



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

COLEGIO DE LETRAS HISPÁNICAS

Análisis literario de *Do Not Feed The Monkeys*: un acercamiento de la literatura hacia los videojuegos

Tesis

para obtener el título de
Licenciado en Lengua y Literaturas Hispánicas

presenta:

Luis Manuel Guzmán Herrera

Asesora:

Dra. Ainhoa Montserrat Vásquez Mejías



Ciudad Universitaria, Ciudad de México, 2022



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos

A mis papás por apoyarme en todas mis decisiones, por ayudarme desde que empecé mis estudios hasta que los terminé y sobre todo por apoyarme en las aficiones que me llevaron hasta este punto.

A mis amigos, por ser mis fans

A los pizzas por estar ahí, por amar los videojuegos igual que yo y por preguntarme aunque no entiendan nada.

A los patos por ser gran parte de mi apoyo emocional, por recordarme que tengo que seguir soñando y por ser las grandes personas que son.

A Arely por estar ahí conmigo en cada momento de este trayecto llamado tesis y de la vida también, por escuchar cuando apenas empezaba a pensar en mi tema, cuando comencé este viaje y ahora al terminarlo.

A Verónica, por darme el empuje inicial y por ponerme en el camino de la tesis.

A Ainhoa, mi asesora, por apoyarme en cada paso de este camino y estar siempre al pendiente de mis dudas, por confiar en mi tema y darme los mejores consejos.

Y a todas aquellas personas que buscan analizar todo lo que consumen, porque sólo así nos volveremos personas críticas.

Contenido

| | |
|---|----|
| Introducción | 3 |
| 1. Marco teórico..... | 11 |
| 1.1 ¿Qué es literatura?..... | 11 |
| 1.2 Aspectos de la narratología..... | 22 |
| 2. Literatura, narratología y videojuegos. Semejanzas y diferencias..... | 32 |
| 2.1 Las características de la literatura en el videojuego | 33 |
| 2.2. Narratología, una teoría que puede englobar al videojuego | 36 |
| 2.3. El paratexto. Lo que rodea al libro y al videojuego..... | 47 |
| 3. Cómo el videojuego hace partícipe al jugador, y cómo el jugador beneficia al videojuego..... | 53 |
| 3.1 El jugador como lector y personaje del videojuego | 54 |
| 3.2. Teoría de la recepción. O cómo el videojuego se beneficia del jugador | 63 |
| Conclusiones | 75 |
| Referencias..... | 81 |

Introducción

Hablar acerca del análisis de los videojuegos ha suscitado una discusión tanto dentro del propio medio o en otros espacios como prensa no especializada o círculos académicos. Gran parte de los fans de videojuegos y personas fuera del ámbito esgrimen el mismo argumento: “es sólo un videojuego” o “sólo es para entretenerse” y aún son pocas las personas que buscan realizar una investigación profunda. Por suerte cada vez son más los críticos de videojuegos y los fans interesados por estudiarlos. Por esa razón esta tesis es acerca de un videojuego.

Fictiorama Studios es un estudio independiente creado por Mario, Alberto y Luis Oliván, tres hermanos españoles quienes antes de dedicarse por completo a los videojuegos trabajaron y se formaron en programación, creación literaria y producción audiovisual, respectivamente. Esto, aunado a su gran fanatismo por los videojuegos narrativos, fue lo que los impulsó a crear su estudio independiente. Hasta el momento, Fictiorama Studios cuenta con tres juegos, dos de la saga *Dead Synchronicity* (2015) y el juego a analizar en esta tesis: *Do not feed the monkeys* (2018).

La premisa principal del juego recae en que somos nuevos miembros dentro del “Club de observación de primates”, una asociación exclusiva en la que podemos observar distintas cámaras de seguridad y lo que pasa al otro lado. Como miembros estamos obligados a comprar cierta cantidad de cámaras cada semana para seguir perteneciendo al club. Igualmente, la regla principal, pero que se nos anima a romper, es la misma que le da el nombre al juego “No alimentar a los monos” o, en otras palabras, no interferir en lo que sucede en las cámaras.

Esta premisa permite que nosotros como jugadores nos veamos implicados, aun sin quererlo, dentro de la narración de cada una de las historias que se cuentan dentro del juego, desde una cámara que sólo observa unas cuantas gallinas hasta el asesinato de una familia

hecha por un juguete poseído (que después nos es enviado por correo). Sin embargo, esto no es lo único de lo que trata el juego, ya que en su modo principal tenemos que preocuparnos también por nuestra salud, para lo que debemos comer balanceado y dormir. Además de eso, para poder comprar las cámaras que nos solicita cada semana, pagar la renta y comprar comida es necesario hacer uno de los tres trabajos que aparecen cada día en nuestra puerta. El no hacer caso a esta mecánica puede llevarnos a uno de los finales del juego y ser expulsados de nuestro departamento.

Gracias a todo esto, *Do not feed the monkeys* ha recibido en su corto tiempo de vida distintos reconocimientos en diferentes festivales de videojuegos independientes, tanto de España como de toda Europa. Desde menciones honoríficas, hasta los mayores premios, compartiendo nominaciones con grandes desarrolladores independientes como lo es Lucas Pope, creador de *Republia Times* (2012), *Papers, Please* (2013) y *Return of the Obra Dinn* (2018), tres juegos galardonados por su narrativa, diseño y mensaje social.

El primer premio que obtuvo *Do Not Feed the Monkeys* fue Mejor Narrativa en el festival DEV Minsk en 2017. Este es un festival de juegos independientes creado por desarrolladores de Rusia, Ucrania y Bielorrusia que buscan conectar con pequeños desarrolladores en todo el mundo. La categoría Excelencia en Narrativa estuvo a cargo de diseñadores dedicados a esta área, además, estuvo dentro de las nominaciones enfocadas a características principales de un videojuego junto con: Excelencia en Diseño de Juego, Artes Visuales y Audio. Para esta premiación, el juego se encontraba en sus primeras versiones jugables.

Un año después ganó los premios a Mejor Guion y Mejor Videojuego en el festival DEV Gameboss de Zaragoza, en el cual se galardona a diversos juegos y desarrolladores de España. Lo interesante de este premio es su enfoque en juegos indies y que los jueces de cada

categoría fueron los mismos desarrolladores de los nominados. El último premio que recibió fue la mención honorífica por su excelencia narrativa en el Independent Game Festival en 2019. En esta premiación, también fue finalista del mayor premio, perdiendo frente a *Return of the Obra Dinn* de Lucas Pope, quien también fue el ganador del premio a Excelencia en Narrativa donde *Do Not Feed the Monkeys* consiguió la mención honorífica.

Gran parte de los reconocimientos que esta obra ha ganado son gracias a su narrativa, a su creatividad y a su diseño. El hecho de que *Do Not Feed the Monkeys* haya sido reconocido en estas áreas, sobre todo en la narrativa, es sin duda una muestra de la importancia que tiene analizar este tipo de obras desde una mirada literaria. Sin embargo, este juego no ha recibido este tipo de acercamiento, ya que el análisis que hacen la mayoría de los periodistas en páginas especializadas es acerca del voyeurismo como principal atractivo del juego. En el artículo que escribe Ángel Gallardo, para *Akihabara Blues*, su principal foco es el papel que tiene el jugador como voyeur y la forma en que “es un ser que actúa por curiosidad, algo que *Do Not Feed the Monkeys* opta por transmitir al jugador a través de lo absurdo, divertido y surrealista de sus historias” (Gallardo “Análisis *Do Not Feed the Monkeys*: Jugando a ser voyeur”).

En esta mirada están incluidos también los mismos desarrolladores. En una entrevista a Luis Oliván, uno de los miembros de Fictiorama Studios, realizada por José Luis Ortega para la página de videojuegos *Hobbyconsolas*, señala que la principal idea para la creación del juego fue “una novela en la que el protagonista, cada cierto tiempo, observa cómo baila, solo, su vecino de enfrente. Y, cuando le ve, intenta adivinar las razones por las que lo hace” (Oliván “Entrevistamos a Fictiorama”). En el artículo “*Do Not Feed the Monkeys*. Primeras impresiones para PC” hecho por Jaume Esteve, se menciona que el nombre del autor de esta

novela es Javier Marías, y si bien no se señala el nombre, posiblemente sea *Tu rostro mañana*, publicada en 2002 por Alfaguara.

Otro de los principales focos de discusión alrededor de *Do not feed the monkeys* es el papel que tiene el jugador para que la historia pueda desenvolverse y cómo cada una de las cámaras que observamos tiene su propia historia para que la descubramos. Si bien, esta es una discusión relacionada con el tema a tratar dentro de esta tesis, es importante tomar en cuenta que los análisis encontrados no contienen artículos realmente profundos acerca de este tema dentro del juego. Aun en la prensa especializada y dedicada al análisis formal de videojuegos, no se ha hecho ningún estudio exhaustivo a este título, por ejemplo, Marta Trivi en su artículo para *Anait Games*, una página de videojuegos enfocada al análisis formal, sólo hace un pequeño resumen a modo de diario para la presentación del juego, además de dar su opinión, sin realizar un análisis exhaustivo.

Gracias a todos sus premios en narrativa y debido a la falta de investigaciones en torno a este aspecto, es importante vincular el videojuego con teorías literarias y narrativas. Pero antes, hay que observar cómo se han acercado estos medios a los estudios literarios, pues lo que se propone realizar en esta tesis, ya tiene algunos antecedentes. El primer punto para discutir es cómo los videojuegos se han inspirado en diversas obras de la literatura, al igual que *Do Not Feed the Monkeys*. El caso más conocido es la “Saga de Geralt de Rivia” del escritor Andrzej Sapkowski y compuesta por siete novelas que dieron paso a las tres entregas de *The Witcher* que, además, funcionan como secuela para las novelas. Otros dos ejemplos que, al contrario de *The Witcher*, se inspiran en la literatura para crear algo distinto son *Alice: Madness Returns* y *Dante’s Inferno*, basados en *Alicia en el país de las Maravillas* de Lewis Carroll y *La Divina Comedia* de Dante Alighieri, tomando algunos aspectos de las historias y trasladándolos a videojuegos. Asimismo, existen algunos videojuegos cuyos

universos han cruzado hacia la literatura para profundizar en la historia, uno de estos casos es el de las once novelas de la saga *Halo*, donde participaron diversos autores o la saga *Assassin's Creed* la cual, en su mayoría ha sido escrita por Oliver Bowden, seudónimo de Anton Gill, autor británico de ficción histórica.

El canal de YouTube *Games as Literature* también acerca los videojuegos a la literatura. En este canal podemos encontrar vídeos conducidos por The Game Professor, quien se encarga de analizar algunos videojuegos para mostrar su capacidad narrativa y lo hace en un tono menos académico, ya que sus vídeos están dirigidos a jugadores, y no jugadores, que se interesen por el estudio de las historias que nos cuenta cada videojuego. Mediante este tipo de análisis podemos observar que los videojuegos son ya un medio narrativo importante, y tal como se verá más adelante, el jugador es el punto más significativo para que esto se logre.

