
5.

Narrativa y Gameplay en Abyme en Firewatch

Alfonso Cuadrado Alvarado

Transactions of the Digital Games Research Association
November 2022, Vol. 6 No 1, pp. 123-146. ISSN 2328-9422
© The text of this work is licensed under a Creative
Commons Attribution — NonCommercial –NonDerivative
4.0 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>).

IMAGES: All images appearing in this work are property of
the respective copyright owners, and are not released into
the Creative Commons. The respective owners reserve all
rights

Storytelling and Gameplay en Abyme in *Firewatch*

ABSTRACT

Firewatch (Campo Santo, 2016) es un videojuego con apariencia de aventura y misterio que pertenece al género denominado *walking simulator*. En estos videojuegos, el jugador explora un amplio espacio caminando, manipulando objetos y, en ocasiones, resolviendo acertijos simples. El entorno espacial, la estética y

la música construyen una experiencia lúdica centrada en la experiencia emocional de los personajes dentro del desarrollo de una historia. *Firewatch* sigue las convenciones de este género y utiliza varias tramas cuyo objetivo no es componer un mosaico narrativo de personajes e historias, sino explicar, reforzar y clarificar la historia principal, la relación de Henry, el protagonista, con su esposa. El objetivo de este trabajo es explorar el funcionamiento de los niveles narrativo y lúdico de *Firewatch* aplicando una metodología analítica basada en la narrativa especular, ampliamente estudiada en la literatura por Mieke Bal, Genette y especialmente Lucien Dällenbach, la *mise en abyme*. El diseño del juego persigue más que componer una trama convencional, construir la representación jugable del mapa mental y emocional del personaje.

Palabras Clave

Videojuegos, walking simulator, diseño narrativo, *mise en abyme*, narrativa especular

ABSTRACT

Firewatch (Campo Santo 2016) is a video game with an adventure and mystery appearance that belongs to the *walking simulator* genre. In these video games, the player explores a wide space by walking, manipulating objects and sometimes solving simple puzzles. The spatial environment, aesthetics and music build a playful experience focused on the emotional experience of the characters within the development of a story. *Firewatch* follows the conventions of this genre and uses several plots whose objective is not to compose a narrative mosaic of characters and stories, but to explain, reinforce and clarify the main story, the relationship of Henry, the protagonist, with his wife. The objective of this paper is to explore the functioning of the narrative and

playful levels of Firewatch by applying an analytical methodology based on specular narrative, widely studied in the literature by Mieke Bal, Genette and especially Lucien Dällenbach, the mise en abyme. The design of the game pursues more than composing a conventional plot, building the playable representation of the mental and emotional map of the character.

Keywords

video game, walking simulator, narrative design, mise en abyme, mirror narrative.

INTRODUCCIÓN

Firewatch (Campo Santo 2016) es un videojuego con toques de aventura y misterio encuadrado dentro del género que se ha venido a denominar *walking simulator*. Estos términos nacieron como denominación despectiva hacia el videojuego *Dear Esther* (The Chinese Room 2012) ya que su mecánica principal se limita a que el jugador deambule por una isla. Las características de estos videojuegos son: una corta duración con respecto de los estándares de los juegos actuales (unas cuatro horas de media), un repertorio de mecánicas reducido en el que impera la exploración en primera persona por un vasto espacio, la manipulación de objetos y, a veces, puzzles sencillos. El escenario desempeña un papel decisivo en la narrativa del juego ya que de la exploración del escenario y de los objetos que contiene se extrae la mayor parte de la información para la continuidad narrativa. La acción se desarrolla bajo un ritmo lento y pausado donde apenas existen personajes con los que interactuar. El ambiente espacial, la plástica y la música ayudan a construir una experiencia lúdica centrada en la vivencia emocional de los personajes dentro del desarrollo de la historia. Por ello se alejan del diseño habitual de muchos juegos *mainstream* en los que prima otro tipo de jugabilidad que busca el

empoderamiento del jugador, la sensación de poder y libertad, la conquista o superación de retos. Los *walking simulator* no tienen balances lúdicos cuantitativos y en pocos casos permiten decisiones narrativas para explorar diferentes caminos bajo el señuelo de construir tu propia historia.

Aunque la exploración, la emocionalidad y el peso expresivo del espacio y el ambiente no es nada nuevo en los videojuegos, sí lo es la emergencia de determinadas propuestas contemporáneas que bajo esos objetivos se alejan de las tendencias habituales del mercado. El engranaje narrativo en los *walking simulator* relega a un segundo plano los habituales nudos y resoluciones de las tramas, lo que genera cierta frustración en jugadores no habituados a complejidades en la narrativa y que piden las consabidas conclusiones explicativas o la resolución de los misterios que cierren todas las expectativas.

Firewatch sigue las convenciones de este género y construye una arquitectura narrativa mediante varias tramas cuyo objetivo no es componer un mosaico narrativo de personajes e historias, sino de explicar, reforzar y aclarar la historia principal, la relación de Henry, el protagonista, con su mujer.

