historia comienza en un barco. Un libro se abre, resulta ser el diario de Edith. El jugador toma entonces el control de Edith, quién nos cuenta lo que está escrito en el diario, una narración que se convierte en nuestra experiencia de juego. Entramos (Edith entra) en la casa y, una tras otras, en todas las habitaciones, gateando entre muros y localizando cerraduras y llaves ocultas. Cada habitación contiene un texto a través del cual el jugador accede a una viñeta, una historia corta, en la que juega lo que Edith lee en esos textos. Mientras que un texto puede ser una carta, otros pueden ser un cómic o una fotografía. Son diferentes accesos a las historias de los familiares de Edith, más certeramente, a las historias de sus fallecimientos.

Al final, el jugador sabe que Edith ha escrito este diario sobre su experiencia en la casa, y con la casa, para su hijo no nacido aún, quién lee el diario mientras el jugador está jugando su contenido. Las implicaciones de esta estructura, erigida sobre dos marcos narrativos y varias o metadiégesis –narrativas embebidas-, convierten este juego en un caso único de análisis narrativo videolúdico.

Marcos narrativos y metadiégesis (narrativas embebidas).

La trama de *What Remains of Edith Finch* puede dividirse entre capas distintas pero relacionadas.

PRIMERA CAPA NARRATIVA --- EL HIJO DE EDITH LEE EL DIARIO DE SU MADRE

[Un evento narrativo, que muestra a alguien desde un punto de vista subjetivo abriendo el diario]

[El texto del diario funciona como una puerta de acceso al storyworld]

SEGUNDA CAPA NARRATIVA --- CONSISTENTE EN LOS EVENTOS LÚDICOS

[El jugador explora la casa controlando al avatar, Edith, nuevamente en primera persona]

[Este punto de vista, ya utilizado en la primera capa narrativa, dificulta su diferenciación con la segunda]

TERCERA CAPA NARRATIVA --- METADIÉGESIS (NARRATIVAS EMBEBIDAS)

[Se experimentan desde la perspectiva subjetiva de otro personaje, desde perspectivas semisubjetivas, o desde la perspectiva subjetiva de Edith]

METADIÉGESIS

Molly	Odin	Calvin	Barbara	Walter	Sam	Gregory	Gus	Milton	Lewis	Edith
-------	------	--------	---------	--------	-----	---------	-----	--------	-------	-------

Dudas

Muchas dudas. Estamos aquí para dudar.