Como menciona Rocío Serna-Rodrigo en su texto “La participación lectora en la narrativa del videojuego”, los videojuegos necesitan del jugador y su capacidad lectora para poder avanzar en la historia y, además, este medio también contribuye al bagaje cultural del jugador (185-186). Todo ello se debe a la inspiración que pueden tomar los videojuegos de la literatura, de forma directa, como se vio en el párrafo anterior, o utilizando estructuras narrativas, esto en el caso de *Journey*, videojuego que analiza Rocío Serna-Rodrigo, partiendo del texto *El héroe de las mil caras* de Joseph Campbell.

Si el videojuego puede usar este tipo de estructuras narrativas, entonces hay que observar qué otros aspectos de la literatura se pueden esgrimir como argumento para acercarse al medio. Alejandro Gamero en su artículo “¿Se pueden considerar como literatura a los videojuegos?”, para el portal *La piedra de Sísifo*, pone dos ejemplos que toman una

característica específica de la literatura para construirse: *The Stanley Parable* y *The Novelist* son dos juegos en los que la presencia de un narrador es parte fundamental de su mecánica.

The Stanley Parable es un juego que ha suscitado diversas discusiones, sobre todo por su narrador y la implicación del jugador en la historia, por lo que Alejandro Lozano lo analiza en su texto “Encuentros y desencuentros entre videojuegos y literatura. Jugabilidad narrativa en *The Stanley Parable*” para *Caracteres: estudios culturales y críticos de la esfera digital*. Este juego es un ejemplo del acercamiento de la literatura a los videojuegos, por su uso de la figura del narrador como motor de la historia; asimismo, funciona como ejemplo de la necesidad de estudiar a los videojuegos a través de la mirada literaria, en este caso, para analizar el papel del narrador dentro del juego.

Un acercamiento al medio desde la literatura y que logra vincular algunas teorías literarias con los videojuegos es el de Rosa Núñez Prado. En su tesis doctoral *De la literatura al videojuego: Análisis de tres casos interactivos*, hace uso de la narratología y la semiótica, conjuntando estas teorías con metodología de los *Game Studies* para hacer el análisis de tres juegos, basados en obras clásicas de la literatura, como son las novelas de Agatha Christie, las obras de Julio Verne y la mitología de H.P. Lovecraft.

Una manera en la que la literatura se ha acercado a los videojuegos es la llamada Literatura Ergódica, un término que apareció en 1997 en la obra *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* de Espen J. Aarseth, quien toma a este tipo de literatura como aquella donde los textos necesitan una aportación importante del usuario. Dentro de estos, Aarseth recurre tanto al hipertexto como a los videojuegos y, como veremos en capítulos posteriores, esta característica se puede estudiar también por medio de la teoría de la recepción. Este

punto es importante ya que el autor es, asimismo, el creador de la revista *Game Studies*¹ la cual, aún hoy, sigue en funcionamiento. Otra forma en la que se ha estudiado esto es partiendo no de la literatura ergódica que envuelve tanto al hipertexto como al videojuego, sino a este último como una evolución del primero. Esto, ya que el hipertexto tiene que ver con la interactividad y con la narración, por lo que el videojuego sería la evolución última de este tipo de textos.

A pesar de que la literatura ergódica y el hipertexto son puntos relevantes para investigar al videojuego, en esta tesis se analizará *Do Not Feed the Monkeys* partiendo de la posibilidad de que comparte distintos aspectos de la literatura y por lo tanto, es un videojuego que puede estudiarse desde teorías literarias distintas, las cuales conoceremos más adelante. Tal como en *The Stanley Parable* se estudia al narrador, en esta tesis acerca de *Do Not Feed the Monkeys* se dará una mirada a la figura del personaje controlado por el jugador y las diferentes perspectivas que nos brinda este videojuego.

Para hacer esto posible, primero hay que cuestionar si puede ser considerado como literatura, por lo que es necesario acercarnos a algunos teóricos, cómo Jonathan Culler y Terry Eagleton, quienes se han encargado de dar características específicas respecto a la literatura y que son necesarias para poder hacer un análisis a una obra que se encuentra fuera del medio. Es en el siguiente capítulo donde resumiré las teorías más importantes.

Posteriormente se utilizará teoría literaria especializada para caracterizar este videojuego como literatura y realizar un análisis narratológico partiendo de *El relato en perspectiva* de Luz Aurora Pimentel. En el caso de esta teoría, se analizará por partes, en el primer capítulo de análisis se examinará a los personajes secundarios. En el capítulo

¹ <http://gamestudies.org/2101>

siguiente, apoyado de la Teoría de la recepción, retomaré algunos aspectos señalados por Pimentel para estudiar ahora al personaje principal, controlado por el jugador. Además, en este capítulo haré un análisis de la implicación del jugador dentro del videojuego y cómo sus decisiones afectan a las distintas lecturas que se le pueden dar a *Do Not Feed The Monkeys*.

Antes de comenzar, es importante señalar la existencia y la importancia de la Ludología, ya que es en esta área en la que los videojuegos deberían ser estudiados. Sin embargo, en esta tesis se utilizarán solamente teorías literarias para observar cómo es que estas herramientas pueden ampliar los estudios de ambos medios.

1. Marco teórico

1.1 ¿Qué es literatura?

Definir de manera clara qué es literatura resulta una tarea complicada, muchos teóricos se han dado a la tarea de buscar su significado. Fernando Cabo Aseguinolaza y María do Cebreiro Rábade Villar en su libro *Manual de Teoría de la Literatura*, hacen un recorrido por la evolución del concepto de “literatura” y cómo se ha utilizado en los estudios literarios. Si bien el término ha existido por mucho tiempo, la concepción actual del mismo no se dio hasta la institucionalización del campo de estudio. A continuación, se realizará un breve repaso por dicha evolución.

Es en Roma donde surge la noción de *litteratura*, término acuñado por Quintiliano y que, según el texto de Cabo y Rábade, corresponde al término griego *grammatiké* que implica “un saber técnico sobre la escritura” (76). Siguiendo esta misma línea, nos hablan de Sexto Empírico, filósofo griego que divide la gramática en tres partes: *exegética, técnica e histórica* que refieren a la explicación del lenguaje de los autores, reglas morfosintácticas y el saber sobre distintos sucesos ficcionales dentro de los textos, respectivamente.

Es hasta el siglo XVIII cuando “la idea de *imitación (mimesis)*, que caracteriza el sentido clásico de *poesía*, empieza a perder terreno” (Cabo y Rábade 77). Es aquí cuando surgen los términos *buenas letras, letras humanas y bellas letras*. Según el texto de Cabo y Rábade, son categorías que se usaban prácticamente como sinónimos y que podían referirse tanto a retórica o poética, como a gramática, además de que el término *litteratura* abarcaba también textos científicos.

Los cambios a la definición han sido impulsados “por innovaciones intelectuales e ideológicas de fondo [...]. El concepto se perfila en una circunstancia histórica precisa en la que se produce un proceso de especialización y separación de distintos tipos de discurso”

(Cabo y Rábade 79). Dicho de otro modo, el concepto de literatura ha evolucionado conforme lo ha hecho también el estudio de ésta y los académicos que se han encargado de su investigación. Las ideas del tiempo histórico y del lugar desde donde se define han afectado el significado que se le da. Un ejemplo de esto es la construcción de historias de la literatura en Latinoamérica, donde textos como las crónicas de América son consideradas parte de la literatura de la región.

Los primeros académicos en buscar una definición puntual y tomar a la literatura como un campo de estudio especializado fueron los formalistas rusos. Terry Eagleton, en su libro *Una introducción a la teoría literaria*, habla de las ideas de éstos y cómo consideraron a “la obra literaria como un conjunto más o menos arbitrario de ‘recursos’, a los que más tarde estimaron como elementos relacionados entre sí o como ‘funciones’ dentro de un sistema textual total” (Eagleton 6). En su búsqueda de una definición, los formalistas se dieron a la tarea de caracterizar a la literatura intentando, para ello, rastrear los principales recursos que ésta utilizaría.

Los formalistas rusos ubicaron a lo literario como “una función de las relaciones *diferenciales* entre dos formas de expresión y no una propiedad inmutable [...] No hay recurso ‘literario’ -metonimia, sinécdoque, lítote, inversión, retórica, etc.- que no se emplee continuamente en el lenguaje diario” (Eagleton 7) Estos teóricos, por tanto, dieron al lenguaje un papel importante en la literatura, sin embargo, estaban conscientes también de que el lenguaje cotidiano utiliza formas normalmente consideradas literarias, no obstante, ello no implica que “hablemos literatura”. Fue por ello por lo que se preocuparon también de encontrar aquellas características que hacen que la literatura sea literatura, contrastándola con el lenguaje usado diariamente.

Congruente con lo anterior, una de las primeras características que tendría la literatura es el uso especial del lenguaje. Acerca de esto, Eagleton nos dice que “Quizá haya que definir la literatura no con base en su carácter novelístico o ‘imaginario’ sino en su empleo característico de la lengua” (5). Según su definición, es posible considerar como literatura cualquier texto que “transforma e intensifica el lenguaje ordinario, se aleja sistemáticamente de la forma que se habla en la vida diaria” (5). Al igual que Eagleton y los formalistas rusos, Jonathan Culler, teórico que se ha encargado de buscar características de lo que es la literatura, sitúa al uso de la lengua como su componente principal, en su texto *Breve introducción a la teoría literaria*.

Culler indica que también es posible utilizar el lenguaje de formas “especiales” en contextos no literarios, como la publicidad, por lo que menciona la importancia del contexto en el que ese lenguaje se inserta, por lo tanto “Si se aísla el lenguaje de otros contextos, si se le separa de otros propósitos, puede ser luego interpretado como literatura” (36). Ello refiere a que, si buscamos analizar cierto o ciertos anuncios como literarios, habría primero que traerlos hacia los estudios literarios y verlos con una mirada analítica.

Esto resulta relevante si pensamos que muchos autores, sobre todo en el siglo XX, incursionaron en la publicidad. Gerardo Antonio Martínez en su texto “Se alquilan escritores (microhistorias de la publicidad mexicana)” para *Confabulario* menciona, entre otros escritores, a Xavier Villaurrutia, quien participó en la publicidad de *Mejoral*, una marca de pastillas para el dolor; haciendo uso de la figura retórica del calambur: *Mejor mejora Mejoral*. La publicidad, además, ha hecho uso de otras figuras retóricas o ha tomado inspiración de la literatura para sus anuncios. Lo llamativo aquí sería analizar otros anuncios y observar el carácter literario de cada uno de ellos y con cuantas características de la literatura cumplen.

Al ser el lenguaje utilizado de manera “especial” propicia una reflexión acerca de él, nos permite preguntarnos acerca de cómo es que funciona y cuáles son las formas en que lo encontramos. Podemos, entonces, asumir que como la literatura privilegia al lenguaje esta es la principal característica de la literatura, “al obligarnos en forma impresionante a darnos cuenta del lenguaje, refresca esas respuestas habituales y hace más ‘perceptibles’ a los objetos” (Eagleton 6). Es decir, que el lenguaje utilizado dentro de la literatura nos hace observar cómo es que funciona, cómo lo usamos y propicia a hacernos preguntas acerca de él.

No hay que olvidarnos de que “Si la literatura es lenguaje descontextualizado, apartado de otras funciones o propósitos, es también en sí misma un contexto, que suscita formas especiales de atención” (Culler 36). De ser así, la literatura no es solamente el término con el que se le llama a nuestro estudio, también puede ser tomado como un contexto en el que insertamos el lenguaje y al momento de traerlo al campo de estudio, este se convierte en literatura. Surge entonces el problema de considerar que todo lenguaje, aun el ordinario, puede entrar en el terreno de la literatura.