El objetivo de este trabajo es explorar el funcionamiento de los niveles narrativo y lúdico de *Firewatch* aplicando una metodología analítica basada en la narrativa especular, ampliamente estudiada en la literatura por Genette (1998, 1989) y en especial Lucien Dällenbach, en su obra *El relato especular* (1991). El análisis del videojuego revela cómo *Firewatch* abre diversas vías en la urdimbre de la narrativa y del *gameplay* del juego, las expectativas de relación amorosa entre el protagonista y Delilah, el misterio de las campistas desaparecidas, las emisiones de radio de origen desconocido y el caso del cadáver encontrado en una cueva. Pero estos hilos no se tejen en un final que cierre los caminos abiertos y donde apenas puede intervenir el jugador con sus acciones y decisiones, sino que se entrelazan mediante la estrategia especular denominada puesta en abismo o más comúnmente conocida por

mise en abyme. *Firewatch* apela a un jugador que sepa urdir los diferentes niveles narrativos en una composición global que el juego no le da resuelta y donde cada trama es un espejo de la otra. En este sentido el diseño del juego persigue más que componer una trama convencional, construir la representación jugable del *mindset* o mapa mental y emocional de personaje.

EL GÉNERO DEL WALKING SIMULATOR

El origen de los *walking simulator* está en un proyecto de investigación en el que director creativo de *The Chinese Room*, Dan Pinchbeck, exploró las posibilidades de manipulación y alteración de determinados géneros, en concreto, los FPS (*First Person Shooter*), con el fin de eliminar su esencia lúdica nuclear. Para ello se hicieron varias modificaciones (MOD) de los juegos *Doom 3* (id Software 2004) y *Half-Life 2* (Valve Corporation 2004). El resultado fue el juego *Dear Esther* (The Chinese Room 2012) creado a partir de *Half-Life 2*. Una vez eliminada la mecánica esencial del disparo, el juego ofrece una experiencia exploratoria en una isla desierta por la que el jugador deambula y en la que intenta descubrir el sentido de la historia mediante varios fragmentos textuales. El juego pronto fue denominado con el término *walking simulator*. La utilización de ambas palabras por la comunidad de jugadores y críticos tenía una intención claramente despectiva pues el hecho de definir el juego, primero como caminata, resaltaba la acción esencial como banal respecto de otros juegos donde el combate, la acción, la estrategia, etc. se muestran como actividades interesantes frente a la vulgaridad y monotonía asociada con el paseo. En segundo lugar, llamarle simulador es arrinconar al género a una categoría inferior, por no considerar la simulación como un juego. Pero superando estas connotaciones, el género se ha ido consolidando gracias a obras posteriores como *Gone Home* (Fullbright 2013) *Everybody's Gone to the Rapture* (The Chinese Room, SIE Santa Monica Studio

2015) *Firewatch* (Campo Santo 2016), *Kona* (Parabole 2016) o *What remains of Edith Finch* (Giant Sparrow 2017).

Varios autores han querido dignificar el género reivindicando su valor lúdico y acuñando una nueva denominación para el género. Zimmermann (2013) lo define como *Ambience Action Game*. Sustenta esta denominación en el valor narrativo del espacio, distinguiendo dos funciones de este: la primera función que contiene y permite desarrollar las habilidades de acción en el jugador y que podríamos calificar como la función dominante en los videojuegos, un espacio de posibilidad de acción. Y la segunda es una función estética, en la que el espacio se convierte en un estado de conciencia del personaje. El poder estético y expresivo del espacio también ejerce un papel en los juegos dominantes, pero es secundario en relación con las mecánicas nucleares del juego. Esta relación se invierte en los *walking simulator*.

Aunque las actividades exploratorias no son nuevas y están presentes en los videojuegos prácticamente desde sus inicios, los *walking simulator* centran su ontología en ella y en su materialización a través del trayecto a pie sobre un espacio más o menos extenso. La simplicidad de los *walking simulator* comparados con las tendencias dominantes del mercado, los acerca a propuestas propias del *game art*, como juegos rupturistas que fuerzan a una interpretación de las relaciones del personaje con el espacio, que llevan a:

...maneras en las que lo lúdico y lo exploratorio entran en tensión dentro de la producción del *walking simulator* y dan como resultado nuevas formas de interpelación textual, de elaboración de propuestas discursivas inéditas dentro del medio, que reconfiguran la figura del jugador. (Maté 2019, p. 21).

Maté destaca que el valor disruptivo de los *walking simulator* no se puede entender sin su comparación con esa fórmula *mainstream* de alto poder lúdico que se vehicula en estos juegos comerciales. Incluso el mundo abierto que ofrecen muchos de estos juegos, donde se le brinda al jugador un vasto entorno donde poder realizar

misiones, consecución de objetivos y un amplio despliegue de acciones, es contestado por los *walking simulator* con un espacio que parece vacío de objetivos y elementos jugables, donde no se requieren habilidades especiales para transitarlo, donde no existen valoraciones cuantitativas de logros ni estados de victoria o pérdida. El *walking simulator* “supone un conjunto de operaciones de tipo metatextuales que reencauzan la atención del desarrollo lúdico hacia la superficie discursiva y sus rasgos” (Maté 2019, p. 24).

Para comprender la experiencia lúdica que pone en juego *Firewatch* hay que partir de este proceso de emergencia de los rasgos formales de los *walking simulator* y analizar cómo el juego los recompone siguiendo la estrategia especular, para crear una nueva red de significados.

