

La narrativa en MADiSON: análisis de un videojuego argentino.



Elías Figun

Tesina de Grado

Directora de Tesina: María Musante

Codirector de Tesina: Bernardo Lopez

Licenciatura en Comunicación Social

Facultad de Ciencia Política y RRII

Universidad Nacional de Rosario

Octubre de 2024

eliasfigun@outlook.com

Agradecimientos

A mis papás, por su apoyo incondicional durante todos estos años y por darme el privilegio de conocer y disfrutar el arte que son los videojuegos.

A todos los compañeros, amigos y profesores que conocí durante mi paso por la facultad y en los que me apoyé para avanzar en la carrera.

A mi directora y codirector, por guiarme y haber hecho posible esta investigación.

A mi profesora del Taller de Tesina, Ma. Cecilia Reviglio, por su paciencia al enseñar y asegurarse de que mi proyecto inicial fuera lo mejor posible.

A todos los que se tomaron un momento para leer mi tesina y contarme su opinión mientras la iba escribiendo.

Y a la universidad pública y gratuita, pilar de la grandeza de nuestro país, responsable de educarme a mí y a generaciones enteras.

Índice

Introducción.....	5
La teoría detrás del videojuego.....	10
El relato como discurso.....	10
Interfaz e interacción.....	12
Qué es un videojuego.....	14
La navegación del espacio. Narración ambiental.....	16
Metodología de la investigación.....	19
La narratología de MADiSON.....	21
Tiempo del relato.....	22
Aspectos del relato.....	24
Modo del relato.....	27
La interfaz del terror.....	28
Traducción y expansión.....	28
Interfaz integrada en la diégesis.....	31
Navegar una casa embrujada.....	35
La propuesta narrativa de MADiSON.....	38
Bibliografía.....	40

Introducción

En la presente investigación nos proponemos realizar un análisis de la narrativa en MADiSON, un videojuego de terror en primera persona. Este análisis es llevado a cabo desde tres aristas que consideramos pertinentes a la hora de estudiar un videojuego: la narratológica, con la que buscamos describir las características de un relato como discurso; la de la interfaz, con la que buscamos definir qué papel posee la interfaz y lo jugable en la narración de la trama; y la de la narración ambiental, con la que buscamos determinar el peso narrativo que tiene la navegación de un espacio virtual. Pero, ¿qué es exactamente MADiSON?

Desarrollado y distribuido por la empresa argentina Bloodious Games, MADiSON fue lanzado el 8 de julio de 2022, obteniendo una gran recepción por parte de la crítica especializada y ganando numerosos premios. La trama del juego se desarrolla en una gran casa, donde el protagonista, Luca, un joven de dieciséis años, recibe como regalo de cumpleaños una cámara instantánea. Sin embargo, esta cámara tiene un oscuro pasado: perteneció a una asesina en serie hace tres décadas. MADiSON se centra en la utilización de esta cámara, que permite conectar el mundo de los vivos con el de los muertos y que lo involucra forzosamente en un ritual siniestro. A lo largo de la historia, el jugador deberá resolver acertijos, descubrir secretos invisibles a simple vista y alejar entidades demoníacas utilizando la peculiar herramienta.

Lo destacable de MADiSON es que, como muchas otras obras, utiliza al videojuego como *medio* para narrar su historia. No se limita a combinar la pasividad del cine con la interactividad de la computadora, sino que narrativa e interacción son inseparables: la interfaz, la navegación del espacio, los objetos que utilizamos, son el vehículo para contarnos la trama. El análisis que se nos plantea requiere tener en cuenta tanto las teorías sobre narrativa más tradicionales como los estudios sobre interfaz y los aportes del diseño de videojuegos.

MADiSON proporciona un caso de estudio adecuado para intentar responder, desde la Comunicación, algunas incógnitas planteadas sobre el videojuego como medio. Nos hacemos la siguiente pregunta: *¿Cómo se desarrolla la narrativa en MADiSON, teniendo en cuenta su carácter de videojuego?* Para buscar una respuesta, planteamos un objetivo:

llevar a cabo un análisis del desarrollo de la narrativa en MADiSON en relación con la jugabilidad/interactividad.

De esta manera, la tesina se divide en varias partes. El capítulo "[La teoría detrás del videojuego](#)" detalla minuciosamente las categorías teóricas que articulan nuestro análisis. Dentro de este capítulo, exploramos algunos conceptos relevantes de la narratología (una disciplina de la semiótica dedicada al estudio estructural de los relatos) que nos sirven para analizar los elementos más tradicionales o "literarios" de la narración en MADiSON. También se introducen conceptos necesarios para entender qué es un videojuego y cómo comunica información de todo tipo al usuario, como las diferentes formas en las que se presenta la interfaz, la navegación del entorno virtual y cómo interactuamos con él, la narración ambiental, y el peso narrativo que logran estos elementos al combinarse en una experiencia inmersiva.

En "[Metodología de la investigación](#)" se detallan brevemente algunos presupuestos metateóricos a los que adhiere este trabajo, justificando por qué consideramos la perspectiva cualitativa como la más adecuada para analizar la obra.

Tras los dos primeros capítulos, aplicamos los conceptos especificados para analizar la narrativa de MADiSON. En "[La narratología de MADiSON](#)", caracterizamos el tiempo, aspectos y modo del relato en la obra de Bloodius Games, poniendo atención en los principales momentos en los que entran en escena recursos narratológicos como la deformación temporal o el tipo de narrador. En "[La interfaz del terror](#)", diseccionamos las diferentes formas en las que se utiliza la interfaz en MADiSON, que incluye botones, texto en pantalla, y diversas maneras de presentar la iluminación y la disposición del espacio. Analizamos cómo estos elementos entran en sinergia con la inmersión del usuario en el mundo virtual, lo que nos permite describir el papel de la interfaz y lo jugable en la narración de la trama. En "[Navegar una casa embrujada](#)", nos proponemos identificar aspectos de MADiSON que construyen a la obra como una narración ambiental: hacemos énfasis en la gran importancia que el juego le otorga al espacio virtual y su navegación para narrar la historia, ejemplificando con momentos en los que la narrativa incrustada en el espacio se presenta como el principal vehículo de desarrollo narrativo. En los tres capítulos mencionados presentamos capturas de pantalla para ilustrar de forma más efectiva nuestro análisis.

Finalmente, en "[La propuesta narrativa de MADiSON](#)", nos proponemos realizar un análisis narrativo global, teniendo en cuenta cómo todos los elementos explorados anteriormente se constituyen en un relato que combina recursos narrativos tradicionales, propios de la literatura, con la interactividad de un medio como el videojuego.

Habiendo descrito las partes de nuestra investigación, es pertinente la pregunta: ¿por qué hacer investigación sobre videojuegos? Desde hace más de una década, la industria del videojuego ha alcanzado niveles de inversión y producción que exceden en gran magnitud a las películas más costosas de Hollywood. La capacidad del videojuego como medio para contar historias serias y cinematográficas se ha visto legitimada no sólo por sus consumidores sino por varias instituciones ya establecidas, como la Academia Británica de las Artes Cinematográficas y de la Televisión (BAFTA) que desde 2004 celebra los BAFTA Game Awards. En la edición de 2023 se disputaron categorías como *Diseño de juego*, *Logro técnico*, *Logro artístico*, *Música*, *Narrativa*, *Interpretación en papel principal y secundario*, entre muchas otras. La variedad de estas categorías refleja la naturaleza polifacética del videojuego como arte y manifiesta la relevancia cultural y social que tiene el medio a día de hoy, sin mencionar su gigantesco valor económico como industria.

En la Argentina hay poca producción teórica sobre videojuegos, aún menos desde la Comunicación Social. Las investigaciones científicas sobre redes sociales y medios tradicionales de comunicación tienen una predominancia considerable. Si se busca en el Repositorio de la Escuela de Comunicación Social de la UNR, solo aparecen unas pocas tesis con la palabra clave "videojuego", mientras que en el Repositorio del CONICET la situación no es mucho mejor. Si nos centramos en la producción de la Escuela de Comunicación Social de la UNR, son destacables tres trabajos:

De videojuegos y aprendices digitales : la evolución de la industria del videojuego y algunas aproximaciones al campo educativo. Los casos de la saga Super Mario y Minecraft (Zanón, 2022) es un trabajo de investigación de tipo exploratorio que tiene como finalidad realizar algunos aportes vinculados a la aplicación de videojuegos comerciales y las ventajas de estos por sobre aquellos conocidos como "serious games" (es decir, juegos con el propósito expreso de ser utilizados en educación). Toma como casos de estudio a Minecraft y la saga de Super Mario y profundiza en los usos educativos del videojuego comercial. Por otro lado, es destacable el trabajo de Veronessi (2022) *Modificaciones en las arquitecturas de información e interfaz de League of Legends* en el que se realiza un

análisis y recorrido histórico acerca del videojuego League of Legends como un fenómeno moderno de nuestros tiempos. También se aborda un estudio de la interfaz en el videojuego. Por último, está el *Análisis de la racionalidad comunicacional del videojuego Preguntados: marcas de racionalidad, tensión entre paradigmas, límites y alternativas* (Grasso, 2016). La tesina investiga sobre Preguntados, el popular juego de trivia desarrollado en Argentina. Busca desnaturalizar y explicitar el modelo de conocimiento que propone el videojuego de celular para poder reconocer a qué tipo de racionalidad se está adhiriendo al jugar y considerarlo como un modelo más entre otras posibilidades de conocimiento.