Para evitar esto, Culler retoma de Jakobson el concepto de literariedad, entendiéndolo como la esencia de la literatura y que reside en “la tensión que genera la interacción entre el material lingüístico y lo que el lector, convencionalmente, espera que sea la literatura” (Culler 48). En otras palabras, la literariedad es el rasgo de la literatura que nos hace observar la organización del lenguaje. Notar el uso especial de éste es lo que nos lleva a considerar un texto como literatura, no obstante, Culler plantea que esta característica es susceptible de ser encontrada también en textos no literarios.

Al contrario de Eagleton, Culler no considera que el lenguaje sea la característica principal de la literatura, ya que, según él: “No toda la literatura trae a primer término el

lenguaje” (41). Como ejemplo de ello menciona a los trabalenguas que, si bien son una forma de uso especial del lenguaje, no todos son considerados como literatura, dentro de este campo es “más probable que busquemos y encontremos un uso productivo de la relación entre forma y contenido o entre tema y lenguaje” (Culler 42). Dicho de otro modo, si bien es posible encontrar contextos en los que el lenguaje sea traído a primer plano, aquello que los hace ser literatura es la relación entre el tema y el lenguaje, de qué nos hablan y cómo lo aborda.

Así, mientras Eagleton sitúa al lenguaje como la principal característica de la literatura, por sobre la ficcionalidad, Culler considera que están a la par: “La ficcionalidad de la literatura separa el lenguaje de otros contextos en los que recurrimos al lenguaje, y deja abierta a interpretación la relación de la obra con el mundo” (Culler 45). En este sentido, el hecho de que la literatura sea una ficción propicia que el lenguaje utilizado se separe de un contexto cotidiano para insertarse en el de la literatura, además de que la ficcionalidad permite interpretarla en relación con el mundo real.

Esta característica de la ficcionalidad sería fácilmente refutable al tomar en cuenta que hay algunas obras en las que: “Un escrito puede comenzar a vivir como historia o filosofía y, posteriormente, ser clasificado como literatura [...] Algunos textos nacen literarios; a otros se les impone el carácter literario” (Eagleton 9). Culler agrega en este punto, que todo lo que aparece en un texto literario es ficcional, pone como ejemplo: “el ‘yo’ que aparece en un poema [...] es también ficcional” (Culler 43). Ello quiere decir entonces que, aunque dentro de un poema el autor hable de sí mismo, al momento de insertarse dentro de la obra, el “yo” se vuelve ficcional.

Aun las referencias al mundo real dentro de los textos completamente ficcionales no son consideradas como tal hasta que se le da una interpretación a esa referencia: “La referencia al mundo no es tanto una propiedad de los textos literarios como una función que

la interpretación le atribuye” (Culler 44). Con esto, Culler parece recalcar lo dicho en el párrafo anterior: si al momento de insertar un texto dentro de la literatura este se vuelve ficcional, entonces, para sacarlo de esa ficción y tomarlo como una referencia es necesario que sea interpretado, por un lector o por un crítico: “su enunciado guarda una relación especial con el mundo [...] es un suceso lingüístico que proyecta un mundo ficticio en el que se incluyen el emisor, los participantes en la acción, las acciones y un receptor implícito” (43).

Hay que considerar, asimismo, que la literatura, en su calidad de contexto, puede funcionar como una herramienta, ya que, si un texto es aceptado dentro del medio se vuelve legítimo y, por lo tanto, puede ser utilizado “como forma de adquirir prestigio por parte de individuos o grupos, como medio para transmitir patrones morales e ideológicos, así como modelos sociales de comportamiento, o también como recurso para la reflexión” (Cabo y Rábade 72). Por lo tanto, la definición de literatura, al igual que sus funciones, pueden evolucionar según algunas ideologías y lo que es aceptado dentro de la literatura, también tiene que ver con el contexto histórico.

Culler, acerca de esto, menciona que hay distintas características que pueden aplicarse a la literatura, pero la forma más simple de explicarlo es que: “Lo que distingue a otros textos expositivos igualmente narrativos es que han superado un proceso de selección: han sido publicados, reseñados e impresos repetidamente” (38). El hecho de que algo sea considerado como literatura o no dentro de cierto contexto quiere decir, por tanto, que “estamos dispuestos a prestar atención a cómo se organizan los sonidos y otros elementos del lenguaje que generalmente nos pasan inadvertidos” (41). En otras palabras, si alguien nos dice que algo es literatura estaremos más dispuestos a buscar en esa obra las características de la literatura.

Volviendo a las características que tendría la literatura según Culler, éste toma a la literatura como un objeto estético en el que interviene el lenguaje, “Los niveles suplementarios de la organización lingüística, la separación de los contextos prácticos de enunciación y la relación ficcional con el mundo se pueden agrupar bajo el encabezamiento de ‘función estética del lenguaje’” (45). Ese uso especial logra una apreciación estética en la literatura. Así, el hecho de que sea un objeto estético es también la manera en la que permite que el lector la entienda, ya que este “conduce al lector a considerar la interrelación de forma y contenido [...] es preguntar cómo contribuyen las partes al efecto global, pero en ningún caso creer que la intención última de la obra es cumplir un objetivo” (Culler 45).

Entender a la literatura como objeto estético ayuda a la interpretación de los textos, ya que es producto de nuestra apreciación que encontramos un mensaje en las obras, lo estético es “el intento de salvar la distancia entre el mundo material y el espiritual [...] ilustra la posibilidad de reunir lo material y lo espiritual gracias a su combinación de forma sensorial y contenido espiritual” (Culler 45). Que la obra sea un objeto estético es otra forma de traerla a un contexto en el cual se busca una interpretación más allá de lo evidente.

Las últimas dos características que Culler le da a la literatura son la intertextualidad y la autorreflexividad. Con esto Culler nos quiere decir que “las obras literarias se crean a través de otras obras, son posibles gracias a obras anteriores que las nuevas integran, repiten, rebaten o transforman” (46). Volvemos a la idea de que la literatura depende de un contexto, ya que, al momento de insertar un texto dentro de ella puede comenzar a tener “sentido en relación con otros discursos” (46). Si un autor busca insertar su obra dentro de la literatura, sería ideal que discutiera con otros textos, pues es fundamental reconocer que detrás de esa obra existen otras tantas que pueden servir como base de las nuevas.

La forma más sencilla de entender esto es ver cómo los nuevos autores parten de conceptos ya conocidos como novela o cuento y siguen las características que se generaron a partir del tiempo, pero esto puede ir más allá, por ejemplo, con obras que rescatan textos de la antigüedad y los modifican, o los insertan, no sólo en el contexto literario, también en el contexto social de la época actual, por ejemplo el *Libro centroamericano de los muertos* de Balam Rodrigo o *Antígona González* de Sara Uribe, son dos textos que se podrían considerar completamente intertextuales por sus vínculos con otras obras como *Brevísima relación de la destrucción de las Indias* de Bartolomé de las Casas en el texto de Balam y *Antígona*, la tragedia escrita por Sófocles, para el de Sara Uribe.

Si los textos se relacionan entre ellos, quiere decir entonces que cada texto habla de los mismos textos “los autores persiguen renovar o hacer avanzar la literatura y con ello, reflexionan sobre ella” (Culler, 47). Cuando un autor hace un poema que se relaciona con otros poemas surgidos antes que éste, entonces reflexiona sobre la poesía, y además busca darle un punto de vista nuevo, esto es a lo que se refiere Culler cuando habla de autorreflexividad.

Sin embargo, estas dos características por sí mismas no son indispensables para la literatura, y no son lo que la distingue de las demás artes. El rasgo distintivo es, como se ha repetido “llevar a primer plano ciertos aspectos del uso del lenguaje” (Culler 48). La intertextualidad y la autorreflexividad son herramientas para poder hacerlo, ya que traen a primer plano “ciertas cuestiones sobre la representación que se pueden observar también en otros textos” (Culler 48).

Hasta este punto hemos visto cómo los formalistas rusos tomaron al lenguaje como una característica muy importante para la literatura. También se observó cómo desde la ficcionalidad, hasta la intertextualidad y autorreflexividad, características dadas por Culler,

logran que la literatura se estudie rigurosamente. Estas teorías pueden cerrar el medio, pero también y, sobre todo, gracias a la literariedad de Culler, pueden ampliar los estudios para que obras de otros medios puedan ser estudiadas con teorías literarias, como se busca hacer en esta tesis.

Se puede señalar que la definición de literatura más aceptada por las personas ajenas a la crítica literaria es que por “*literatura* se sobreentiende el tipo de obra que se puede adscribir a la narrativa de ficción, a la lírica o al teatro” (Cabo y Rábade 69). El problema de esta definición es que deja fuera muchas obras consideradas literatura, como lo son cartas, diarios de viaje, entre otras. Pero como ha podido verse, los teóricos la han definido “en un alto grado por su nostalgia de un pasado, de una identidad, de una integración” (Cabo y Rábade 85) lo que complica la aceptación de obras literarias nuevas o diferentes como buena literatura.

Siguiendo el mismo hilo es importante tomar en cuenta que muchas veces la literatura se resiste a aceptar dentro de sí “la valoración de las formas culturales vinculadas a la sociedad de masas y del juicio que merece la perpetuación de una cultura ‘seria’ fundada en una pretensión de autonomía frente a otras formas de cultura populares o, por utilizar un adjetivo de fácil comprensión, comerciales” (Cabo y Rábade 86). El ejemplo más claro de esto es el rechazo que se le ha dado por mucho tiempo a la literatura infantil y juvenil, ya que han existido diversos prejuicios. Leticia Costas señala, por ejemplo, que existe superioridad moral de parte de los autores de ficción para adultos, además de que consideran a los autores y autoras de LIJ como principiantes o con una labor sin importancia, esto en el artículo “Literatura infantil y juvenil: ¿Infravalorada dentro del mundo editorial?” escrito por Ariana Basciani para el portal *The Objective*.

El término literatura ha ido evolucionando y, junto con él, hemos aceptado que se abra este límite por lo que “la extensión de lo que consideramos como literatura se modifica, de manera a veces imperceptible, de acuerdo con el tiempo histórico a que nos refiramos” (Cabo y Rábade 70). Un ejemplo de esto es cómo Bob Dylan ganó el Nobel de Literatura de 2016. Podemos, entonces, pensar ahora en lo que los videojuegos pueden aportar al campo de la literatura y, principalmente, preguntarnos si pueden entrar en él.

Hasta este punto hemos podido observar cómo es que las características que definen a la literatura no son la única manera en que algo es aceptado dentro de los estudios literarios; el tiempo, la valoración y hasta los autores mismos ponen de manifiesto que “la estrechez de estos límites resulta cada vez más perceptible y, en consecuencia, más sofocante la reducción de lo literario a dichos confines” (Cabo y Rábade 70). En otras palabras, pueden existir algunas obras que no se consideran literatura pero que pueden serlo, por lo tanto, es importante abrir los límites del medio y dejar entrar al campo literario obras que rompen con ciertas características, aunque claro, sin llegar al punto de olvidarlas por completo.