NARRACIÓN: ESCAPISMO Y VIGILANCIA

Firewatch fue lanzado en 2016 para las plataformas *Steam*, *Sony PlayStation 4*, *Microsoft Xbox One* y *Nintendo Switch*. Fue creado por el estudio independiente Campo Santo, fundado por Jake Rodkin y Sean Vanaman, que habían trabajado en Telltale Games, un estudio que durante años lideró el mercado de las aventuras gráficas gracias a varios juegos donde el epicentro residía en la experiencia narrativa. Sin duda muchas de estas obras como *Tales of Monkey Island* (2009), *Sam & Max: The Devil's Playhouse* (2010) o *Back to the Future: The Game* (2010-2011) influyeron en el diseño narrativo de *Firewatch* (por ejemplo, el sistema de diálogo es el mismo de *The Walking Dead*).

Firewatch transcurre en los bosques de Wyoming en 1989, un año después de que los incendios forestales devastaran la mayor parte del Parque Nacional Yellowstone. El videojuego tiene como protagonista a Henry, un hombre casado de cuarenta años que tiene una dramática historia detrás: su mujer sufre de demencia prematura, lo que ha afectado a su relación. Henry huye de esta

situación y decide pasar unos meses como guarda forestal en el parque natural de Shoshone durante el verano de 1989 donde tiene su base la torre desde la que realiza sus tareas de vigilancia. Henry solo establece comunicación con otro personaje a través del *walkie-talkie*, Delilah, su supervisora. Su relación se estrecha a medida que van intercambiando confidencias o comparten algunos de los descubrimientos que hace Henry en sus itinerarios por el parque.

La historia principal del juego es la relación entre Henry y su mujer Julia de la que tenemos conocimiento a través de la información textual del comienzo, de algunos objetos (diarios, cartas, etc.) y de la información que Henry comunica en sus conversaciones con Delilah. La primera parte del juego funciona a modo de prólogo para contar los antecedentes del protagonista, que justifican y explican el por qué decide pasar un tiempo como vigilante en el parque. Esta función introductoria se podría haber resuelto de varias formas ya habituales en videojuegos similares, con una cinemática a modo de introducción, con una escena de diálogo entre personajes, con la intervención de un narrador o del propio protagonista. Sin embargo, se opta por un modelo de elecciones sobre texto que presenta a la pareja desde sus comienzos, cuando se conocieron, cómo iniciaron la relación y cómo se fue deteriorando a medida que apareció y fue progresando la enfermedad de ella. Las elecciones las debe de realizar el protagonista en momentos decisivos y por las que ofrece el juego, ya van revelando el carácter del personaje, alguien que no parece comprometerse en la relación hasta sus últimas consecuencias y que tiende a la huida y la evasión. Henry parece seguir el camino que marca Julia en la relación ya que acata todas las pequeñas decisiones que van conformando la vida en pareja. Sin embargo, Henry manifiesta de alguna forma una creciente frustración que expresa a través de decisiones ciertamente egoístas como negarse a acompañar a Julia a un nuevo lugar de residencia cuando ella consigue un trabajo o la más importante, dejarla sola e irse a beber a un bar cuando ya se encuentra en un avanzado estado de su enfermedad.

Ante esta situación de abandono, los padres de Julia deciden llevársela con ellos de vuelta a Australia, Henry la pierde, lo que la genera un sentimiento de culpabilidad que impregna los diálogos que mantiene al respecto con Delilah. Su respuesta es la huida, refugiarse en este trabajo. A partir de aquí comienza el juego.

La otra trama principal del juego es la relación verbal, ya que nunca llegan a verse y solo se comunican por el *walkie-talkie*, entre Henry y Delilah. En estas conversaciones, además del intercambio de información funcional para desempeñar las labores de vigilancia, ambos irán intimando al compartir buena parte de su vida, de su pasado y de sus sentimientos. Pero la falta de contacto real hace que la relación cobre semejanza con las de intercambio epistolar y además tiene cierta fecha de caducidad que la condena a lo efímero. Henry estará tres meses en su puesto y se irá, siendo probable que ya nunca vuelvan a hablar. El personaje de Delilah comparte algunos rasgos y vivencias con Henry, lo que les hace sentirse más próximos. Ella también viene de una relación rota con una pareja a la que dejó y por ello aceptó este trabajo. La única diferencia con Henry es que ella lleva diez años recluida en el parque.

El desarrollo de los diálogos va conduciendo a que surja cierto grado de intimidad entre ambos, lo que el jugador puede interpretar como una trama convencional de carácter amoroso, un punto de salida para Henry y Delilah, aunque suponga el abandono definitivo de Julia. Pero no es así. Aun eligiendo los diálogos que tienden hacia una mayor complicidad personal, el juego no contempla esta salida.

Existen otras tramas secundarias que se suman a las anteriores, la historia de Ned y su hijo y las campistas desaparecidas. Ned fue otro guardia forestal que trajo a su hijo Brian para acompañarle. Ned realizó actividades de escalada por el parque en las que quiso involucrar a su hijo, instándole con cierta insistencia para ello, algo que el muchacho no deseaba y que acabó por desencadenar un trágico accidente. Brian sufrió una caída y falleció. Ned no

declaró el accidente, al contrario, se recluyó en una cueva cerca del cadáver de su hijo al pie de unas rocas. Así lleva tres años, intacto y así es como lo descubre Henry. El trágico descubrimiento se complementa con una cinta de *cassette* que recoge en la guarida de Ned y en la que éste se excusa. Habla de lo difícil que es criar a un hijo, de que pensó en salir y manifestar lo sucedido para que enterraran el cadáver, pero luego pensó que era inútil. En esa misma cinta llega incluso a culpar a su hijo del accidente porque no puso el ancla correcta en la pared, lo que provocó la caída.