Aún más relevantes para nuestra investigación son los numerosos artículos escritos por Diego Enrique Maté, disponibles en el Repositorio del CONICET, que exploran distintas aristas comunicacionales del videojuego:

En *Los caminos del videojuego y el arte: reconfiguraciones del jugador en el walking simulator*, Maté (2019) explora un subgénero conocido como el *walking simulator*, una propuesta que consiste en la centralización del acto de caminar y, al mismo tiempo, en la atenuación de elementos de orden lúdico, como la presencia de una red de objetivos y de tareas por cumplir. El análisis de tres casos permite observar cómo el videojuego desarrolla nuevas propuestas de contacto discursivo. Con respecto a los videojuegos de terror, Maté (2022) hace un recorrido histórico en *Temor y temblor: antes y después del terror cinematográfico en el videojuego*, en tres etapas desde los años 80 hasta la actualidad sobre el terror en el videojuego y sus paralelismos y diferencias con el terror cinematográfico. Cada etapa reúne estrategias textuales que movilizan, en el plano de la enunciación, distintas formas de conmoción. Por último, en *Al final del pasillo: Modalidades de lo siniestro en el videojuego* (Maté, 2019) el autor retoma la categoría de “walking simulator” y hace un estudio de caso de algunos videojuegos, en los que se parte de un motivo común, el de la casa, para indagar en distintas formas de enrarecimiento del espacio, el relato, los temas y la enunciación.

El videojuego, y concretamente MADiSON, ofrece una oportunidad única como objeto de estudio. No solo se narra una historia a través de diálogos o imágenes como en el cine o el teatro, sino que interviene la interactividad y jugabilidad de la experiencia. El usuario no experimenta el miedo o terror pasivamente a través de un otro en la pantalla, lo vive en carne propia poniéndose en la piel del protagonista. Sin embargo, el cómo se logra esto,

cuáles son las estrategias narrativas de las que hace uso, son terreno inexplorado en el campo de la Comunicación.

Más allá del interés científico que despierta la temática, y alejándonos momentáneamente del carácter estrictamente académico de esta investigación, existen razones sociales y políticas para llevarla a cabo. La poca atención académica al videojuego en nuestro país quizás se deba parcialmente a un menosprecio, indiferencia o estigma social respecto del medio. Pero es innegable que existe una barrera socioeconómica considerable para acercarse a estas obras. Los videojuegos son productos de lujo -los títulos mainstream alcanzan precios de 60 a 70 dólares- y poseer un equipo o consola capaz de correrlos es un privilegio de muy pocos. Por eso, realizar la investigación sobre un videojuego desarrollado y publicado por una empresa argentina puede no sólo arrojar luz sobre el objeto de estudio, sino poner en valor un producto cultural latinoamericano hecho en el territorio. En un contexto social en el que son ordinarios los discursos de auto-denigración nacional, estudiar esta obra no sólo otorga mayor atención a los videojuegos como parte de la cultura, sino que revaloriza la calidad del arte argentino: MADiSON fue un producto de éxito internacional, aclamado por la crítica y jugado por algunos de los streamers más populares del mundo.

La teoría detrás del videojuego

El relato como discurso

Se incorporan conceptos de la narratología para analizar la narrativa de MADISON, principalmente la diferenciación entre *discurso* e *historia* de Todorov. ¿Por qué?

En el nivel más general, la obra literaria ofrece dos aspectos: es al mismo tiempo una historia y un discurso. Es historia en el sentido de que evoca una cierta realidad, acontecimientos que habrían sucedido, personajes que, desde este punto de vista, se confunden con los de la vida real. Esta misma historia podría habernos sido referida por otros medios: por un film, por ejemplo; podríamos haberla conocido por el relato oral de un testigo sin que ella estuviera encarnada en un libro. Pero la obra es al mismo tiempo discurso: existe un narrador que relata la historia y frente a él un lector que la recibe. A este nivel, no son los acontecimientos referidos los que cuentan, sino el modo en que el narrador nos los hace conocer. (Todorov, 1966, p.157)

Se encara el análisis inclinándonos a entender al *relato como discurso*. Si bien, como indica el autor, una obra es a la vez historia y discurso, no vamos a centrarnos en su contenido, sino en *cómo* es narrado. El proceso del discurso se comprende desde tres ejes o grupos:

...el *tiempo del relato*, en el que se expresa la relación entre el tiempo de la historia y el del discurso; los *aspectos del relato* o la manera en que la historia es percibida por el narrador y los *modos del relato* que dependen del tipo de discurso utilizado por el narrador para hacernos conocer la historia. (Todorov, 1966, p.174)

La incorporación de la categoría de *tiempo del relato* nos sirve para analizar “la diferencia entre la temporalidad de la historia y la del discurso” (Todorov, 1966, p.174). Estas diferencias se manifiestan de varias maneras: nos interesa la *deformación temporal*, que radica en cómo cambia la impresión que causa una historia en el lector dependiendo del orden en que se narran los acontecimientos. Todorov (1966) ejemplifica con las novelas de misterio, que empiezan a contarse “por el fin de una de las historias narradas para terminar en su comienzo” (p.175) (el crimen). “La novela de terror, en cambio, relata

primero las amenazas para llegar en los últimos capítulos del libro, a los cadáveres” (Todorov, 1966, p.175). También nos interesa la *intercalación*, la inclusión de una historia dentro de otra (Todorov, 1966), un recurso narrativo muy utilizado hoy en día en los videojuegos.

Por otra parte, Todorov (1966), amplía qué caracteriza a los *aspectos del relato*:

Al leer una obra de ficción no tenemos una percepción directa de los acontecimientos que describe. Al mismo tiempo percibimos, aunque de una manera distinta, la percepción que de ellos tiene quien los cuenta. Es a los diferentes tipos de percepción reconocibles en el relato que nos referiremos con el término *aspectos del relato* (...) Más precisamente, el aspecto refleja la relación entre un *él* (de la historia) y un *yo* (del discurso), entre el personaje y el narrador. (p.176)

Los aspectos del relato se pueden clasificar en tres tipos principales. Para esta investigación, nos resulta de provecho profundizar en la relación *Narrador = personaje* o “la visión con”. En este tipo de historias,

El narrador conoce tanto como los personajes, no puede ofrecernos una explicación de los acontecimientos antes de que los personajes mismos la hayan encontrado. (...) Por una parte, el relato puede ser hecho en primera persona (...) o en tercera persona, pero siempre según la visión que de los acontecimientos tiene un mismo personaje. (Todorov, 1966, p.178)

Los videojuegos suelen implementar este tipo de narradores “obligando” al usuario a encarnar o caracterizar un personaje, haciendo uso de lo que se define como *audiencia caracterizada*: “whenever a narrator, using direct address, ascribes attributes to his or her audience” [cuando un narrador, refiriéndose directamente a su audiencia, le atribuye características] (Phelan, 2012, como se citó en Punday, 2019). Punday (2019) ejemplifica cómo funciona este tipo de narración:

One of the first tasks in the early adventure game *Zork* is to open a window to enter a house. In response to the command ‘open window’ the player is told: ‘With great effort, you open the window far enough to allow entry.’ In describing the ‘great effort’ used here, the game characterizes the audience independently of the

player's choices. [Uno de los primeros objetivos en el juego de aventuras Zork es abrir una ventana para entrar en una casa. En respuesta al comando 'abrir ventana', el jugador recibe el mensaje: 'Con gran esfuerzo, abres la ventana lo suficiente como para permitir la entrada.' Al describir el 'gran esfuerzo' utilizado aquí, el juego caracteriza a la audiencia de forma independiente de las decisiones del jugador]. (p. 40)

El programa se refiere al usuario como *you* pero a la vez lo encarna en un personaje y lo "obliga" a ejecutar acciones. El usuario es un interactor que percibe y dirige, pero no "hace": "in other words, what players must do is independent of their identity as the characterized audience" [en otras palabras, lo que los jugadores deben hacer es independiente de su identidad como audiencia caracterizada]. (Punday, 2019, p. 40)

Con respecto a los *modos del relato*, Todorov (1966) explica que "conciernen a la forma en que el narrador nos la expone, nos la presenta. Es a estos modos del relato que uno se refiere cuando dice que un escritor nos 'muestra' las cosas, mientras que tal otro sólo las 'dice'" (p. 181). Es de provecho para nuestra investigación uno de los dos modos principales del relato: la *representación*, similar al drama, en la que "la historia no es narrada sino que se desarrolla ante nuestros ojos" (Todorov, 1966, p.181).