Es importante también tener en cuenta la función de la literatura, ya que, si lo que se busca dentro de esta tesis es señalar a una obra como parte de este medio para su posterior análisis, entonces es vital encontrarla en este videojuego, además de las características que se le atribuyen. A pesar de que Eagleton y otros teóricos están en contra de la idea de que la literatura pueda carecer de un fin (9), Culler señala que la función de la literatura, parte del hecho de que todas las obras que se adscriben a este término “invitan al lector a implicarse en los pensamientos y concepciones del narrador y sus personajes” (Culler 50). Si bien esto podría tomarse como una característica de la literatura, es necesario señalar que no es un rasgo exclusivo, pues los medios como el cine o, en este caso, los videojuegos, buscan que

el espectador o el jugador se implique tanto en la narrativa como en la historia de los personajes.

En el caso de esta tesis, como se probará más adelante, podemos decir que este videojuego es literatura, ya que “Al tratar algo como literatura, al buscar esquemas rítmicos o coherencia, el lenguaje se nos resiste; tenemos que trabajar en él, trabajar con él” (Culler 48). O, en otras palabras, el traerlo a este contexto permite preguntarnos si podemos clasificarlo como literatura o solamente comparte características con ella.

Si tomamos en cuenta que Culler dice que “la ‘literariedad’ de la literatura podría residir en la tensión que genera la interacción entre el material lingüístico y lo que el lector, convencionalmente, espera que sea la literatura” (48), entonces, al esperar que éste y otros juegos sean literatura, encontraremos entonces sus propiedades. Acerca de ello, Eagleton señala que “puede considerarse la literatura no tanto como una cualidad o conjunto de cualidades inherentes que quedan de manifiesto en ciertos tipos de obras [...] sino como las diferentes formas en que la gente se *relaciona* con lo escrito” (9). Dicho de otro modo, si bien no hay que dejar de lado la literariedad, es posible acercarnos a los videojuegos como literatura ya que son otra manera de relacionarnos con el lenguaje. En el caso de este videojuego, se analizará a fondo en el capítulo siguiente, sin embargo, es importante señalar que una de las principales mecánicas del juego tiene que ver con el análisis del lenguaje, específicamente de los diálogos cotidianos de los personajes dentro de las cámaras a espiar.

Hay un punto importante que menciona Culler acerca del concepto de literariedad y que, de nuevo, tiene mucho que ver con la manera en que vemos y aceptamos la literatura “Pensar la literariedad, entonces, es mantener ante nosotros, como recursos para el análisis de esos discursos, ciertas prácticas que la literatura suscita: la suspensión de la exigencia de la inteligibilidad inmediata, la reflexión sobre qué implican nuestros medios de expresión y

la atención a cómo se producen el significado y el placer” (Culler 55). En el contexto de los videojuegos, hay que pensar entonces cómo es que estos permiten una reflexión acerca del mismo medio y cómo es que transmiten su significado.

Uno de los comentarios de Culler acerca de la literatura es cómo ésta “compromete al lector en los problemas del significado” (54). Al ser los videojuegos un medio interactivo, esto toma más importancia, ya que el jugador también se envuelve en la historia siendo el principal motor de la misma, al poder implicarse en cada una de las cámaras para ir desvelando cada relato. No es la única característica que tanto los videojuegos como la literatura comparten, en el siguiente capítulo se analizarán los diferentes rasgos que permiten estudiar este videojuego dentro del campo de la literatura, uno de los más importantes, es ver cómo es que logra traer el lenguaje a un primer plano.

1.2 Aspectos de la narratología

Antes de pasar al análisis del videojuego aún falta observar la teoría narrativa que recopila Luz Aurora Pimentel en *El relato en perspectiva*. En palabras de la autora: “Un estudio narratológico implica la exploración de los diversos aspectos que conforman la realidad narrativa, independientemente de la forma genérica que pueda asumir” (Pimentel 8). Si bien Pimentel quiere decir que esta teoría es independiente de los géneros literarios, se puede interpretar la cita anterior como que la narratología puede verse más allá de la literatura. En el caso de este videojuego las características que funcionan son: el espacio, los personajes, el tiempo, perspectiva y discurso. En los siguientes párrafos se observará cómo es que están presentes en el videojuego.

Para elaborar su libro, Pimentel se basa, sobre todo, en la teoría narrativa de Gérard Genette, pero retoma ideas de distintos autores según el eje que esté revisando. El libro se

divide en dos aspectos centrales: Mundo Narrado, en el cual se incluye espacio, tiempo, personajes y perspectiva; y Narrador, dónde se explora la identidad de éste, así como los distintos niveles narrativos. Para esta tesis se explorará sobre todo el Mundo Narrado, poniendo énfasis en los aspectos en que se implica al lector, como son la perspectiva, y en el caso del videojuego, el personaje controlado por el lector, así como el espacio en el que sucede el juego. Si bien en esta síntesis se observará la teoría tal como Pimentel la organiza en su texto, en el análisis se dividirá en dos partes: Videojuego y Jugador.

Para comenzar, la autora inicia su texto hablando de la llamada *Dimensión espacial del relato* y cómo es que el narrador “recurre a sistemas descriptivos diversos que le permiten generar no sólo una ‘imagen’ sino un cúmulo de efectos de sentido” (Pimentel 25), al mismo tiempo se enfrenta con el problema de cómo empieza y finaliza esta descripción además de cuántos detalles brinda de la “imagen” que construye. Para este caso, la autora recurre a lo dicho por Phillipe Hamon en su texto “Qu’est-ce qu’une description?” presente en *Poétique* 2.

Aquí se menciona que un punto característico de la descripción es corresponder un *nombre* y una *serie predictiva*. En otras palabras, nombrar al objeto que se describe (denominado *tema descriptivo*), dando así el inicio de la descripción para después desplegar “una serie de atributos, partes y/o “detalles” que van “dibujando” el objeto” (Pimentel 25). Tal como se mencionó en el párrafo anterior, los detalles de esta descripción pueden ser tantos como el narrador-descriptor quiera. En el caso de los videojuegos, nos encontramos con un medio visual; sin embargo, es posible hacer un paralelo con los detalles que se pueden encontrar en los dibujos del videojuego, ya que, al igual que el narrador, el artista encargado podría añadir más o menos detalles. Estos están sujetos tanto al estilo de dibujo como al

espacio y la resolución de las imágenes. Al momento del análisis del espacio se verá a fondo cómo funciona en el videojuego.

El siguiente elemento que toma Pimentel en su libro es la llamada *Dimensión temporal* del relato, la cual cuenta con una dualidad: *tiempo diegético* y *tiempo del discurso*. En el primero nos encontramos con una temporalidad que imita la real mientras que la segunda tiene que ver con la narración y “explica la disposición particular de las secuencias narrativas, con lo cual se traza una sucesión, no temporal sino textual” (Pimentel 42). En otras palabras, el orden en el que se cuenta la historia. Si bien ocurre con frecuencia que la historia sucede conforme se narra, hay ocasiones en las que se relatan de forma distinta, lo que da pie a las llamadas *anacronías*.

Esta clasificación, Pimentel la toma del texto *Figures III* de Gérard Genette y son: *analepsis*, donde el relato se detiene para narrar un acontecimiento ocurrido antes de lo que se está narrando y la *prolepsis*, donde se narra lo que pasará posteriormente en el tiempo. Hay que recordar que para diferenciar entre ellas hay que tomar como punto de referencia el lugar donde se comenzó la narración. Las *anacrónicas* cumplen con dos funciones: la *completiva*, cuando ofrecen información omitida o dejada de lado y la *repetitiva*, cuando recuerdan sucesos pasados o cuando anuncian algo que pasará más adelante. En los videojuegos, así como en cualquier medio narrativo, estas *anacronías* se pueden encontrar. En el caso de *Do Not Feed the Monkeys* se verá al momento del análisis.

El siguiente punto para observar es el *tempo* narrativo, que se define como “una relación proporcional entre la duración de los acontecimientos en el tiempo de la historia y el *espacio* que se les destina en el texto narrativo” (Pimentel 20, cursivas en el original). En otras palabras, el *tempo* es la cantidad de texto dentro de la obra se destina a cierta cantidad de tiempo en la historia. Dentro de este *tempo* existen 4 movimientos narrativos: *Pausa*

descriptiva, escena, resumen y elipsis. Estos movimientos afectan la aceleración del tiempo narrativo.

Comenzando con la *pausa descriptiva*, tal como su nombre lo indica, es una pausa en el tiempo del relato en que el narrador usa parte del discurso para describir a alguien o algo. La siguiente es la *escena*, donde la relación entre el tiempo de la historia y el discurso es semejante, además “tiende a ser un relato más o menos detallado; con frecuencia privilegia el diálogo como la forma más dramática -y por tanto escénica- de la narración” (Pimentel 48). El tercer movimiento narrativo es el *resumen*, aquí el tiempo de la historia es mucho mayor al espacio que se le dedica al discurso. El último es la *elipsis*, y en ésta se da la mayor aceleración del tiempo de la historia, ya que lo que sucede en un tiempo determinado no es narrado en el discurso. Estos movimientos narrativos pueden dividirse en dos categorías: la *pausa y elipsis*, que cuentan con un *tempo constante*; la *escena y el resumen* con un *tempo variable*.

La última característica de la llamada *dimensión temporal* es la *frecuencia*, que se puede dividir en tres tipos dependiendo de cómo se repite un acontecimiento: *narración singulativa, narración repetitiva y narración iterativa*. La más común es la primera, donde los acontecimientos se narran solamente las veces que suceden en la historia. En la *repetitiva* los sucesos pasan una sola vez, pero se narran en diferentes ocasiones, mientras que en la *iterativa* es “cuando sucesos semejantes, que tiene lugar en más de una ocasión en la historia, se relatan sólo una vez” (Pimentel 55)

Para poder hablar de la temporalidad en los videojuegos, sería necesario observar cada caso particular ya que hay algunos que, en una búsqueda de ser narrativos y contar una historia específica, utilizan estos mecanismos temporales. En el caso de videojuegos como

Do Not Feed The Monkeys, en donde “vives tu propia aventura”, estos mecanismos no son tan utilizados completamente, como se verá en el análisis del capítulo siguiente.

La siguiente *dimensión* por observar es la llamada por Pimentel como *dimensión actorial* en la que se observan las implicaciones que tienen los personajes dentro de una narración. El primer punto para tomar en cuenta dentro de este apartado es que “el personaje no es una representación de seres humanos en tanto que ‘copia fiel’; que, debido a la autorreferencialidad inherente a los universos de discurso, un personaje es, más que una entidad ‘orgánica’, ‘con vida propia’, un efecto de sentido, un *efecto personaje*” (Pimentel 61, cursivas en el original). En otras palabras, si bien se ha considerado al personaje como un ser humanizable, éste no es más que un rasgo de la narrativa, pero que, gracias a que el relato se puede considerar un reflejo del mundo, entonces el personaje o *actor* tiene ciertas características analizables.