Al comienzo del juego una de las primeras tareas que Delilah encarga a Henry es buscar el origen de unos fuegos artificiales que alguien está disparando. Pronto descubre que son unas chicas adolescentes que han acampado. Al regresar a su torre, la encuentra saqueada lo que le hace sospechar de que han sido las chicas. Poco después Delilah informa de que alguien ha denunciado su desaparición. Simultáneamente y en sus desplazamientos por el parque Henry se va topando con diversos objetos y descubrimientos que le hacen sospechar de que alguien más habita de forma clandestina el parque. Encuentra una extraña cueva, una figura de un hombre que le observa en la lejanía, la mochila de Brian Goodwin y unos escritos que delatan que Ned estuvo interviniendo las conversaciones radiofónicas de Henry y Delilah. Finalmente encontrará los restos del cuerpo de Brian, el refugio de Ned y la cinta en la que revela el accidente de su hijo.

La urdimbre de estas tramas junto con las conversaciones con Delilah podrían hacer sospechar al jugador de que se encuentra con un juego de misterio mezclado con una historia amorosa cuyo desenlace se resuelve por los cauces más comunes, mediante un clímax que concluya todas las tramas y suponga una evolución del personaje y por supuesto con la intervención activa el jugador. En cierta medida se cumple así, pero trastocando algunas de estas expectativas. Salerno (2017) revela la urdimbre de las tramas para mantener la sensación de misterio: la trama de las turistas, la de Goodwin y la de Delilah (figura 1). Cada trama presenta una estructura propia con sus nodos dramáticos. Aunque las dos

primeras se desarrollan a lo largo del juego, se alternan. Durante el comienzo el enigma sobre el paradero de los turistas parece ser el objetivo principal por resolver, sin embargo, en cuanto aparece Goodwin, las turistas quedan en un segundo plano y solo vuelven a aparecer brevemente en la resolución final, siendo la historia de Goodwin la que centra el interés del misterio en la segunda parte del juego. La trama de Delilah es la que se mantiene constante pues es la que articula en el fondo la presencia de Henry ya que son los diálogos con ella lo que nos arroja pistas sobre su personalidad y su historia pasada.

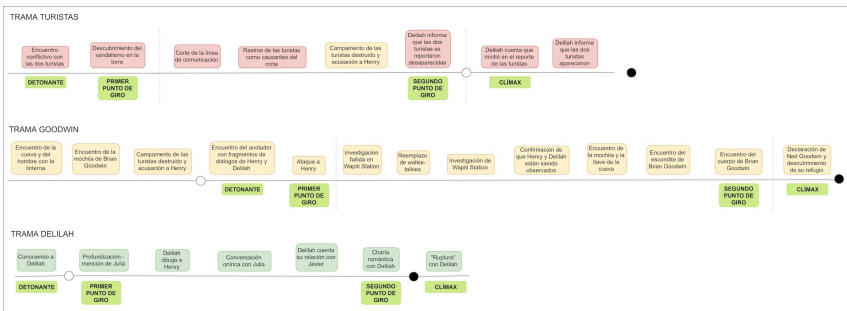


Figura 1: Desarrollo en paralelo de las tramas en Firewatch. Fuente: Salerno, 2017.

Las tramas se resuelven sin aparente confrontación dramática y sin intervención de jugador. Delilah comunica a Henry que, tras un tiempo sin noticias de las turistas, ha recibido un aviso de que han aparecido, lo que cierra el caso. El misterio del habitante desconocido, la intervención de las conversaciones y el origen del cadáver se resuelve simplemente al escuchar la cinta de Ned. El incendio ha avanzado, pero Henry lo único que hace es escapar al final en un helicóptero. Y en cuanto a la relación Delilah, en la última conversación que mantiene con ella, se despide de él y le conmina a que vuelva con Julia:

Delilah: Creo que deberías visitar a Julia. Quizás podrías arreglarlo. Igual puedes hacer algo interesante con tu máquina de escribir. Si escribes un libro sobre esto, ponme un acento sexy o algo.

Henry: Esto... vale.

Delilah: Tienes que ir a verla. [...]

Delilah: Henry... Has venido aquí a olvidar tus recuerdos y los tienes en tus narices. (FanSoloTV, 3:21:27)