Interfaz e interacción

En la inmensa mayoría de videojuegos, existe algún tipo de *interfaz* que comunica todo tipo de información importante al usuario, que puede ser más o menos relevante para los aspectos narrativos del título. Para conceptualizar interfaz, recuperamos el recorrido conceptual de Maté (2016) en el que principalmente incorpora las definiciones de dos autoras. En primer lugar, la de Consalvo:

For our purposes, the interface can be defined as any onscreen information that provides the player with information concerning the life, health, location or status of the character(s), as well as battle or action menus, nested menus that control options such as advancement grids or weapon selections, or additional screens that give the player more control over manipulation elements of gameplay [Para nuestros propósitos, la interfaz se puede definir como cualquier información en pantalla que proporcione al jugador datos sobre la vida, salud, ubicación o estado

del personaje(s), así como menús de batalla o de acción, menús anidados que controlan opciones como las cuadrículas de avance o selecciones de armas, o pantallas adicionales que otorgan al jugador más control sobre los elementos de manipulación del juego]. (2006, como se citó en Maté, 2016)

Consalvo considera que estos elementos no pertenecen directamente al mundo ficcional del videojuego, sino que integran una “...capa metadiscursiva que funciona como un espacio informativo y vincular entre el enunciatario y la diégesis.” (Maté, 2016, p. 95). A partir de esta conceptualización el autor explica que, en el videojuego, la interfaz trabaja a partir de dos operaciones: la traducción y la expansión. La traducción comprende aquellos elementos como barras de salud que representan el estado del organismo del personaje, o botones y rótulos que simbolizan acciones o cosas. La expansión comprende a los cuadros de diálogo, a los mapas e inventarios, “recursos que recortan y magnifican un elemento concreto de la diégesis”. (Maté, 2016, p. 96) Añade, finalmente: “la interfaz, como instancia metadiscursiva, provee un enorme flujo de datos que la diégesis no podría ofrecer por sí sola.” (Maté, 2016, p. 96) Podría decirse que la interfaz enriquece la información a la que accede el usuario. Esta información proporciona un mayor entendimiento de lo que sucede en pantalla, incidiendo en su forma de jugar, y también permite la existencia de juegos más complejos en los que, por ejemplo, se navega entre numerosos menús y mapas.

En una línea similar, Scolari (2019) explica que siempre que se intenta definir qué es una interfaz, se hace entendiéndola como y a través de una metáfora, una “figura del lenguaje que conecta dos o más cosas” (pp. 20, 21). Si bien no existe una definición “correcta” ni unívoca de interfaz (p. 29), la metáfora más similar a la de Consalvo es la de *interfaz como espacio de interacción*: “La interfaz también puede ser considerada el lugar donde se produce la interacción, una zona de frontera entre el mundo real y el virtual, o, mejor, un entorno de traducción entre los usuarios, los diseñadores y los artefactos tecnológicos”. (Scolari, 1999, p. 27)

En segundo lugar, Maté (2016) recupera la definición de Jørgensen:

All game informational features must be considered part of the gameworld, regardless of whether they are present as overlays, symbols such as exclamation marks included into the geometry of the gameworld, or highlighting and emphasis given to a particular features in the environment [Todas las características

informativas del juego deben considerarse parte del mundo del juego, independientemente de si están presentes como superposiciones, símbolos como signos de exclamación incluidos en la geometría del mundo del juego, o instancias en las que se resaltan o enfatizan características particulares del entorno]. (2011, como se citó en Maté, 2016)

Maté (2016) explica que, para Jørgensen, la interfaz

se localiza en un nivel espacial, diegético, ya que los universos ficcionales del videojuego suelen ofrecer información no solo bajo las formas gráficas y alfanuméricas presentadas en capas (layers) antes mencionadas, sino también a partir de la organización topológica, la utilización de los colores y la luz, y de cómo se informe al jugador de los posibles recorridos, objetivos y acciones disponibles. La interfaz funciona, así, como una metáfora del sistema de juego oculto detrás de una representación interactiva y navegable. (p. 97)

Es así como el autor arriba a su propia definición de interfaz en el videojuego, que es a la que nos referiremos a lo largo de esta investigación:

La interfaz será entendida como dimensión metadiscursiva que presenta y organiza distintos niveles de información respecto de elementos disímiles como las reglas y objetivos, las acciones posibles, los recorridos disponibles, etc. A su vez, la acción de la interfaz se cifrará sobre todo en dos operaciones: la traducción y la expansión de elementos localizados en el universo diegético. (p. 101)

Qué es un videojuego

Hablamos de interacción porque consideramos a los videojuegos como entornos digitales participativos, espaciales e inmersivos.

Participativos, porque reconocemos en los videojuegos una de las propiedades básicas de los entornos digitales que menciona Murray en *Hamlet en la holocubierta* (1999): su “organización participativa” (p. 85). Explica que

el ordenador responde a nuestras acciones. Igual que la propiedad figurativa fundamental de la cámara de cine y el proyector es la capacidad de mostrar una acción que se alarga en el tiempo a través de la fotografía, la propiedad figurativa fundamental del ordenador es la codificación de comportamientos de respuesta. Esto es lo que queremos decir cuando decimos que los ordenadores son «interactivos». Nos referimos a que crean un entorno que se rige por procedimientos sucesivos y que es participativo. (p.86)

Espaciales, porque al ser entornos digitales los videojuegos pueden “representar espacio navegable (...) espacios a través de los cuales podemos movernos” (Murray, 1999, p.91). La autora explica:

La cualidad espacial del ordenador surge gracias al proceso interactivo de navegación. Sabemos que estamos en un lugar determinado porque cuando damos una orden con el teclado o el ratón, la pantalla (con texto o gráficos) cambia según lo que hayamos ordenado. (Murray, 1999, p. 92)

Scolari (2019) comparte una perspectiva similar:

Cuando se describe una experiencia interactiva en la red, no se pueden evitar las metáforas espaciales: «navegamos» en un sitio web o «visitamos» la página de un museo (...) Lo mismo sucede en los videojuegos, donde los jugadores «manejan» un coche y «recorren» las calles de Los Santos en Grand Theft Auto V, o en los dispositivos inmersivos de realidad virtual y los vídeos interactivos a 360°. (p. 27)

Inmersivos, porque al ser participativos y espaciales, muchas veces provocan en el usuario una sensación de estar sumergido en un mundo alternativo, de encarnar el personaje que vive aventuras. Murray (1999) define a la inmersión como la experiencia placentera de “trasladarse a un lugar ficticio muy elaborado (...), independientemente del contenido de la misma (...): la sensación de estar rodeados de una realidad completamente diferente” (p. 111). Los videojuegos permiten satisfacer el deseo ancestral de vivir una fantasía (Murray, 1999) y para ello se valen de entornos inmersivos que responden en mayor o menor medida a nuestras acciones y por los que nos podemos desplazar espacialmente. La autora explica cómo se logra la inmersión en los entornos electrónicos:

Aquí la propia pantalla actúa como cuarta pared dándonos seguridad, y el controlador (sea un ratón, un *joystick* o un guante de realidad virtual) es el objeto del umbral que nos transporta dentro y fuera de la experiencia. Si el controlador está claramente representado por un objeto del mundo ficticio, como un cursor que se convierte en una mano, los movimientos reales del usuario se convierten en movimiento virtual. Esta correspondencia, que el movimiento real provoque un movimiento en el mundo fantástico, juega un importante papel en la fascinación que ejercen los videojuegos más simples (...) Esta actividad constante implica que aunque el jugador se mueva por el espacio virtual sin luchar, el mundo ficticio está presente constantemente. No se trata del tablero pasivo de un juego de mesa sino de un escenario de acción en vivo. (1999, pp. 120, 121)

La navegación del espacio. Narración ambiental

Uno de los mayores atractivos de los videojuegos es la posibilidad de actuación que nos proporcionan. No debe confundirse la actuación con la mera actividad o participación, como puede ser mover un joystick o hacer click con el mouse y abrir un archivo: el placer deviene de ejecutar una acción y que el mundo reaccione en consecuencia, de ser conscientes de nuestra propia actuación (Murray, 1999). La actuación es, para Murray, “el poder de llevar a cabo acciones significativas y ver los resultados de nuestras decisiones y elecciones” (1999, p. 139). Aquí es donde se destaca el medio que concierne a nuestro análisis: “Las formas tradicionales de arte no ofrecen muchas posibilidades de actuación entendida como placer estético y experiencia valiosa en sí misma, pero podemos encontrarla más a menudo en las actividades estructuradas que llamamos juegos” (Murray, 1999, p. 141).