Para abordar la identidad del personaje hay que iniciar con el *nombre* de este, siendo “el centro de imantación semántica de todos sus atributos, el referente de todos sus actos, y el principio de identidad que permite reconocerlo a través de todas sus transformaciones” (Pimentel 63). Dicho de otro modo, el *nombre* contiene información acerca del personaje, pudiendo tener diferentes grados de referencialidad; sin embargo, existen más características que, junto con el nombre, permiten el análisis del personaje. Dentro del apartado del *nombre*, Pimentel explica la clasificación que hace Phillipe Hamon de los personajes distribuyéndolos en tres categorías: *personajes-referenciales*, siendo aquellos que “remiten a contenidos fijados por la cultura” (Pimentel 64); *personajes-relevo*, que sirven cómo una marca de la presencia del autor y los *personajes-anáfora*, que funcionan para dar y recordar información importante al lector.

El siguiente punto de la identidad tiene que ver con el ser y hacer del personaje, comenzando primero con aquellos aspectos que se pueden encontrar en formas tanto narrativas como descriptivas. Siempre tomando en cuenta el *origen vocal y focal*, el cual depende tanto de la forma en la que se describa al personaje como de la relación que tenga con el narrador. El primer punto es el llamado *retrato*, que es la construcción de la imagen de un personaje, tanto *física* como *moral*, ya que ambas nos dan información que puede ser utilizada para analizar al personaje. Algo interesante de la caracterización *física* del personaje es que puede contener en ella también el apartado *moral*.

La siguiente característica que sirve para analizar al personaje es el *entorno*, esto gracias a que este “se convierte en el lugar de convergencia de los valores temáticos y simbólicos del relato, en una suerte de síntesis de la significación del personaje” (Pimentel 79). En otras palabras, al igual que la caracterización *física*, el entorno puede darnos información diversa de un personaje, sirviendo como *relieve* o como *contraste*. Esto es importante en este videojuego ya que, como se verá entrando en análisis, el *entorno* nos da información diferente dependiendo de nuestras decisiones dentro del juego.

Un apartado importante dentro de la *dimensión actorial* es el *discurso figural* de los personajes, este “va desde el discurso como acción en proceso hasta su conversión en un acontecimiento como cualquier otro, susceptible de ser narrado con otra voz” (Pimentel 83). Aquí hay que hacer la distinción entre los acontecimientos narrados de naturaleza verbal y no verbal, siendo estos últimos las acciones que desempeñan los personajes mientras que los primeros serían los diálogos de los personajes. La diferencia entre estos dos tiene que ver con cuántos detalles se nos ofrecen, mientras que los acontecimientos verbales tienen dos formas distintas de presentarse, la enunciación *dramática* y la *narrativa*.

En la enunciación *dramática*, es el personaje quien pronuncia sus diálogos y se clasifica en 4 subtipos que dependen de la función del diálogo: *acción en proceso*, *comunicativa*, *emotiva*, *de caracterización* y *doxal* o *gnómica* siendo esta última aquella en la que los personajes “pueden tomar la palabra para expresar opiniones, máximas o sentencias” (Pimentel 89). Es aquí donde hay que observar que también pueden *narrar* parte del relato, convirtiéndose así en narradores delegados.

El último tipo de discurso que podemos encontrar dentro de los textos literarios es el llamado *figural transpuesto y narrativizado*, es en éste en el que coinciden el discurso del narrador y el personaje, siendo un ejemplo de esto el *discurso indirecto libre*, ya que “el discurso *narrativo* queda reducido a sus componentes básicos: el tiempo gramatical - usualmente en pasado-, y el sistema de referencia pronominal” (Pimentel 91, cursivas en el original). Si bien es el narrador quien relata, el contenido del texto remite, según Pimentel, al acto original de enunciación.

El siguiente apartado es uno de los más importantes para esta tesis, ya que nos habla del punto de vista que tienen los diversos participantes dentro de un texto. Pimentel parte de diferentes autores como Gérard Genette, Mieke Bal, Boris Uspensky y Wolfgang Iser para definir la *perspectiva narrativa*; para ello la divide en dos aspectos importante: “1) una descripción de sus articulaciones *estructurales*, y 2) una orientación temática susceptible de ser analizada en *planos* que se proponen como sendos *puntos de vista* sobre el mundo” (Pimentel 96, cursivas en el original). De todo esto pueden extraerse 4 distintas perspectivas: *narrador*, *personajes*, *trama* y *lector*.

Comenzando por la perspectiva del narrador, ésta “domina cuando es él la fuente de información narrativa” (Pimentel 114), y es aquí cuando Pimentel se acerca a la teoría de focalización de Genette, ya que ésta nos muestra cómo en el *discurso narrativo* existen tres

tipos de focalización que dependen de las restricciones que tenga el narrador dentro del texto: La focalización *cero*, *interna* y *externa*. Antes de iniciar, es importante señalar el concepto de *foco*, que es el punto en el que se fijan estas restricciones.

En la focalización *cero*, el narrador tiene muy pocas restricciones, por lo tanto, el *foco* del relato se desplaza de manera constante. En este tipo de focalización, tiene libertad “no sólo para acceder a la conciencia de los diversos personajes, sino para ofrecer información narrativa que no dependa de las limitaciones de tipo cognitivo, perceptual, espacial o temporal de los personajes” (Pimentel 98). Otro nombre por el que se le conoce es *no focalización*.

El siguiente tipo de focalización es la *externa*, en este caso el *foco* del relato se ubica en uno o varios puntos del llamado universo diegético y, además, no tiene acceso a la conciencia de ningún personaje. En este tipo de focalización, el lector también tiene cierta agencia, ya que “la limitación cognitiva del narrador es suplementada por la información que el lector pueda inferir de la acción y diálogo de los personajes” (Pimentel 101).

El último tipo de focalización a analizar es la llamada *interna*, y en ésta el *foco* se ajusta en un personaje y “el narrador restringe su libertad con objeto de seleccionar únicamente la información narrativa que dejan entrever las limitaciones cognoscitivas perceptuales y espaciotemporales” (Pimentel 99). Si bien puede estar focalizado en un sólo personaje (*focalización interna fija*), también puede cambiar (*focalización interna variable*), pero a diferencia de la focalización *cero*, al estar el *foco* en cierto personaje, no puede conocer el punto de vista de otro. Dentro de este tipo de focalización se pueden encontrar dos grados distintos de convergencia, *disonante* y *consonante*, dependiendo de la implicación del narrador dentro de la historia.

En la narración *disonante*, sin importar que el narrador tenga o no ciertas restricciones no pierde su punto de vista, mientras la narración *consonante* es “la frontera entre la perspectiva del narrador y la de los personajes” (Pimentel 105), lo que quiere decir que no escuchamos el punto de vista del narrador, ya que éste sólo nos cuenta lo que piensan los personajes, sin hacer ningún tipo de juicio de valor, como sí lo haría en la narración *disonante*. Antes de pasar a observar las otras perspectivas es importante señalar que “en ciertos relatos en focalización interna, el narrador y la perspectiva dominante sí pueden coincidir” (Pimentel 106), efecto que ocurre en las narraciones en primera persona, siempre y cuando no intervenga la perspectiva del llamado por Pimentel “yo” que narra.

Observando ahora la perspectiva de los personajes, esta se puede dividir en dos tipos, dependiendo de si ésta se encuentra en discurso *directo* o *narrativo*. En este último, “la perspectiva figural orienta el relato bajo la forma de psiconarración consonante, monólogo narrado, discurso indirecto libre, o descripciones focalizadas” (Pimentel 115). En otras palabras, es el narrador quien nos cuenta lo que sucede con el personaje, pero sin darnos su perspectiva.

El discurso *directo* lo podemos encontrar cuando se nos presenta alguna forma discursiva como lo son “el soliloquio, el monólogo o el diálogo, pero también la narración. Recordemos que cuando el narrador le cede la palabra al personaje, su discurso puede tornarse en acción, pasión o *narración*” (Pimentel 118, cursivas en el original). Este tipo de discurso permite diferenciar la perspectiva del personaje a la del narrador y además puede incurrir en cambios importantes para la trama. Y es aquí cuando podemos pasar a la perspectiva de la trama.

No hay que olvidar que ésta es la manera en la que se nos da la información y qué tanta de ella tenemos, por lo tanto, podemos hablar de una perspectiva de la trama. En esta

“El desarrollo de los acontecimientos, su selección y orientación nos estarían proponiendo un punto de vista sobre el mundo” (Pimentel 121). Ésta es individual de la del narrador, y por lo tanto puede o no coincidir con ella. Es en obras en donde el narrador no está tan presente, como el drama, o en este caso los videojuegos, donde es más fácil observarla, y ver la interacción con la de los personajes.

La última por analizar es también una de las más importantes para esta tesis, ya que es la perspectiva del lector, “una serie de elecciones, restricciones y combinaciones, operadas dentro del mundo narrado durante el proceso de lectura” (Pimentel 126), o en otras palabras, cómo es que el lector interactúa con las otras perspectivas. Esto Pimentel lo rescata de las ideas de Wolfgang Iser en el *Acto de Leer*, y si bien se verá más a fondo en el análisis, es importante observar a dónde llegó la autora con estas ideas. Ella rescata la idea de *lector implícito*, definición que se verá más adelante, cómo éste se acerca al texto y cómo se afectan uno a otro.

Tanto las ideas de la narratología cómo de la literariedad son teorías básicas en el estudio de la literatura, y son importantes dentro de esta tesis, ya que permiten acercar el videojuego a este campo de estudio y así analizar los elementos que tienen en común para conocer la relación que existe entre ellos y poder ampliar el campo de estudio de la literatura. No hay que olvidar que se desarrollarán algunos temas al momento de hacer el análisis puntual de cada elemento. En los siguientes capítulos se observarán estos temas para culminar con el análisis del lector y cómo es que la teoría de la recepción ayuda al estudio de medios interactivos.

2. Literatura, narratología y videojuegos. Semejanzas y diferencias

Para probar que *Do Not Feed the Monkeys* es literatura es necesario ver si cumple con las características dadas en el marco teórico. Lo primero a analizar será el uso especial del lenguaje, que se puede encontrar en la principal mecánica del juego, siendo la principal la observación de las cámaras, el análisis de los diálogos y la investigación. Posteriormente se analizará la ficcionalidad y después si puede considerarse a este videojuego como un objeto estético. Para terminar con estas características se examinará la relación que tiene *Do Not Feed The Monkeys* con la tradición literaria.

Al finalizar se comenzará con el análisis narratológico según *El relato en perspectiva* de Luz Aurora Pimentel. Para iniciar con el espacio y el tiempo, este último dividido en *tempo* y frecuencia. Después, se hará un análisis de los personajes dentro del juego que no son controlados por el jugador, observando las diferentes categorías en las que se insertan los personajes tomando en cuenta tanto su entorno como su retrato y su discurso. Aquí es importante hacer el apunte de que el personaje del jugador, así como las características que lo rodean serán desarrolladas en el capítulo siguiente. Al igual que con lo anterior, la perspectiva y el narrador, serán solamente mencionados en este capítulo, pero desarrollados posteriormente. Para finalizar se hará un análisis de los paratextos, según lo propuesto por Gérard Genette, pues algunos aplican al videojuego como pueden ser los peritextos editoriales, siendo los principales portada y título. Además, también se observarán los formatos en los que se presenta *Do Not Feed The Monkeys* y las diferencias que tiene con los paratextos encontrados en los libros impresos, donde Genette basa sus escritos.