GAMEPLAY: HABLAR, CAMINAR Y MIRAR EL FUEGO

La primera mecánica a la que se enfrenta el jugador de *Firewatch* es la toma de decisiones sobre la relación de Henry y Julia. Lo que nos cuenta este prólogo es narrativamente crucial. Son hechos que no solo cumplen una función informativa, sino que también marcan el carácter del personaje y conducen a intuir cómo actúa él ante una situación personal de gravedad. Se podría decir que se elige un *gameplay*, una estrategia de decisiones de bajo impacto emocional. La lógica narrativa contempla que las respuestas de los personajes ante los sucesos en los que se ven involucrados deben de estar en consonancia con el carácter y gravedad de estos. Decidir si acompañas a tu pareja a una ciudad para emprender una nueva vida y si la asistes en un proceso de deterioro cognitivo prestando la ayuda y el afecto que se sobreentiende en una relación de pareja, son momentos de especial gravedad que la narración eleva a núcleos narrativos donde el personaje toma decisiones relevantes que no solo demuestran su carácter, sino que también marcan la orientación de la historia. Estos momentos se tratan formalmente como momentos de intensidad dramática y emocional. El juego opta por todo lo contrario, una austeridad formal (texto sobre fondo de color plano) donde no existen imágenes de los personajes y las frases se reducen a enunciados sin componentes emocionales ni personales, son meras descripciones de acciones. Elegir entre una frase u otra con un sistema que recuerda a los editores de aventuras textuales, se revela como una acción fría y débil para una situación de alto valor dramático. Este es un primer paso en desarmonizar la correspondencia entre narración y *gameplay*. El efecto que causa en el jugador es desafección y distanciamiento lo que provoca escasa inmersión

emocional. Pero estas sensaciones son solo el comienzo de un conjunto que va a ir creciendo a medida que se produzcan más desarmonizaciones entre la narración y el *gameplay*.

Como *walking simulator* la mecánica nuclear del juego es caminar, Henry sale de su torre de vigilancia y deambula durante horas por el parque. Sube y baja por escarpadas pendientes ayudándose de una cuerda, entra en los recovecos de las cuevas, explora las llanuras y las orillas del lago y mientras tanto, en la mayor parte del tiempo sostiene un *walkie-talkie* con el que mantiene innumerables charlas con Delilah. El juego pone a disposición del personaje algunos objetos que obtiene de cajones distribuidos por el parque o en el habitáculo de su torre, pero a diferencia de otros juegos como *Gone Home*, su cantidad es limitada y la información o utilidad que se puede extraer de ellos sobre las historias principales, es escasa. Podríamos decir que Henry se limita a pasear por el parque, utilizar objetos de forma funcional, hablar con su superiora y mirar el fuego. Cuando aparecen los primeros focos del fuego la reacción de Henry rompe los cánones ante un desafío narrativo y lúdico como este. No hace nada de lo que podríamos esperar, ni la más mínima respuesta heroica, ninguna acción para evitarlo, para minimizar sus efectos. Se limita a mirar cómo el fuego crece en la lejanía y lo comenta con Delilah. Henry no reacciona ante lo imponderable.

Henry vive solo y aislado en una torre y el fuego y lo que supone cualquier problema se ve a lo lejos, hay una distancia que solo cubre el paseo, un paseo inútil pues es realidad su función es únicamente como metáfora de la distancia que ha puesto el protagonista con sus problemas y su incapacidad o falta de decisión para resolverlos. Tal y como definía Zimmermann, el espacio es un estado de conciencia, en este caso el parque es la materialización del *mindset* de Henry donde coloca sus piezas afectivas (el fuego / su relación con Julia) a la distancia que marca su inhibición emocional.

LA NARRACIÓN ESPECULAR

Trazadas ya las líneas maestras formales del juego, narración y *gameplay*, pasemos a contemplar las características de la *mise en abyme* para posteriormente desentrañar cómo opera en *Firewatch*.

La *mise en abyme* es un recurso bien conocido tanto de la literatura como de otras artes en varias épocas. Básicamente consiste en una narración inserta en otra, teniendo como función establecer un nexo con la trama principal. Las referencias conocidas que dan cuenta de este tipo se definen de una forma más amplia, como narrativa especular, entendiendo por ello:

... toda obra en segundo grado que mantiene con la básica una relación temática según la cual la primera puede considerarse señal de aquella en la que se integra por recordarla, explicarla, establecer un contraste o adelantarla (Tena Morillo 2019, p. 483).

El estudio de la narrativa especular e intertextual ya fue abordado por Mieke Bal (1995) y Gérard Genette cuando propusieron una taxonomía del *mise en abyme*. Genette en *Nuevo discurso del relato* (1998) madura las reflexiones sobre el texto en segundo grado que había iniciado en *Figuras III*. Genette mantiene que el relato metadieгético puede desempeñar hasta seis funciones según su relación con el texto principal: función explicativa, función predictiva, relación temática pura (el *mise en abyme*), función persuasiva, función distractiva y función obstructiva (Genette, 1998).

Dällenbach realiza el trabajo más exhaustivo sobre esta figura en su libro *El relato especular* (1991). Como primer objetivo se plantea ahondar en las características de la técnica especular:

- Órgano por el que la obra se vuelve a sí misma, la *mise en abyme* se manifiesta como modalidad de reflejo.
- Su propiedad esencial consiste en resaltar la inteligibilidad y la estructura formal de la obra.

– Evocada mediante ejemplos tomados de diferentes ámbitos, constituye una realidad estructural que no es exclusiva del relato literario ni de la literatura en sí. (Dällenbach 1991, p. 15)

A partir de aquí presenta diversos ejemplos de la pintura y la literatura y su identificación por parte de la crítica literaria, para pasar a establecer una exhaustiva tipología de las formas del relato especular que luego aplica en varios casos literarios correspondientes al denominado *Nouveau Roman*. Un estudio en profundidad de las formas especulares como el que plantea Dällenbach excede las pretensiones y extensión de este trabajo, baste con que nos detengamos en una breve descripción de sus tipologías y desde allí encuadrar la estrategia en abismo que presenta *Firewatch*.