La forma de actuación más característica de los entornos virtuales es la navegación espacial, donde la “habilidad para moverse a través de los espacios virtuales es un placer en sí misma, independientemente del contenido de tales espacios” (Murray, 1999, p. 142). En la mayoría de videojuegos, sin embargo, no nos limitamos a ser visitantes pasivos del espacio. Una de las maneras de unir una historia a la navegación del espacio es la estructura del laberinto, que

...encarna una narrativa clásica de peligro y salvación habitual en los cuentos de hadas. Su atractivo como historia y estructura de juego perdura porque deriva de la

combinación de un problema cognitivo (encontrar el camino) con una motivación emocional-simbólica (enfrentarse a lo desconocido y terrible) (Murray, 1999, p. 143).

La estructura laberíntica se opone al placer navegador del usuario y es aquí donde yace su potencial narrativo, al requerir de historias lo suficientemente motivadas para orientar al jugador en su exploración, pero también suficientemente abiertas para que la exploración sea libre (Murray, 1999).

En una línea similar, Jenkins (2004) desarrolla -a raíz de una controversia entre ludología y narratología- el concepto de *historia espacial* en la *narración ambiental*. La “metáfora espacial” de Scolari (2019, p. 27) para entender la interfaz ocupa una lógica similar a la de Jenkins cuando habla de cómo

Los diseñadores de juegos no solo cuentan historias; sino que diseñan mundos y esculpen espacios. No es casualidad, por ejemplo, que los documentos de diseño de juegos históricamente han estado más interesados en cuestiones de diseño de niveles que en la trama o motivación de los personajes (2004).

Entonces, para poder analizar y hablar de narraciones de juego, es necesario hablar de los “*espacios de juego*” (Jenkins, 2004). Las historias espaciales no son exclusivas de los videojuegos: también comprenden a las odiseas de héroes, mitos de búsqueda o narraciones de viajes, como las obras de Tolkien, Julio Verne u Homero. Estas historias no desarrollan en demasía a los personajes, sino que se cuentan a partir de la construcción de un mundo en extremo detallado (Jenkins, 2004).

Una de las formas en las que pueden presentarse las historias espaciales es la de las narrativas incrustadas, aquellas que “incorporan información narrativa en su puesta en escena” (Jenkins, 2004). En otras palabras, las narrativas incrustadas o embebidas *incrustan* información narrativa en el entorno:

las áreas escenificadas... [pueden] llevar al jugador del juego a llegar a sus propias conclusiones sobre un evento previo o a sugerir un peligro potencial que se avecina. Algunos ejemplos incluyen... puertas que han sido abiertas, rastros de una

explosión reciente, un vehículo estrellado, un piano caído desde una gran altura, restos carbonizados de un incendio (Carson, 2000, como se citó en Jenkins, 2004).

Para explicar cómo operan las narrativas incrustadas, el autor retoma la distinción que hace Kristen Thompson (1988, como se citó en Jenkins, 2004) entre trama, el “conjunto estructurado de todos los acontecimientos causales tal y como los vemos y oímos presentados en la propia película”, y relato que “se refiere a la construcción mental del espectador de la cronología de los acontecimientos”. Jenkins ejemplifica este principio con la novela policíaca, que cuenta dos historias: “una más o menos cronológica (la historia de la investigación en sí) y otra contada radicalmente fuera de secuencia (los acontecimientos que motivaron y condujeron al asesinato)” (2004). Según este modelo, la comprensión narrativa es

...un proceso activo por el cual los espectadores se reúnen y formulan hipótesis sobre los probables desarrollos narrativos sobre la base de la información extraída de las pistas y los indicios textuales. A medida que se desplazan por la película, los espectadores prueban y reformulan sus mapas mentales de la acción narrativa y el espacio de la historia (Jenkins, 2004).

En el caso de los videojuegos articulados por una narrativa incrustada,

los jugadores se ven obligados a actuar sobre esos mapas mentales, para probarlos literalmente contra el propio mundo del juego. Si te equivocas en cuanto a si los malos acechan detrás de la puerta de al lado, lo descubrirás muy pronto, quizás al quedar impresionado y tener que empezar el juego de nuevo (Jenkins, 2004).

El autor explica que la narrativa incrustada puede ocurrir, y a menudo ocurre, dentro de espacios en disputa: “Podemos tener que luchar para pasar a los antagonistas, navegar a través de laberintos, o averiguar cómo abrir cerraduras para moverse a través de la puesta en escena impregnada de narrativa” (2004).

Metodología de la investigación

Esta investigación se realiza desde una perspectiva metodológica cualitativa. Existen ciertos “presupuestos metateóricos” de las investigaciones cualitativas, detallados por Castro (s/f). Hacemos especial énfasis en algunos de ellos, que coinciden con el tipo de análisis que consideramos pertinente en nuestro estudio de MADiSON:

“3) (...) se favorece a la comprensión más que a la explicación como el tipo de conocimiento producible”; “4) Para poder llevar a cabo una adecuada comprensión de los objetivos, los sujetos y las situaciones de estudio deben ser abordados en un plano de análisis micro”; “5) (...) la perspectiva interpretativa opta por desarrollar el conocimiento en forma inductiva.”; “7) (...) una última decisión se refiere al carácter descriptivo, analítico y exploratorio que, se asume, debe imprimirse al ejercicio de la ciencia social.” (p. 65)

Una de las principales teorías que articulan nuestro marco teórico, la narratología, es una disciplina de la semiótica a la que le compete el estudio estructural de los relatos, así como su comunicación y recepción, y cuyos avances se nutren en gran medida del estructuralismo. Estas disciplinas se inscriben fuertemente en la tradición cualitativa. Por tanto, un estudio narratológico de MADiSON implica la producción de un tipo de conocimiento basado en la comprensión, mediante un análisis micro de las instancias en que diferentes recursos narrativos son utilizados. Esta tarea necesariamente desarrolla el conocimiento de forma inductiva: se parte del análisis pormenorizado para comprender mejor cómo operan las estrategias narrativas de forma global en MADiSON y, en cierta manera, en el videojuego como medio. Esta misma justificación se extiende al resto de objetivos específicos de la investigación, es decir, a la descripción del papel de la interfaz y lo jugable en la narración de la trama y a la identificación de aspectos de MADiSON que construyen a la obra como una narración ambiental. Tanto la teoría de Scolari (2019) como la de Murray (1999) y Jenkins (2004) se inclinan por la perspectiva cualitativa porque coinciden en muchos de sus supuestos metateóricos. La manera en que se formulan estos objetivos presupone un análisis interpretativo propio de los métodos cualitativos.

La principal técnica de recolección de información en la investigación consiste en una “auto-etnografía virtual”. El investigador se sumerge personalmente en el “campo” virtual,

es decir, los entornos del videojuego, tomando nota de observaciones particulares al momento de jugar, pero también registrando la totalidad de la experiencia con software de grabación de pantalla y tomando screenshots, con el propósito de un análisis posterior.

La narratología de MADiSON

MADiSON plantea una historia que se revela intencionalmente de manera caótica y “desordenada”, y que simplificaremos muy brevemente a fin de hacer más claro nuestro análisis. Las numerosas tramas del videojuego giran alrededor de Madison Hale, una asesina en serie activa en 1987 que busca por motivos desconocidos realizar un ritual de cambio de cuerpos, que sólo puede llevarse a cabo con 7 partes del cuerpo de 7 personas diferentes. Sin embargo, al llegar a su cuarta víctima, es asesinada por una oficial de policía que la descubre en su sótano mutilando un cadáver. Madison, además, poseía una cámara de fotos instantáneas que es entregada años más tarde como regalo de cumpleaños 16 a Luca Maxwell, nuestro protagonista. A través de la cámara Madison logra poseer a Luca, con el objetivo de finalizar el ritual de intercambio de cuerpos incompleto y volver al mundo de los vivos: obliga al protagonista a asesinar a su madre y a su hermana, pero no logra matar a su padre John, la séptima víctima necesaria. John sospechaba de la posesión de su hijo gracias a conversaciones que mantiene con el Padre Thomas, un sacerdote, y comienza a investigar su relación con el caso de Madison Hale. Se da a entender que así logra salvarse a sí mismo, pero no al resto de su familia.

Es en este punto en el tiempo donde el jugador inicia la experiencia. Luca se despierta en una habitación oscura sin recordar nada mientras su padre golpea la puerta desesperado, increpando violentamente a su hijo por lo que hizo.

Además de Madison, la familia Maxwell entra en contacto con otra entidad demoníaca llamada Blue Knees, décadas antes del nacimiento de Luca. Blue Knees es el personaje de un libro infantil maldito que la abuela de Luca compra inadvertidamente para su hijo John. En el libro, Blue Knees es una solitaria criatura que pierde sus ojos, condenada a buscarlos por toda la casa. Blue Knees hostiga a la abuela por meses, aterrorizándola, desordenando su hogar en búsqueda de sus ojos, y haciéndole perder la visión poco a poco, hasta su muerte. Luca debe, a lo largo del juego, luchar contra la posesión de Madison a la vez que escapa de la amenaza de Blue Knees, que ha permanecido todos estos años en la vivienda de sus abuelos.