Antes de comenzar es importante para el análisis mostrar la interfaz que nos muestra el videojuego. En la *Ilustración 1* podemos ver el monitor de una pantalla que es dónde se mostrarán las cámaras a revisar, nuestro correo electrónico y un navegador que funcionará

para investigar. Fuera de la pantalla podemos ver un teléfono, un periódico en el cual podremos ver las noticias del día y, una libreta dónde aparecerán nuestras notas y desde ahí podremos hacer las investigaciones y llamar por teléfono cuando sea el caso.

2.1 Las características de la literatura en el videojuego

Para comenzar con las características de la literatura, la primera de ellas es el uso especial del lenguaje, la literatura “transforma e intensifica el lenguaje ordinario, se aleja sistemáticamente de la forma que se habla en la vida diaria” (Eagleton 5). En el videojuego

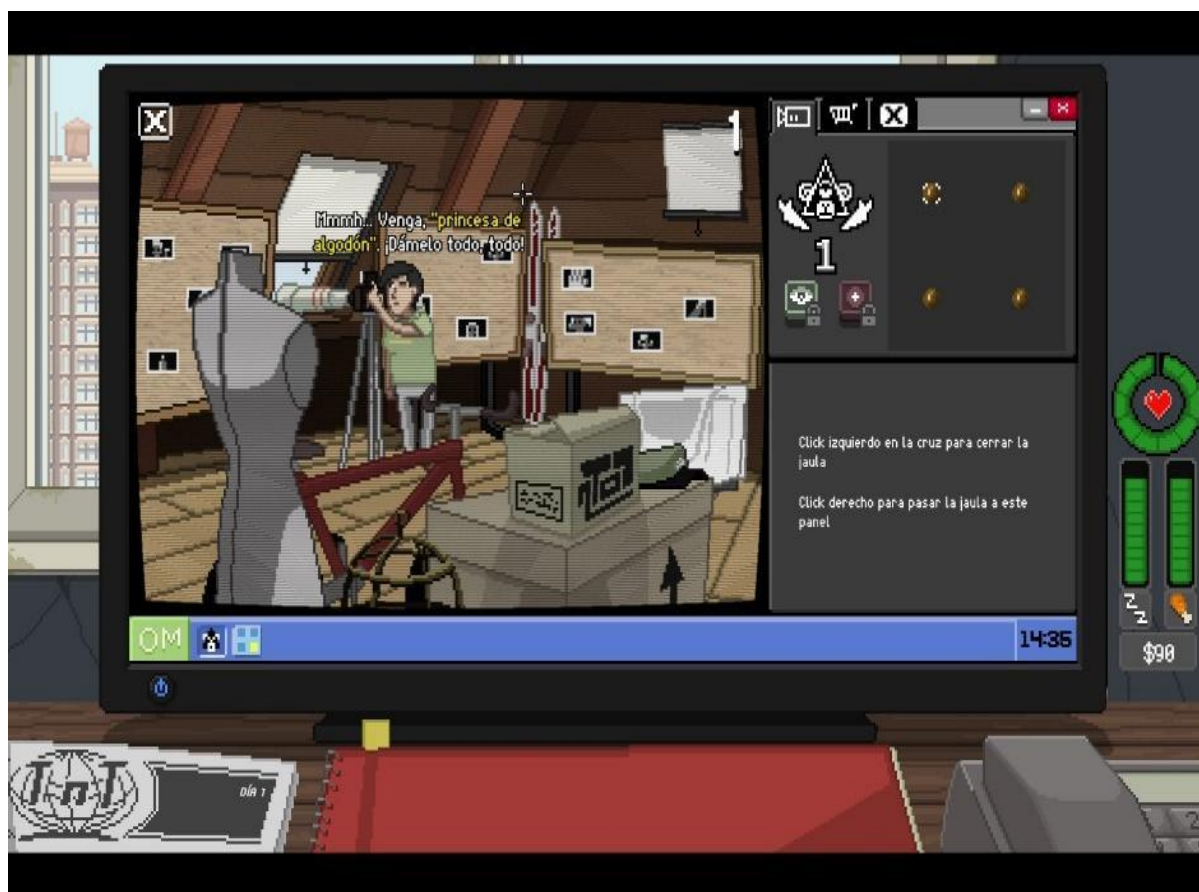


Ilustración 1

a analizar, el lenguaje es parte importante de las mecánicas de juego. Para conseguir información acerca de las cámaras que observamos es necesario no sólo mirarlas, sino también leer el diálogo de los personajes dentro de cada una de ellas, lo cual nos da pistas

acerca de lo que sucede. Un ejemplo de esto es en la cámara que nos muestra a la choferesa de limusina que vende fotos robadas de Ashley Applegate, la actriz para quien trabaja. Durante los momentos en los que esta mujer sale a cámara podemos ver sus diálogos, siendo los apodos que se le da a la actriz una pista que se nos resalta “Mmmmh... Venga, ‘princesa de algodón’. ¡Dámelo todo, todo!” (*Ilustración 1*) o leemos cómo la lleva en la limusina.

Todas las palabras importantes para poder conocer la historia completa están remarcadas en color amarillo y nosotros, en el papel de jugadores y observadores, tenemos que dar click sobre ellas para que nuestro personaje las anote en una libreta para, posteriormente, utilizarlas en una investigación.

Hay que recordar que los sujetos que observamos dentro de cada una de las cámaras no saben que los observamos, por lo que sus diálogos se pueden tomar como habla espontánea. Lo anterior logra que esta mecánica sea un uso especial de lenguaje, ya que, tal como nos dice Eagleton “al obligarnos en forma impresionante a darnos cuenta del lenguaje, refresca esas respuestas habituales y hace más ‘perceptibles’ a los objetos” (6). En otras palabras, el juego nos permite reflexionar acerca del vocabulario y las frases que construimos en la vida diaria y cómo es que éstas, aun sin quererlo, dan información acerca de nosotros y nuestro contexto, tal como sucede con el caso anterior de la choferesa.

La siguiente característica que hay que tomar en cuenta es la de la ficcionalidad; recordemos que para Culler, es el rasgo más importante de la literatura, ya que “separa el lenguaje de otros contextos en los que recurrimos al lenguaje, y deja abierta a interpretación la relación de la obra con el mundo” (45). En otras palabras, al ser un medio ficcional permite observar el lenguaje fuera de su contexto y gracias a la mecánica de observación de este

videojuego, destaca el uso de este y, como se vio en el párrafo anterior, nos permite reflexionar la forma en que lo utilizamos.

La siguiente característica es tomar a la literatura como un objeto estético. Para esto Culler nos dice que “Un objeto estético [...] conduce al lector a considerar la interrelación de forma y contenido [...] es preguntar cómo contribuyen las partes al efecto global” (45). Por lo tanto, la característica principal para que una obra pueda considerarse un objeto estético, según Culler, es lograr encontrar esta relación entre la forma y el contenido. Podemos poner un ejemplo de esto en el videojuego sin separarnos del uso especial del lenguaje: los diálogos de los personajes serían el contenido mientras que la forma sería cómo se resaltan las palabras importantes, viendo su relación podemos encontrar lo dicho antes, que el lenguaje cotidiano parece dar más información personal de la que podríamos pensar.

El uso especial del lenguaje y la ficcionalidad ayudan también a considerar al videojuego como un objeto estético. Esto gracias a que se complementan: mientras que la primera puede ser encontrada fuera de medios ficticios como la publicidad, el encontrarlos dentro de un medio ficticio permite generar una relación entre ellos y considerar así a *Do Not Feed The Monkeys* como un objeto estético. Ello permite la reflexión acerca del contenido ficticio, pues estas características, además, son parte de lo que define a la literatura.

La siguiente es el vínculo con la tradición. Es importante señalarlas para dar una mejor caracterización de este videojuego como literatura. Acerca del vínculo con la tradición es interesante que, durante una entrevista hecha por José Luis Ortega a Luis Oliván, uno de los creadores, comenta que su inspiración al juego nació de una novela escrita por Javier Marías (Oliván “Entrevista a Luis Oliván, ‘Do Not Feed The Monkeys’”), autor español. Si bien no mencionan el nombre de esta novela, posiblemente se trate de *Tu rostro mañana*. Recordando que estas dos características sirven para observar la evolución de la literatura, puede verse

este videojuego como una evolución de tal novela, donde se va más allá de observar a una sola persona, y, además, se vuelve el punto central de la historia. Dentro del juego no existen otras referencias de este estilo, pero es interesante notar cómo la literatura puede trasladarse desde una novela a un videojuego, aunque sea con una sola idea.

Otro vínculo con la tradición literaria es la referencia al Gran Hermano que, si bien no es mencionado durante el juego, análisis como el de Juan A. Fonseca para *Gamereactor* señalan la similitud que hay con el personaje de la novela 1984 de George Orwell. A pesar de que es nuestro personaje el que observa las cámaras es el Club al que pertenecemos quien puede tomar este papel de Gran Hermano ya que gracias a nosotros y los demás miembros es que conoce todo lo que sucede en las cámaras.

2.2. Narratología, una teoría que puede englobar al videojuego

Partiendo ahora hacia *El relato en perspectiva* de Luz Aurora Pimentel, para este análisis hay que observar el espacio y los personajes. En este subcapítulo se examinará el espacio de los personajes en las cámaras de vigilancia, ya que, al ser un medio interactivo, nosotros como jugadores tenemos un espacio propio que se analizará en el siguiente capítulo donde profundizaré en la participación del jugador y lo relacionado con él.

Pimentel nos dice que el espacio del relato se construye por medio de una descripción donde “el narrador-descriptor recurre a sistemas descriptivos diversos que le permiten generar no sólo una ‘imagen’ sino un cúmulo de efectos de sentido” (25). El hecho de que en este análisis se trabaje con un medio audiovisual dificulta que esto sea referenciado, sin embargo, tal como sucede con los diálogos, también es posible que nosotros, en el papel de personaje/jugador, describamos los espacios mostrados en cada una de las cámaras, ya que

la mecánica del juego nos permite dar clic en ciertas partes del escenario que nos ayudarán a descubrir el lugar que estamos viendo.

Continuando con el ejemplo de la choferesa que espía a Ashley Applegate, si bien vemos el lugar donde se encuentra, al descubrir cajas, animales, ventanas y cosas guardadas en los alrededores podemos revelar que el lugar es un ático, lo que, si logramos contactar con el agente de la actriz, será de utilidad para atrapar a la choferesa. Otro ejemplo de esto es la *Ilustración 2*. Podemos ver un campo de cultivos en el cual los molinos permiten descubrir el nombre del pueblo donde se localiza este campo.



Ilustración 2

El siguiente punto importante es el tiempo del relato, éste está basado en una temporalidad doble, el tiempo de la historia y el del discurso, los cuales comparten tres aspectos: *orden*, *duración* y *frecuencia*. El primero de ellos tiene que ver con “una relación de *secuencia* entre el orden cronológico en el que ocurren los acontecimientos y el orden

textual en el que el discurso los va narrando” (Pimentel 44). Según el texto de Pimentel no es posible narrar de forma simultánea, esto debido a la naturaleza del lenguaje, sin embargo, en este videojuego sí es posible una narración de este tipo, ya que, mientras sucede algo en una de las cámaras puede estar pasando algo en otra.