Lucia Tena Murillo, a partir de Genette y Dällenbach, establece una sencilla tipología que ilumina el procedimiento de la *mise en abyme* más adecuada para el fin que nos ocupa. La autora distingue cuatro tipos de relato especular:

el primero se caracteriza por recordar parte del relato básico, el segundo intensifica las semejanzas entre el texto especular y el relato en que se encastra, el tercero evidencia un contraste entre ambos relatos y el cuarto anticipa acontecimientos que aún no han tenido lugar en el texto primario (Tena Morillo 2019, p. 486).

Los dos tipos centrales (segundo y tercero) son quizás los más fecundos a la hora de que la obra se sirva de estrategias especulares para construir la historia. La intensificación del tipo segundo proviene del efecto de recalcar el sentido de la obra bien sea explicándolo o reforzándolo por redundancia o semejanza. El tercero busca el contraste entre un relato y otro con el fin de provocar un choque en el lector, espectador o en nuestro caso jugador, para que a partir de este contraste reelabore el sentido de ambos relatos y construya una nueva relación que le guíe hacia una lectura global de la obra. La *mise en abyme* y en concreto estas dos tipologías van a ser las que reconozcamos en *Firewatch* tanto en su dimensión narrativa como en el *gameplay*.

NARRACIÓN Y GAMEPLAY EN ABISMO

A la luz de las tramas de *Firewath* podemos afirmar que tanto la historia de Delilah como la de Ned y Brian Goodwin funcionan de modo especular dentro de la segunda tipología, explicando e intensificando la trama principal, la situación de remordimiento y culpabilidad por el abandono de Julia. Delilah es un espejo de Henry, ya que ambos huyen de su pasado, de sus experiencias y se recluyen en la soledad de las torres de vigilancia. Los constantes diálogos entre ambos que llenan casi todo el juego, más que conducir a Henry hacia una salida emocional a través de la relación con ella, ejercen una función explicativa de sus sentimientos, de sus opiniones y de sus pensamientos hacia su mujer. La trama de Delilah es en realidad el espejo del monólogo interior de Henry.

Ned Goodwin se refugió en el parque junto con su hijo, como Henry y Delilah. Y un desgraciado accidente le llevó a apartarse de la vida, al encierro inútil y a la paranoia. La trama del padre y su hijo explica también la posición escapista de Henry respecto de sus problemas, pero añade un matiz importante pues sirve de perspectiva de lo que pudiera pasar a si Henry deriva en un escapismo acentuado y se encierra en el parque para no regresar. Caería en la soledad y la locura como le ha ocurrido a Ned.

Sin relevancia en la historia principal, la trama de las chicas desaparecidas funcionó a modo de McGuffin para conducir al jugador por el parque en los inicios del juego, por lo que la narración sólo se sostiene sobre el juego especular entre las subtramas hacia la historia central de Henry.

Pero la estrategia en abismo de *Firewatch* va más allá de la construcción narrativa. Ya hemos analizado las líneas maestras de las mecánicas en el juego, centrada en torno a la exploración. ¿Podríamos definir el *gameplay* de *Firewatch* como una jugabilidad en abismo? La estrategia del abismo ya ha sido reconocida como habitual en el videojuego por varios autores

y desde diversos niveles dentro del *gameplay*. Allain (2013) reconoce que el abismo no solo se percibe en el enunciado sino también en la enunciación y lo reconoce en las múltiples estrategias de significado dentro de los *serious games*. Seiwald (2019) identifica el abismo en los juegos que encierran minijuegos y reflejan con sus mecánicas la mecánica principal, así como doblan la figura del jugador que juega con un personaje que juega a su vez en otro juego. Marcos y Santorum consideran consustancial el abismo al videojuego porque “la estructura en ‘mise en abyme’ se ofrece una idea de profundidad sin fin: un espacio que se escapa hacia el infinito, el espacio de lo pluriperspectivístico, el del espejo que se coloca frente a otro espejo” (2020, p. 199). Barnabé y Delbouille descubren diferentes estrategias en abismo en *Portal* (Valve Corporation 2017), *Inside* (Playdead 2016) y *The Stanley Parable* (Galactic Cafe 2011) en sus personajes que transgreden constantemente los umbrales de la ficción para dirigirse (explícita o implícitamente) al jugador empírico. Los autores definen la *mise en abyme* en los videojuegos como una “puesta en abismo interaccional” que no duplica la obra o la historia, sino las interacciones del receptor con el sistema (Barnabé y Delbouille 2018).

La *mise en abyme* por lo tanto también sale de la esfera narrativa y se amplía al *gameplay*. Tradicionalmente el videojuego, independientemente del género, basa su eficacia como discurso lúdico en la conjunción de la narrativa con la jugabilidad. Ambas van de la mano bien sea en juegos de corte lineal en los que mecánicas y narración conducen a un final predeterminado o aquellos que permiten cierta libertad en bifurcaciones de la historia. Solo existen casos en los que ambas se contradicen como cuando se habla del efecto disonancia ludonarrativa. La disonancia ludonarrativa es un término que se aplica en el mundo del videojuego para designar un problema de falta de coherencia entre la jugabilidad (el *gameplay*) y la narrativa. El término apareció por primera vez en 2007 en el blog de Clint Hocking a propósito de una crítica sobre la primera entrega de la saga *Bioshock* (Irrational Games 2007). Según el autor, existía una

contradicción entre lo que promueven las mecánicas del juego (las acciones que realiza el jugador) y lo narrado en la historia. El concepto de disonancia ya fue expuesto por el psicólogo social León Festinger cuando definió la disonancia cognitiva como la existencia de relaciones entre cogniciones que no concuerdan. Vista más como una deficiencia de diseño que como una estrategia expresiva, la disonancia se produce cuando entra en contradicción la lógica de la narrativa con la de las mecánicas.