Tiempo del relato

Existen diferencias claras entre la temporalidad de la historia resumida anteriormente y la del discurso, que nos expone los sucesos de forma no cronológica a medida que avanzamos en el juego. Controlamos a un único protagonista a lo largo de toda la experiencia, pero paralelamente se desarrollan otras tramas que conocemos a partir de cartas y notas que vamos recolectando y de voces que escuchamos a través de puertas y paredes. Algunos de los ejemplos más obvios de esto son los recortes de diario de la investigación del padre de Luca sobre Madison Hale (fig. 1); las noticias en la televisión (fig. 2); y un momento en el que Luca se queda atrapado en el baño a oscuras y escucha una discusión acalorada de sus abuelos sobre la existencia de Blue Knees, que no puede estar sucediendo en el presente dado que ambos fallecieron hace tiempo.

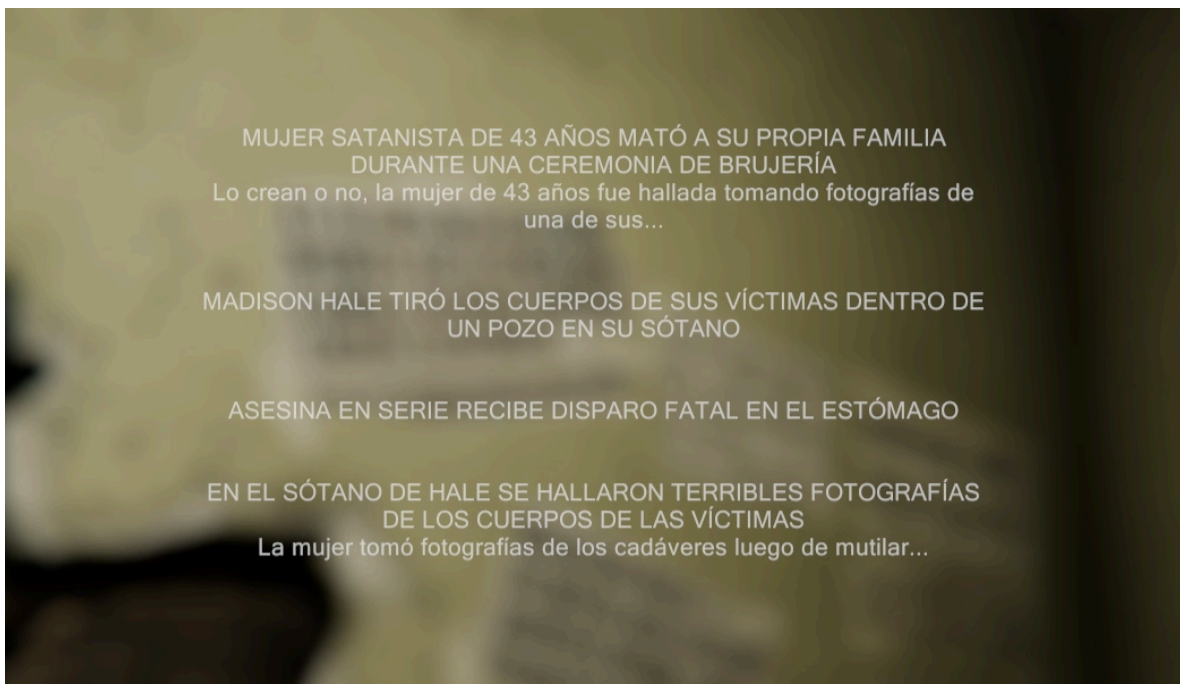


Figura 1.

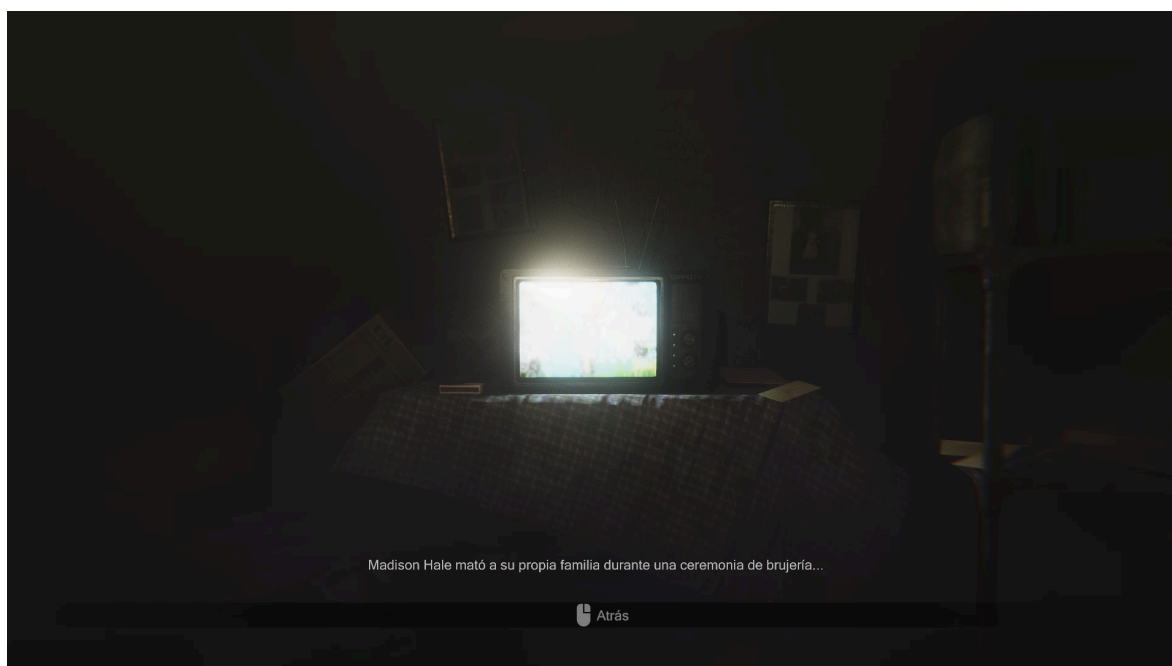


Figura 2.

Nuestro protagonista no puede confiar en la materialidad o realidad de lo que experimenta, pero está claro que los hechos del pasado afectan al presente, y advierten al jugador de la inevitabilidad de un destino trágico: aprendemos, gracias a las grabaciones que un sacerdote deja para el padre del protagonista, que Luca está siendo víctima de una posesión demoníaca y que es imposible librarse de un demonio cuando ya ha elegido su anfitrión.

En definitiva, se nos presenta como una adaptación del recurso literario de la *deformación temporal*, recurso que no es ajeno a las historias de terror: "La novela de terror (...) relata primero las amenazas para llegar, en los últimos capítulos del libro, a los cadáveres." (Todorov, 1966, p.175). Primero exploramos una casa donde se suceden cada vez más eventos paranormales, hasta llegar al punto cúlmine de ser acechados por Blue Knees, que amenaza nuestra vida.

Por otro lado, como el relato de MADiSON contiene varias historias que se interrelacionan y solapan, también entra en juego el recurso de la *alternancia*, es decir, "contar las dos historias simultáneamente, interrumpiendo ya una ya la otra para retomarla en la interrupción siguiente." (Todorov, 1966, p.176). En tanto videojuego, sin embargo, permite una alternancia verdaderamente simultánea al contarnos sobre una historia paralela al mismo tiempo que experimentamos la principal.

Podemos determinar que la historia “principal” de MADiSON es la posesión de Luca por parte de Madison Hale, pero existen dos historias que se cuentan alternadamente:

- La historia del abuelo de Luca, que enloquece tras la muerte de su esposa a manos de Blue Knees. A medida que Luca explora la casa y lidia con su propio problema sobrenatural, encontramos el diario y grabaciones de la abuela donde narra sus penurias. También es revelado que su abuelo, arrepentido, intenta contactar a través de cualquier medio posible a su esposa muerta para pedirle perdón por no haberle creído. La escena del baño, parte de esta historia, es también una instancia de *alternancia*, y no solo de deformación temporal.
- En una sección del juego, Luca puede transportarse en el tiempo a 1987 y 1952 mediante su cámara. Es aquí donde conocemos la historia de Hans, un exiliado nazi en 1952 encargado de las cámaras de gas en Alemania, y su esposa, que lo asesina tras descubrir su oscuro pasado.

Aspectos del relato

Pensar los aspectos del relato en MADiSON es especialmente importante porque, a diferencia de un libro, el jugador sí tiene una percepción directa de al menos parte de los acontecimientos de la trama. En MADiSON, el narrador se identifica con el protagonista que controlamos: Luca, un joven con voz propia y un pasado. Estamos además frente a una obra que *caracteriza* a su audiencia, en términos de Phelan (2012). Todas las acciones que llevamos a cabo en el juego son simplemente una representación o ejecución de la voluntad de Luca (o Madison) sobre la que no tenemos agencia real, y que simplemente responde a la trama que quiere narrar el guionista.