Es interesante hablar de nuevo de la figura del jugador como personaje, ya que nosotros decidimos qué cámara es la que queremos observar a fondo, así que, si bien, las cosas están pasando simultáneamente, nosotros decidimos de cuál cámara recolectamos datos, todo esto pesar de que podemos desbloquear una característica para observar dos al mismo tiempo, sin embargo, con este rasgo no podemos leer los diálogos de ambas por lo que sería necesario estar cambiando de una a otra para poder investigar a fondo.

El siguiente aspecto es el del *Tempo* narrativo, tiene que ver con “una relación proporcional entre la duración de los acontecimientos en el tiempo de la historia y el *espacio* que se le destina en el texto narrativo” (Pimentel 48). Aquí Pimentel nos explica cómo en los textos existen cuatro “movimientos narrativos”, como ella los llama, que permiten cambiar el *tempo* de la narración. Estos son: la pausa descriptiva, la escena, el resumen y la elipsis. En *Do Not Feed the Monkeys* encontramos tres de estos movimientos que también cumplen con el *tempo* que le asigna Pimentel. La escena se toma como todo el tiempo que pasamos dentro del departamento, ya sea, observando las cámaras, leyendo correos o investigando las anotaciones, ya que hay una “relación convencional entre la historia y el discurso” (Pimentel 48). El *tempo* de este movimiento es variable, pues, dependiendo de nuestras acciones dentro del juego, si dormimos, si trabajamos o si salimos a comprar comida, esta escena puede tener una duración distinta a nivel diegético.

El resumen es un movimiento con un ritmo mayor, los sucesos son vistos de forma rápida en el tiempo del discurso, y esto sucede, sobre todo, cuando una de nuestras acciones

tiene impacto en las cámaras que observamos. Por ejemplo, cuando logramos averiguar todo acerca de la choferesa que espía a Ashley, podemos acusarla con el mánager y, al día siguiente, en el periódico que vemos todos los días, nos resumen cómo es que esta mujer fue capturada. Otro ejemplo de esto es cuando tomamos algún trabajo, el tiempo se acelera y no podemos ver lo que sucede; sin embargo, cuando regresamos al apartamento vemos un pequeño diálogo que resume el desempeño que nuestro personaje tuvo.

La elipsis es un movimiento en que el tiempo pasa rápidamente y no se resume lo sucedido. La elipsis, entonces, se encuentra, tanto al momento de salir a comprar comida como cuando dormimos, ahí no tenemos ningún resumen y podemos perdernos de lo que sucede en las cámaras. Esto se debe a que muchas de ellas funcionan según la hora del día. Este movimiento tiene un *tempo constante* donde “el tiempo del discurso es nulo, mientras que, por la lógica misma de la historia, queda presupuesto un intervalo diegético cuya duración es variable” (Pimentel 49). El tiempo diegético varía, sobre todo al dormir, porque nosotros elegimos el tiempo de horas que dormimos.

El último aspecto del tiempo es la frecuencia, esto nos habla de una repetición que se divide en tres tipos: *narración singulativa*, *narración repetitiva* y *narración iterativa*. En este análisis se encontraron dos con relación concordante, la *narración repetitiva* ya que existen situaciones que se repiten, por ejemplo, el paso del tren por el campo en la *ilustración 2*. Además, se encuentra presente la *narración singulativa* ya que existen cámaras en que los sucesos ocurren sólo una vez, como es el caso de una que apunta a un busto egipcio dentro de un museo, conforme avanzan los días, llega un punto en el que el busto es diferente, y se anuncia en el periódico que el original ha sido robado. El suceso del robo no lo podemos ver, a menos que nos encontremos a la hora de éste viendo la cámara.

Es importante, sobre todo en un videojuego, que se hable acerca de los personajes dentro de él. Esto es interesante, ya que parece ir en contra de lo dicho por Pimentel en su texto cuando indica que los personajes no pueden salir ni entrar de la obra, pero tienen ciertos aspectos humanizables (59). Sin embargo, el videojuego es un medio que permite que nosotros como jugadores seamos partícipes de los sucesos, además, en cierta forma, somos el motor de la historia. Respecto a nosotros como personajes dentro, se ahondará más adelante en el siguiente capítulo dónde retomaré los aspectos centrales de los personajes y los aplicaré al personaje del jugador.

Por ahora hablaré de los personajes que se encuentran dentro del videojuego. Para poder tomarlos en cuenta es necesario observar los aspectos con los que Pimentel los caracteriza. La autora nos menciona tres aspectos centrales: el *retrato*, el *entorno* y el *discurso*; primero hablaré del *entorno* de los personajes, seguido de eso se hablará del *retrato* y el *discurso* y cómo estos ayudan a catalogar a los personajes según la clasificación: *personajes-referenciales*, *personajes-relevo* y *personajes-anáfora*. Esta categorización Pimentel la toma de Philippe Hamon. Si bien ella se centra en los *personajes-referenciales*, en esta tesis también abordaré el *personaje-anáfora*.

Según el texto de Pimentel, el entorno “funge como una prolongación, casi como una explicación del personaje” (79), en otras palabras, el lugar donde el personaje evoluciona puede hablarnos acerca del interior del personaje. Si bien es importante observar el entorno donde se encuentra a quien controlamos, se hará énfasis en eso en el siguiente capítulo. Por lo tanto, se hablará aquí del entorno de quienes vigilamos. Uno de los más notorios dentro de este aspecto es una cámara que podemos desbloquear en dos partes y que nos muestra un estudio de grabación con las paredes llenas de premios, guitarras y un cuadro de un rockero furioso.

Lo que nos dice esta teórica es que “El entorno puede “contarnos” la “heroicidad” de un personaje, al servirle de relieve o de contraste” (Pimentel, 79). En el caso de este personaje, el entorno es un contraste, ya que, cuando lo vemos aparecer en cámara, observamos a un hombre viejo que se cansa fácil y, además, no puede terminar de grabar una canción. El entorno, por lo tanto, nos muestra el contraste de su pasado con su presente, en el que ya no es un hombre exitoso.

Dentro de *El relato en perspectiva* se nos habla de cómo “la “imagen” física que tenemos de un personaje proviene, generalmente, de la información que nos pueda ofrecer un narrador o del discurso de otros personajes” (Pimentel 71). Sin embargo, al ser el videojuego un medio audiovisual no es necesario tener estas descripciones, pero la imagen física del personaje es importante, sobre todo para entender referencias, como se verá más adelante.

En el videojuego podemos encontrar dos tipos de personajes: *personajes-referenciales* y *personajes-anáfora*. Estos últimos pueden caracterizarse como personajes que ayudan al personaje principal, en este caso nosotros, a recordar aspectos de la narrativa, Hamon en “Para un estatuto semiológico del personaje” señala como ejemplos a personajes que tienen sueños premonitorios o dan información, los cuales coinciden con los llamados personajes *informadores*, esta es una categoría de Vladimir Propp. El único personaje con estas características es la amiga que nos ayuda a entrar a la asociación y que nos habla de vez en cuando para contarnos cómo subir posiciones dentro del club, recordándonos que siempre hay que intentar ascender en ellas, o avanzado el juego nos advierte acerca de los puestos más altos, esto hace que este personaje se convierta en un *personaje-anáfora*.

El *personaje-referencial* es aquel que remite a “una clase de personajes que, por distintas razones, ha sido codificada por la tradición” (Pimentel 64). En el caso de esta obra

es fácil encontrarnos con tres personajes de este tipo, uno de ellos es posible verlo si al jugar nos topamos con su cámara y los otros dos los vemos dentro del periódico. El primero de ellos es un anciano llamado Daniel Slatter quien es en realidad August Henkel, un dictador,

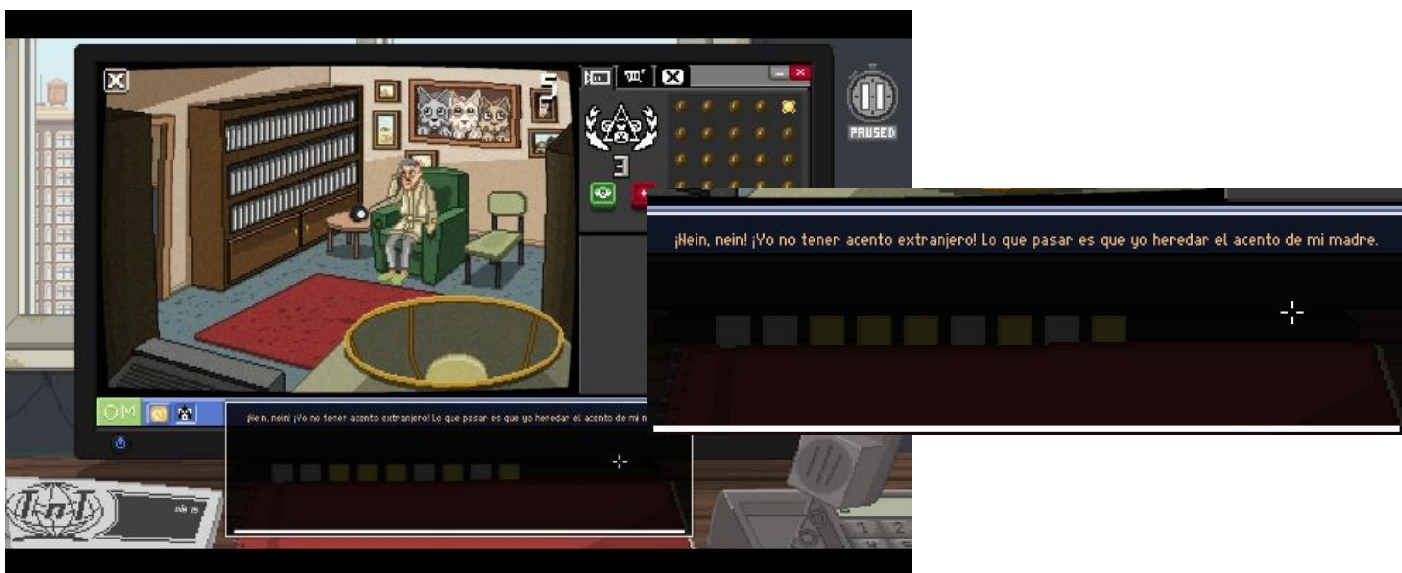


Ilustración 3

cuyo aspecto físico remite a Adolf Hitler. Es importante notar también las iniciales similares, sus comentarios al ver películas de guerra, además de que escuchamos algunas palabras cuya fonética recuerda al alemán. (Ilustración 3)

Los dos siguientes personajes referenciales los encontramos en los periódicos diarios que el juego nos muestra, en estos podemos ver que en este mundo se están llevando a cabo elecciones presidenciales y, si bien, este es un juego español, pareciera que los diseñadores tomaron de referencia a Donald Trump para crear al presidente Walker (Ilustración 4) y, al igual que con August Henkel, este personaje comparte la apariencia física de la referencia al mundo real. El otro personaje referencial es Elisabeth Walker (Ilustración 5), esposa y rival del presidente, cuyo aspecto rememora a Hilary Clinton. Es interesante que dentro del juego

sean pareja, ya que nos habla de cómo los diseñadores vieron la elección presidencial de Estados Unidos como una riña entre personajes muy similares.