En *Firewatch* se produce un desacople entre narración y mecánicas, pero no una contradicción, por lo que no podemos hablar de disonancia. Los diseñadores han desajustado la relación mecánica / historia para producir un efecto de abismo entre ambas. Y este se produce por el contraste entre las expectativas que crea la narración y las posibilidades de acción para actuar sobre ella que se le ofrecen al jugador. De forma general, podríamos decir que estas son nulas.

En el prólogo inicial las posibles decisiones de Henry sobre el desarrollo de la vida con Julia antes de tiempo del juego en el parque no permiten al jugador apostar por un compromiso en la relación de forma que Henry siga a Julia en su proyecto de vida o que cuando surge la enfermedad le mantenga a su lado. Las opciones que se le dan al jugador son limitadas y todas conducen al distanciamiento egoísta de Julia.

Esta misma intención subyace en los innumerables diálogos con Delilah, por más que elijamos frases que puedan conducir a un estrechamiento en la relación de ambos, no hay avance, recompensa o logro, más bien se tiene la percepción de que la charla ayuda a sacar sus fantasmas del pasado y a evitar el aburrimiento. Los diálogos pueden cambiar el tono de la conversación o determinadas informaciones, pero siempre conducen a la misma forma de cerrar la conversación, Henry se despide de Delilah.

El juego como espacio de posibilidad para el jugador se percibe como limitado para ejercer influencia en las expectativas de la narración: ni se puede construir una relación con Delilah, ni se resuelve la desaparición de las campistas (que se aclara por si sola) ni Henry se enfrenta cara a cara con Ned, ni se interviene en la extinción de fuego... El jugador acaba con cierta frustración porque sus acciones no tienen relevancia en el mundo de ficción de juego, lo que hizo que muchos jugadores en su lanzamiento lo valoraran negativamente. Pero esta frustración es precisamente el efecto del abismo pues el contraste entre lo que está pasando (narración) y lo que puedo o no puedo hacer al respecto (*gameplay*) es lo que busca el juego, hacer una reflexión sobre el valor de las acciones a la hora de resolver determinados problemas. En la figura 2 se esquematiza la estrategia de la estructura general del juego en cuanto a la relación de las tramas y el *gameplay*. Las tramas de los Goodwin y de Delilah recaen sobre la historia principal con el efecto de intensificación y explicación. Las líneas de acción del *gameplay* (elecciones de la vida con Julia, explorar, recoger objetos, escalar, hablar con Delilah) deberían intervenir sobre las tramas narrativas que les corresponden, pero esa relación tramas/*gameplay* se trunca porque las acciones no resuelven ninguna de las tramas y con ello la historia de fondo.

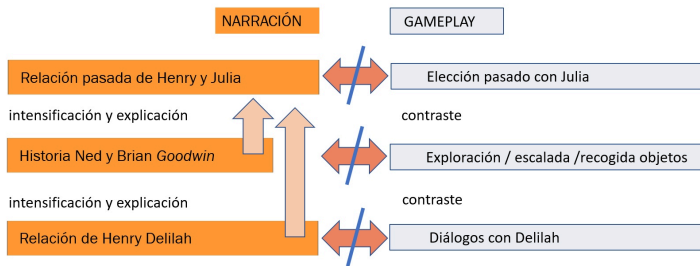
Esquema de la puesta en abismo en *Firewatch*

Figura 2: Estructura global de la mise en abyme en *Firewatch*. Fuente: elaboración propia.

CONCLUSIONES

El videojuego es un medio más en el ecosistema de medios de comunicación y entretenimiento. Los medios son entes vivos que, algunos con siglos a sus espaldas y otros con sólo décadas, nacen, se desarrollan y permanecen en una constante evolución. Pero si nos asomamos a las etapas de este proceso podemos, desde una perspectiva comparativa de medios, reconocer puntos comunes inherentes a su desarrollo y entre ellos la constante tensión entre configuraciones formales que denominamos clásicas y su ruptura con movimientos de vanguardia que a su vez alimentan nuevos clasicismos. Esta tensión está ampliamente estudiada en medios como la literatura y el cine, sin embargo, no tanto en el medio lúdico. El videojuego posee ya el suficiente tiempo como para poder hablar de un cierto régimen clásico consolidado que está siendo superado por tendencias que experimentan sobre la forma para hacerle avanzar como medio expresivo: “el medio interactivo puede prosperar a la hora de dejar al jugador explorar textos que son ambiguos, inestables y transformadores en modos que están en consonancia con sensibilidades posmodernas” (Fernández-Vara

2021, p. 68). Creemos que *Firewatch* es un síntoma de este proceso. Un proceso que no es ajeno a las tendencias de otros medios y que también se identifican en los videojuegos como por ejemplo los *mind games films* que más que construir enigmas en pos de su resolución, se plantea un estado mental de los protagonistas y donde la decisión individual y la elección racional no son suficientes para solucionar sus conflictos (Elsaesser 2018).