MADiSON es un relato en primera persona en la que “el narrador conoce tanto como los personajes, no puede ofrecernos una explicación de los acontecimientos antes de que los personajes mismos la hayan encontrado” (Todorov, 1966, p.178). En otras palabras, existe una relación *Narrador = personaje* o de “visión con”.

Como no podemos “leer” la mente de Luca como lo haríamos en un libro, el juego nos permite acceder a su consciencia verbalizando sus pensamientos. Cuando Luca siente

miedo, asco, confusión, o recuerda algo, lo expresa en voz alta, se sobresalta o grita. Algunos ejemplos de las muchas instancias en que esto sucede:

- Reacciona con horror a las fotos de su familia mutilada. (fig. 3)
- Encuentra una foto de su abuelo y menciona que es parecido a su padre. (fig. 4)
- Se pregunta cómo abrir unas cerraduras. (fig. 5)
- Expresa asco ante el hedor de un sótano anegado lleno de cadáveres. (fig. 6)



Figura 3.



Figura 4.



Figura 5.

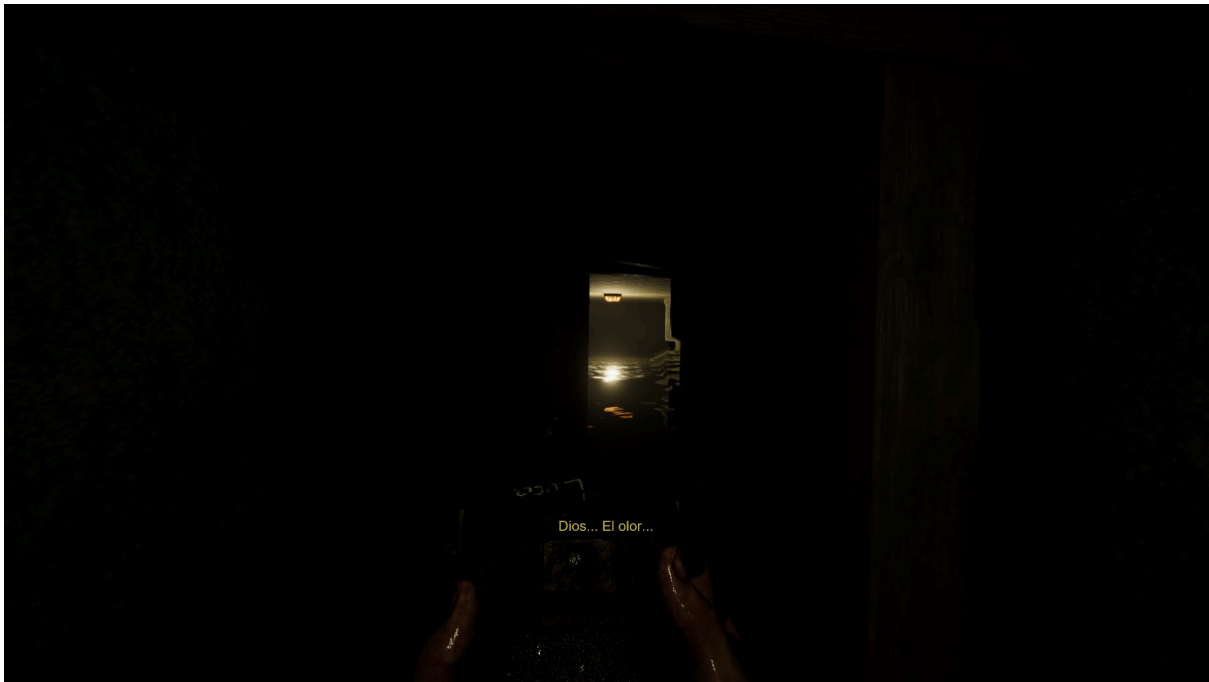


Figura 6.

Modo del relato

Si los modos del relato conciernen a la forma en la que el narrador nos expone la historia, la gran mayoría de los videojuegos son *representaciones*, similares al drama, en los que “la historia no es narrada sino que se desarrolla ante nuestros ojos” (Todorov, 1966, p.181), y MADiSON encaja en esta clasificación. Aunque como hemos mencionado nuestro “narrador” se identifica con Luca y comparte su perspectiva de los acontecimientos, no necesitamos que nos describa lo que está pasando porque todo se desenvuelve en tiempo real, algo propio de una experiencia interactiva. Además, nuestro accionar encarnando a Luca permanentemente contribuye a esa *representación* de los hechos en la historia, como actores en una obra de teatro.

La interfaz del terror

MADiSON ofrece una interfaz que comprende dos aspectos. Por un lado, la combinación de la *traducción* y *expansión* de elementos localizados en el universo diegético. Esta traducción y expansión resulta en elementos de la UI o *interfaz de usuario* que están “por fuera” y no pertenecen directamente al mundo ficcional del videojuego, como íconos e inventarios, un “espacio informativo y vincular entre el enunciatario y la diégesis.” (Maté, 2016, p. 95).

Por otro lado, tenemos la interfaz que se integra directamente en la diégesis, que se localiza en el espacio interactivo. Hablando en los términos de Jørgensen que retoma Maté (2016), comprende elementos como la iluminación y la distribución del espacio.

Traducción y expansión

La *traducción* es de las operaciones más importantes que realiza la interfaz en MADiSON. Casi toda interacción con el mundo es representada por elementos de la UI: cuando decidimos abrir un cajón o una puerta, un pequeño ícono representando una mano abierta aparecerá en el centro de la pantalla (visualizando que efectivamente se pueden abrir) y cambiará al de una mano cerrada a medida que abrimos el cajón o puerta, en representación del movimiento que haríamos con el brazo (fig. 7). Cuando nuestro personaje se encuentra muy malherido, su visión se enrojece y desenfoca, representando dolor o una herida, y la cámara se mueve de forma errática, representando un cojeo (fig. 8).



Figura 7.

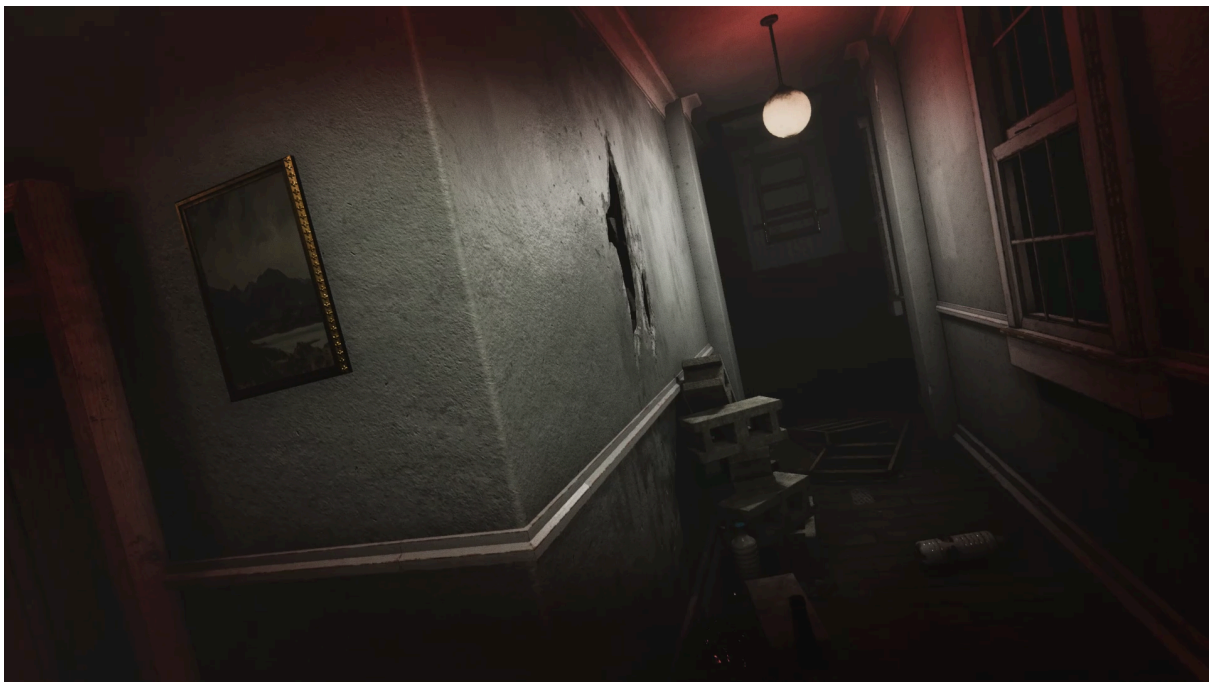


Figura 8.

Más allá de la función mecánica de la traducción, es decir, permitir que el usuario acceda a información clave para avanzar en el juego, la interfaz cumple además un rol *immersivo* y por tanto narrativo. Recordemos, como indica Murray, que “si el controlador está claramente representado por un objeto del mundo ficticio, como un cursor que se convierte en una mano, los movimientos reales del usuario se convierten en movimiento

virtual” (1999, pp. 120). La correspondencia del movimiento real que provoca un movimiento en el mundo fantástico cumple un papel fundamental para que el videojuego sea inmersivo.

Arrastramos el mouse hacia abajo para abrir un cajón; lo arrastramos hacia arriba para abrir una puerta hacia afuera; hacemos girar la rueda del ratón para simular el movimiento de girar la rueda de una antigua caja fuerte. La forma en que se ejecutan estas acciones es intencional: podría resolverse todo con un simple clic, pero no sería igual de inmersivo. La inmersión le otorga un mayor peso narrativo a todo lo que hacemos, permite que nos identifiquemos con Luca, que nos compenetremos con su pasado y destino, que temamos por su vida y, por tanto, *nuestra* vida virtual. El objetivo es que el usuario esté tan inmerso que sienta miedo en carne propia.

La *expansión*, por otro lado, es la parte de la interfaz encargada de desplegar información más compleja. En MADiSON, esto se traduce en un inventario que permite la administración de todos los objetos que recogemos en la aventura (fig. 9) y las fotografías que vamos tomando (fig. 10). Tanto los objetos como las fotografías cumplen un rol mecánico y narrativo, son parte de puzzles que nos permiten abrir nuevas secciones del espacio y que nos relatan parte de la historia. Por ejemplo, la Caja de Sol (fig. 9) contiene en su interior las fotos de la familia mutilada de Luca (fig. 3), mientras que la fotografía del hexagrama (fig. 10) muestra los símbolos necesarios para resolver un puzzle más adelante. El hecho de tomar estas fotos tiene también un peso narrativo, recordemos que la cámara instantánea es lo que permite el vínculo sobrenatural entre Luca y Madison Hale, y a la vez es fundamental para avanzar en el juego.



Figura 9.



Figura 10.

Interfaz integrada en la diégesis

Finalmente, debemos señalar la interfaz integrada en el espacio, que incluye elementos como la iluminación, la distribución del espacio y otros elementos presentes en la diégesis.

Teniendo en cuenta que es un juego de terror, MADiSON se caracteriza por entornos muy oscuros, donde las fuentes de luz escasean. Estas fuentes de luz sirven de guía para el usuario sin romper con la inmersión y credibilidad del mundo. Uno de los ejemplos más evidentes de este recurso es la escena del sótano (fig. 6) en la que nos encontramos en la más absoluta oscuridad excepto por una luz en el centro de la habitación, que nos atrae inevitablemente. Frecuentemente, este tipo de luces parpadean o se apagan por completo, desencadenando sucesos paranormales y todo tipo de escenas que avanzan la historia.

Existen, además, otras instancias menos sutiles de este tipo de interfaz en el juego. Tomar fotografías es parte integral de la experiencia y necesario para avanzar, y la forma que tiene el juego de hacer visible que algo es “fotografiable” es colocando fotografías instantáneas en negro desperdigadas por el entorno. Por ejemplo, la primera fotografía que tomamos en el juego provoca un suceso paranormal, en la que una silla cambia de posición numerosas veces y todas las velas que la rodeaban se encienden (fig. 11). Alrededor de la silla y las velas, se encuentran las instantáneas mencionadas anteriormente.

Por otro lado, cuando se necesita guiar al jugador en la navegación o hacia un objeto y no se puede jugar con la iluminación, es frecuente encontrarse con un sendero de cucarachas apuntando en la dirección correcta (fig. 12, 13). Es interesante el argumento utilizando para justificar narrativamente esta interfaz: en una de las grabaciones del sacerdote para el padre de Luca, se menciona que alrededor de las personas poseídas se observa un comportamiento extraño en los insectos, particularmente las cucarachas, y le advierte que se aleje a toda costa de ellas.



Figura 11.



Figura 12.

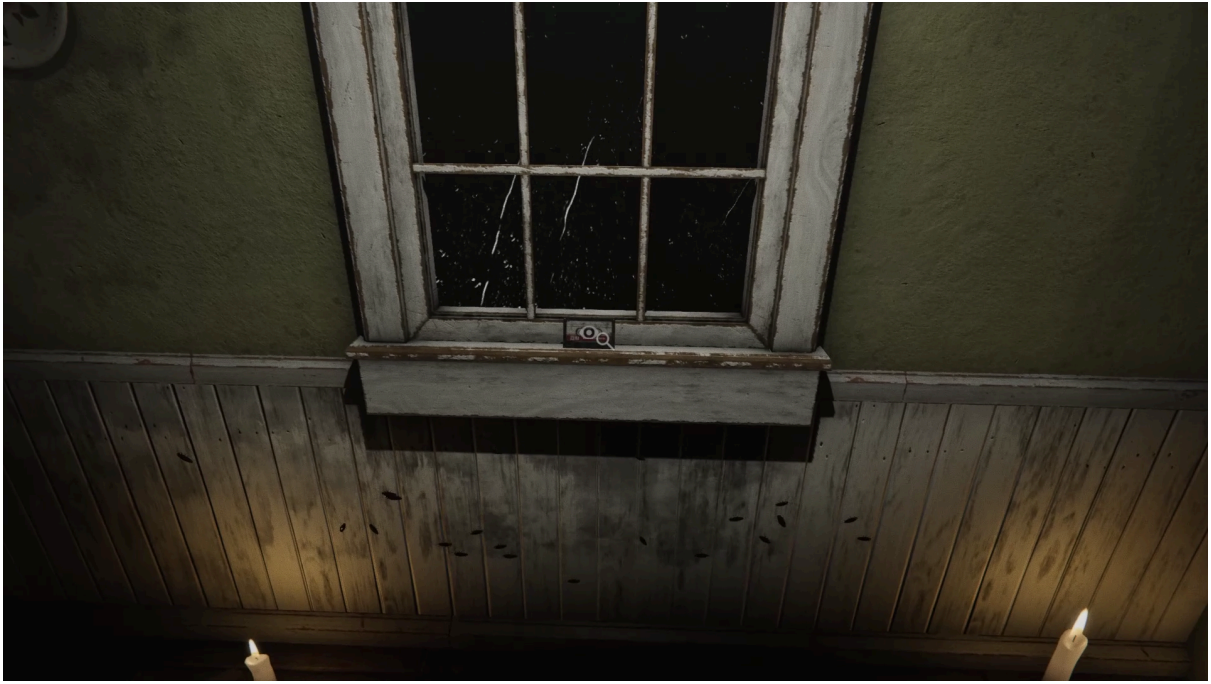


Figura 13.

Navegar una casa embrujada

MADiSON se construye como una narración ambiental que incorpora *narrativa incrustada en el espacio de juego*. Aunque ocasionalmente se desarrollan los personajes mediante cartas o grabaciones, es a través de los entornos y sus cambios que el usuario aprende y se sumerge en la trama.

Una parte integral del desarrollo narrativo de MADiSON está directamente relacionada con la navegación de un espacio y los obstáculos que se presentan al jugador para navegarlo. Son comunes los niveles con laberintos o estructuras laberínticas o confusas, que pueden contar con la presencia de enemigos. Estas estructuras cargan una importancia narrativa porque se oponen a la navegación del usuario, al avance en la historia. Como indica Murray, el atractivo del laberinto “deriva de la combinación de un problema cognitivo (encontrar el camino) con una motivación emocional-simbólica (enfrentarse a lo desconocido y terrible)” (1999, p. 143).

En general, todo el videojuego es un gran laberinto, una enorme casa llena de habitaciones y puzzles, pero hay una escena particular que canaliza muy efectivamente las propiedades del laberinto descritas por Murray. Poco después de descender por un pozo, Luca se encuentra buscando la salida de un laberinto con un encendedor como su única fuente de luz. Aunque en este momento no existe una posibilidad real de morir en el juego (ya que estamos en el tramo inicial de la obra), Madison hace su aparición en varias ocasiones (fig. 14) por breves instantes, haciendo las veces de “obstáculo” sobresaltando al jugador en un laberinto de otra manera bastante sencillo.