Lo clásico se cuestiona y se rompe descomponiendo las costuras de su armazón, como hace este juego descompasando tramas y mecánicas mediante la aplicación de la *mise en abyme*. El resultado es una propuesta lúdica diferente, no inferior a las propuestas de posibilidades de acción que ofrecen los juegos *mainstream*, que corrobora la pertinencia de la forma lúdica para crear experiencias distintas a las gratificaciones de libertad y poder de los videojuegos entendidos como medio de fantasía de empoderamiento. *Firewatch* construye sensaciones y experiencias en torno a la exploración de la conciencia y los sentimientos que alberga, la frustración, la inutilidad y cobardía del escapismo, de la escasa capacidad de acción ante determinados eventos de la vida y de cómo huimos de realizar verdaderas acciones para relacionarnos con los demás.

BIBLIOGRAFÍA

Allain, S. “La mise en abyme actée, nouveau fer de lance du serious game.” In *Revue des Interactions Humaines Médiatisées. Journal of Human Mediated Interactions*. vol 14, no. 1, (2013): pp-pp.

Andrews, J. “Metagames: Postmodern Narrative and Agency in the Video Games of Davey Wreden.” PhD thesis., University of Southern Mississippi, 2017.

Bal, M. *Teoría de la narrativa (una introducción a la narratología)*. Madrid: Ediciones Cátedra, 1995.

Barnabé, F. and Delbouille, J. “Aux frontières de la fiction : l’avatar comme opérateur de réflexivité.” In *Sciences du jeu*.(2018). DOI : 10.4000/sdj.958.

Böhme, G. *The Aesthetics of Atmospheres*. Londres: Routledge, 2018.

Carbo-Mascarell, R. “Walking Simulators: The Digitisation of an Aesthetic Practice.” In *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG 2016*, Dundee, Scotland. <http://www.digra.org/digital-library/publications/walking-simulators-the-digitisation-of-an-aesthetic-practice/>

Dällenbach, L. *El relato especular*. Madrid: Visor, 1991.

Elsaesser, T. “Contingency, causality, complexity: distributed agency in the mind-game film.” In *New Review of Film and Television Studies*, vol. 16, no.1, (2018): 1-39. DOI: 10.1080/17400309.2017.1411870.

FanSoloTV. “FIREWATCH GAMEPLAY SUBTITULOS EN ESPAÑOL *SIN COMENTARIOS*” 30 December 2019, Youtube video, 3:26:45. <https://youtu.be/BVTubghV6WQ>

Fernández-Vara, C. “Postmodern Detective Fiction in Videogames.” In *L’Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, vol. 31, (2021): 57-70.

Galisteo, S. F. *Walking Simulators: la exploración hecha videojuego*. Kindle Direct Publishing (Amazon), 2019.

Genette, G. *Nuevo discurso del relato*. Madrid: Cátedra, 1998.

Genette, G. *Figuras III*. Barcelona: Lumen, 1989.

Hawey, D. and Ferlan-Beauchemin, A. “From Walking Simulator to Reflective Simulator: A Practice-Based Perspective” In *Press Start*, vol. 5, no. 2, (2019): 88-103.

Kagen, M.. "Walking, Talking and Playing with Masculinities in Firewatch." In *Games Studies*, vol. 18, no. 2, (2018): 1-16.

Marcos Molano, M. and Santorum, M. "La narración del videojuego en el laberinto de la Mise en Abyme" In *Paradigmas de la Narrativa Audiovisual*. ASRI no 18, edited by R. Álvarez & M. Rajas, pp. 193-203. Eumed.net-URJC, 2020.

Martínez Fernández, J. E. *La intertextualidad literaria*. Madrid; Cátedra, 2001.

Maté, D. "Los caminos del videojuego y el arte: reconfiguraciones del jugador en el walking simulator." In *Panambí*, no.9, (2019): 19-31.

Montembeault, H. and Deslongchamps-Gagnon, M. "The Walking Simulator's Generic Experiences" In *Press Start*, vol. 5, no. 2, (2019): 1-28.

Muriel, M.. "Caminando en los límites del videojuego: un paseo por los 'walking simulators'." Caninomag. 8 November 2017. <https://bit.ly/3v8mZME>

Salerno, L. "Firewatch." Estructuras Narrativas. 22 July 2017.

<https://estructurasnarrativas.wordpress.com/2017/07/22/firewatch/>

Seiwald, R. "Games Within Games". In *Videogame Sciences and Arts. VJ 2019*, edited by N. Zagalo, A. Veloso, L. Costa, Ó. Mealha, pp. 18-31. Cham: Springer, 2019. DOI: 10.1007/978-3-030-37983-4_2.

Tena Morillo, L. "Sobre la mise en abyme y su relación con la éfrasis y la intertextualidad. aproximación a una tipología." In *Actio Nova: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, no. 3, (2019): 481-505.

Vera, V. "Creando amor interactivo: Firewatch a través de Erich Fromm." Bachelor's Degree Final Project, U-Tad. Universidad Camilo José Cela, 2019.

Zimmermann, F. "From Walking Simulator to Ambience Action Game: A Philosophical Approach to a Misunderstood Genre." In *Press Start*, vol. 5, no. 2, (2013): 29-50.