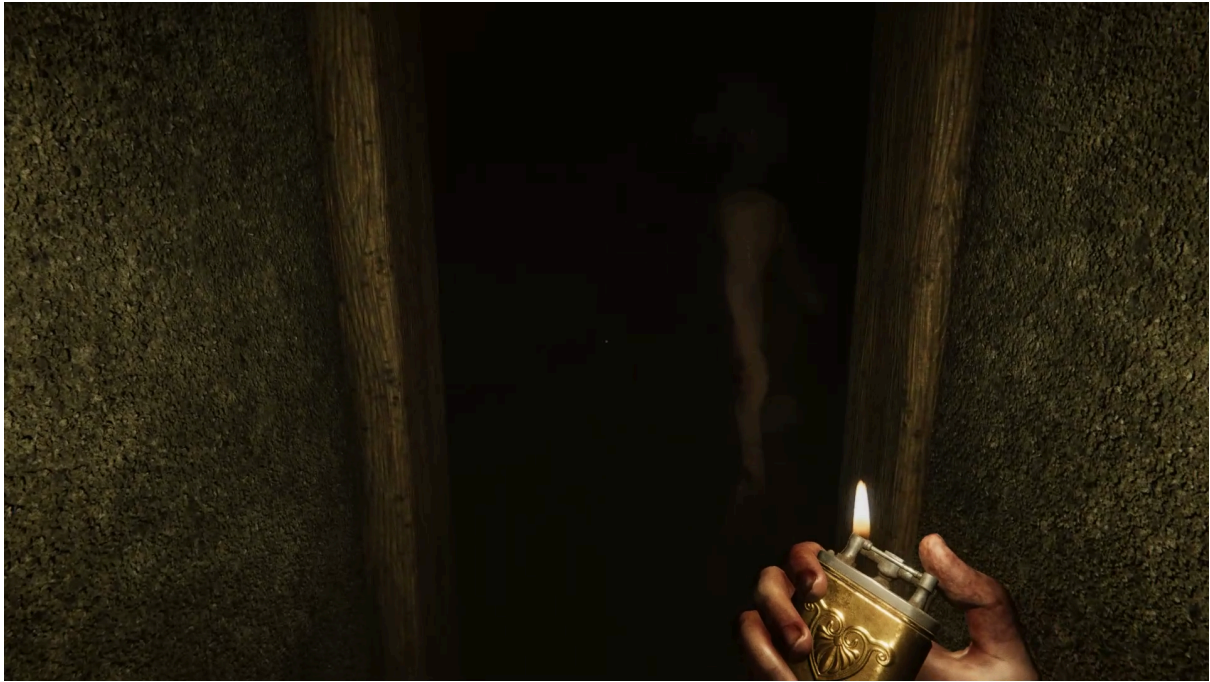


Figura 14.

La narrativa incrustada está presente en todos los espacios: gracias al piano y los muebles cubriendo la entrada, el jugador infiere que algo o alguien no quiere que abandonemos la casa, y lo coloca en estado de alerta. En otra ocasión, Luca intenta atravesar un pasillo con cuadros cubriendo obsesivamente las paredes (fig. 15) y, cuando llega a la supuesta puerta de salida, se encuentra con una pared de ladrillos. Al darse la vuelta, se da cuenta que tiene que volver sobre sus pasos, donde hay otra puerta, y la puerta que ahora está a su espalda ha desaparecido, mientras parpadean las luces. Esta escena da cuenta de la perturbada salud mental de su abuelo fallecido, que había colocado los cuadros, y del evento sobrenatural que tiene lugar al alterarse el espacio de forma imposible.

Es en el clímax de la obra donde más brilla la narrativa incrustada: Luca debe conseguir los ojos perdidos de Blue Knees mientras se esconde de ese mismo demonio, pero la casa que recorreremos durante todo el juego ha cambiado radicalmente. La disposición de las habitaciones es diferente, y donde antes había muebles, ahora hay juguetes, tocadiscos y materiales de construcción. Esto cobra sentido narrativamente porque sabemos, gracias al diario de la abuela, que Blue Knees desordenaba constantemente la casa en búsqueda de sus ojos perdidos.



Figura 15.

La propuesta narrativa de MADiSON

Habiendo explorado el videojuego y detallado cómo narra su historia, podemos aproximarnos al *perfil narrativo* de MADiSON, es decir, realizar un análisis global de su narrativa.

MADiSON es un relato de terror en primera persona, que a nivel del discurso hace uso de convenciones literarias como la deformación temporal y la alternancia, que plantea claramente un tipo de narrador integrado con el protagonista, que solo ve y sabe lo mismo que el personaje y no se sale de él. Además, podemos identificarlo como una narración ambiental, en la que el foco no está en el desarrollo de personajes demasiado complejos, sino en fascinar al lector con lo detallado de su mundo.

No obstante, MADiSON es un videojuego, y la interactividad es una parte absolutamente esencial de la obra. La interfaz, con sus operaciones de traducción y expansión, no solo cumple el rol de hacer más coherente la relación entre el sistema y el usuario sino que permite añadir complejidad a las mecánicas del juego, permitiendo administrar un inventario en el que podemos visualizar las fotografías que tomamos con la cámara instantánea además de los objetos y llaves que vamos encontrando. También hace las veces de guía en la navegación del espacio con cambios en la iluminación y los senderos de cucarachas, y esto no es casual: está en su lugar para no romper con la inmersión.

La inmersión en MADiSON es parte integral de la experiencia. Es lo que permite que MADiSON sea un juego de terror, pero también que el jugador se compenetre con la historia y que se sienta motivado a explorar el entorno y resolver los obstáculos. Desde el primer momento, el propósito de superarlos es escapar de la casa de los Maxwell y salvar la vida de Luca. Aprendemos, cerca del final del juego, que todo el tiempo estuvimos siendo controlados por Madison y cumpliendo su voluntad. Todos los puzzles que resolvimos y objetos que recolectamos servían no para escapar, sino para finalizar el ritual de intercambio de cuerpos interrumpido hace décadas. Herido de muerte además por Blue Knees, Luca se cuelga del techo y muere asfixiado, solo para despertar pocos segundos después, quizás dando a entender que Madison ha vuelto a la vida. Esta revelación ressignifica totalmente nuestras acciones en el juego y contribuye al factor inmersivo: resulta que teníamos aún menos agencia en el destino de Luca de la que creíamos.

Recordemos que jugar un videojuego es naturalmente una actividad mucho menos pasiva que leer un libro o ver una película, y en el caso de MADiSON, el interés por la trama es lo que justifica los aspectos más lúdicos de la obra. Pero, ¿por qué tanto énfasis en la inmersión? ¿Por qué, al abrir un cajón, aparece una mano en la interfaz, por qué debemos arrastrar el mouse en un movimiento mucho más ineficiente que un simple clic? ¿Por qué se desenfoca nuestra pantalla al estar malheridos si claramente dificulta la exploración del entorno? Porque, como ya hemos mencionado anteriormente, el juego intenta que todas las acciones del usuario tengan un peso narrativo, desde la interacción con los objetos del mundo hasta la navegación del espacio. Es aquí donde yace el punto fuerte de MADiSON como experiencia narrativa e interactiva. Aunque quizás solo seamos una *audiencia caracterizada*, ejecutores de acciones guionadas por los diseñadores del juego, MADiSON busca transmitir la sensación de sumergirse en otro mundo, encarnando a una víctima en una situación pesadillesca.

MADiSON es a la vez una historia de terror y un videojuego de terror. Utiliza todos los recursos propios de una experiencia interactiva, como la interfaz, la navegación del espacio y la inmersión, para *enriquecer* un relato que no rehuye de los recursos narrativos de otros medios que le han precedido.

Bibliografía

- Carson, D.** (2000), *Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned From the Theme Park Industry*. Game Developer.
- Castro, R.** (s/f). "En busca del significado: supuestos, alcances y limitaciones del análisis cualitativo", en *Reflexiones teórico-metodológicas*. Centro de Investigaciones en Sistemas de Salud, Instituto Nacional de Salud Pública, México.
- Consalvo M.** (2006). *Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games*. *Game Studies* Vol 6 Nro 1
- Grasso, F.** (2016). *Análisis de la racionalidad comunicacional del videojuego Preguntados: marcas de racionalidad, tensión entre paradigmas, límites y alternativas*. Universidad Nacional de Rosario.
- Jenkins, H.** (2004). *Game Design as narrative architecture*. *Computer*, nº 44. 118-130.
- Jørgensen, K.** (2011). *The user interface continuum: A study of player preference*. Gamasutra.
- Maté, E.** (2016). *Interfaces del videojuego: recorrido conceptual y propuesta teórica*. Universidad de Buenos Aires.
- Maté, E.** (2019). *Los caminos del videojuego y el arte: reconfiguraciones del jugador en el walking simulator*. Universidad de Valparaíso.
- Maté, E.** (2019). *Al final del pasillo: Modalidades de lo siniestro en el videojuego*. Universidad Nacional de La Plata.
- Maté, E.** (2021). *Temor y temblor: antes y después del terror cinematográfico en el videojuego*. Universitat de València.
- Murray, J. H.** (1999). *Hamlet en la holocubieta*. Paidós Iberica Ediciones S A.
- Phelan et al** (2012). *Narrative Theory: Core Concepts and Critical Debates*. Columbus, Ohio State University Press.
- Scolari, C.** (2019). *Las Leyes de la Interfaz*. Ed. Gedisa, 1ra edición.
- Thompson, K.** (1988). *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis*. Princeton: Princeton University Press.
- Todorov, T.** (1966). *Las categorías del relato literario*. En *Análisis estructural del relato*. Ed. Tiempo Contemporáneo.
- Veronessi, K.** (2022). *Modificaciones en las arquitecturas de información e interfaz de League of Legends*. Universidad Nacional de Rosario.

Zanón, J. (2022). De videojuegos y aprendices digitales: la evolución de la industria del videojuego y algunas aproximaciones al campo educativo. Los casos de la saga Super Mario y Minecraft. Universidad Nacional de Rosario.