Ilustración 4



Ilustración 5

Pimentel nos dice también que el discurso es “un aspecto capital en la caracterización de los personajes” (83). Aquí, esto es fácil de ver, como ya se mencionó al hablar del uso especial del lenguaje, por medio de los discursos y las palabras de cada uno podemos obtener pistas acerca de quiénes son, dónde están y cuáles son sus pensamientos. Regresando con el ejemplo de August Henkel, sobre todo cuando ve películas, podemos conocer su verdadero pensar acerca de la guerra, ya que, dice cosas que no diría cuando está en sesión con su terapeuta, los ejemplos se encuentran en las *ilustraciones 6 y 7*.

Dentro del texto, se habla de dos tipos diferentes de discursos, el *Discurso figural directo* y el *Discurso figural transpuesto y narrativizado*. En un texto es posible encontrar

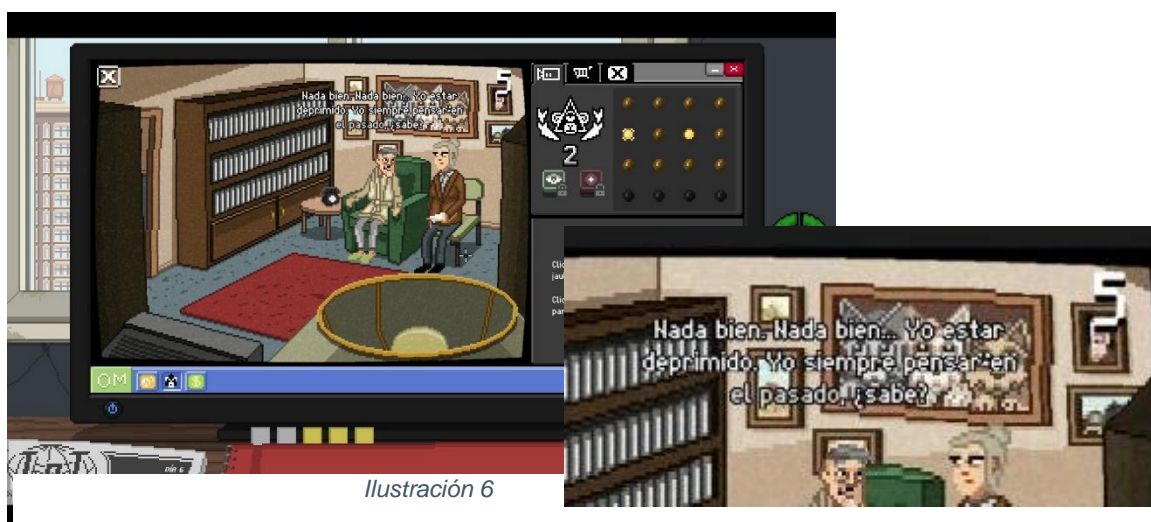


Ilustración 6

estos tipos de discurso; sin embargo, en este caso, al ser un medio visual, es más común encontrarnos con el *Discurso figural directo*, ya que en este “el personaje pronuncia sus propias palabras, sin intermediación alguna. El discurso del personaje puede aparecer en diálogo con otro, en forma de soliloquio, en voz alta, o de monólogo interior que es la forma de presentación de los procesos de conciencia” (Pimentel 87).

Todos los tipos de diálogo figural directo aparecen dentro de este videojuego, ya que hay casos en que los personajes hablan por teléfono, se hablan a sí mismos al espejo, o los escuchamos hablar como si no hubiera nadie ahí. Un ejemplo que muestra estos dos tipos de diálogo es August Henkel, quien en algunos casos habla con su terapeuta “Nada bien. Nada bien... Yo estar deprimido. Yo siempre pensar en el pasado, ¿sabe?” (*Ilustración 6*), en otras habla solo mientras ve la televisión (*Ilustración 7*) “Mira qué joven... ¡Y que negro tener el bigote!”



Ilustración 7

Este tipo de discurso cuenta con distintas funciones dentro de un texto, los que más se ven dentro del videojuego son *Acción en proceso*, sobre todo cuando nosotros nos implicamos en el diálogo para avanzar en la historia; de *caracterización*, al momento en que los personajes que observamos hablan y nosotros analizamos sus diálogos para obtener información de ellos.

De los conceptos que Pimentel utiliza en su libro todavía falta observar la perspectiva y el narrador. Estos dos conceptos serán profundizados más adelante, ya que en el siguiente capítulo se observará de la implicación del jugador dentro del videojuego y estos conceptos se ajustan mejor a ese análisis, sin embargo, aquí se hará una síntesis de ellos. En primer lugar, la perspectiva se puede definir como una selección de información donde el punto de vista es restrictivo y Pimentel señala distintos tipos de organización de perspectivas.

Un punto importante es que Pimentel señala que en la teoría de Gérard Genette, de la que ella parte “sólo se aborda el problema de la perspectiva desde el solo discurso narrativo” (95), por lo que no pueden aplicarse estas ideas al cine o al drama, a menos que exista una narración explícita, así que conjunta las ideas de Genette con la de Wolfgang Iser y Boris Uspensky para definir la perspectiva narrativa y dividirla en dos puntos: “ 1) una descripción de sus articulaciones *estructurales*, y 2) una orientación temática susceptible de ser analizada en *planos* que se proponen como sendos *puntos de vista* sobre el mundo” (Pimentel 96).

La primera división se puede definir en dos pequeñas ramas, *limitación* y *filiación*, es en la primera rama donde las ideas de Iser son tomadas y se dividen en cuatro perspectivas distintas: *narrador*, *personajes*, *trama* y *lector*, cada una con sus propias subdivisiones. En este capítulo sólo nos enfocaremos en la perspectiva de los *personajes* y la *trama*, ya que *narrador* y *lector* serán profundizadas más adelante, al analizar teoría de la recepción.

Según el capítulo de Pimentel, la perspectiva de los personajes no necesariamente significa que sean ellos quienes narren: “una descripción puede provenir, en apariencia, del personaje, pero estar organizada desde la perspectiva del narrador” (115). Esto es muy importante al hablar de videojuegos, pues la figura del narrador parece ser dada a nosotros, ya que la perspectiva y la elección de lo que vemos es nuestra responsabilidad. Pero no hay

que olvidar que también somos personajes y ésta se ve en este videojuego, sobre todo, en forma de *discurso directo*.

El *discurso directo* toma distintas formas, “monólogo, el diálogo, el diario, entre otras, formas discursivas no mediadas por el narrador, y que por ende se organizan en torno a la perspectiva del personaje” (Pimentel 115), cosas que sólo ellos pueden ver y que se infieren al escuchar sus diálogos. En las obras literarias, estas formas de discurso inician cambios en la trama, en *Do Not Feed the Monkeys* los personajes que observamos, nos dan información de lo que están viendo o escuchando, pero la diferencia con las obras literarias es que nosotros somos quienes elegimos si la trama cambia dependiendo de las decisiones que tomemos, si queremos hacer caso a los diálogos directos o sólo observar.

La siguiente perspectiva para tomar en cuenta es la de la *trama*. Hay que recordar que la perspectiva puede definirse como “un principio de selección y restricción de la información de la narrativa” (Pimentel 121), por lo tanto, la trama, y cómo se selecciona lo que se ve, está proponiendo una perspectiva, una forma de ver el mundo que puede o no estar empatada con la del narrador. Es en el drama “donde la(s) perspectiva(s) de la trama es (son) más evidente(s). En ausencia de un narrador como mediación principal, pasa a un primerísimo plano el antagonismo que puede darse entre las perspectivas de los personajes y la de la trama” (Pimentel 124).

Lo anterior puede verse en este videojuego en el sentido en que nosotros podemos elegir a qué personaje observamos y cada uno tiene una trama y una perspectiva diferente englobadas en la trama principal de nosotros como miembros del Club de Observación de Primates. Esto no dista mucho de textos en los que cada capítulo sigue a personajes diferentes cuya historia es independiente pero pertenece a una trama global, el ejemplo más claro y cercano es la saga de *Canción de Hielo y Fuego*, dónde nos cuentan la historia de distintos

personajes que, si bien parecen independientes, sus historias giran o tienen que ver con la guerra por el trono.

2.3. El paratexto. Lo que rodea al libro y al videojuego

Además de las características de *El relato en perspectiva*, enfocadas en la narratología de esta obra a analizar, es interesante también observar los aspectos que la rodean y que Gérard Genette señala en su texto *Umbrales*. Al no ser una obra impresa, algunos de los aspectos señalados por Genette no podrán ser analizados; sin embargo, se les dará una mirada a características como el título del videojuego, la portada de este o las diferentes versiones en las que se encuentra.

Estos rasgos que rodean a la obra son llamados por Genette “paratextos” en la introducción de *Umbrales* y, si bien, “no sabemos si debemos considerarlas o no como pertenecientes al texto, pero que en todo caso lo rodean y lo prolongan [...] por *darle presencia*, por asegurar su existencia en el mundo” (Genette 7 cursivas en el original). Con esto Genette quiere decir que, aunque rasgos como la portada o los títulos no son parte del texto en específico, sirven como un acercamiento al lector (jugador en este caso).

Genette se dedica en un primer momento a todos los aspectos de la obra que son responsabilidad del editor, que llevan por nombre peritextos editoriales, entre los que se encuentran la portada y los materiales con las que un libro es publicado. En el caso de este videojuego, sólo cuenta con versión digital, por lo que los materiales no pueden ser analizados, no obstante, *Do Not Feed the Monkeys* cuenta con dos portadas distintas dependiendo de la página donde nos encontremos con él y una más para la versión móvil.

En la página oficial del juego se encuentra la *ilustración 8*, en la cual vemos una parte de los personajes con los que podremos encontrarnos dentro del juego, dependiendo de las cámaras que compremos. El objetivo de esto es despertar la curiosidad del jugador. Sin embargo, las portadas de la página de compra de videojuegos *Steam* o la página de la versión móvil en la *Play Store* de Google sólo nos muestran imágenes generales de algunas cámaras



Ilustración 8

y nuestra habitación. Esto puede cumplir la misma función de la *Ilustración 8*, pero en menor medida, ya que no nos muestra tanta variedad de personajes. No hay que olvidar que estos peritextos están a cargo, normalmente, de personas distintas a los autores por lo que puede llegar a cambiar entre ediciones y, si bien es importante, no afectan al análisis de la obra.

Aún hay más peritextos editoriales en lo que podemos fijarnos; Genette habla, por ejemplo, de la contraportada de un libro donde podemos encontrar, entre otras cosas, una pequeña descripción de esta llamada *prière d'insérer*. En el caso de *Do Not Feed the Monkeys*, no contamos con una contraportada, pero en *Steam* se nos introduce al juego con una pequeña descripción: “Simulador de voyeur digital en el que espiarás a extraños a través

de cámaras de vigilancia hackeadas. Invade su privacidad y sé testigo de sus momentos más íntimos, ¡pero no interactúes con ellos! ¡Cualquier cosa podría suceder si te atreves a alimentar a los monos!” (Steam, “Do Not Feed”).

Retomando ahora la versión móvil de este videojuego, podemos hablar en este punto del formato. Genette señala que este es el “aspecto más global de la realización de un libro - y por ende de la materialización de un texto para su uso público” (20). En otras palabras, el formato es lo que permite que un texto sea leído por el público, y en el caso de un videojuego, permite que el público tenga acceso a él. En *Umbrales* podemos ver una pequeña evolución de lo que es el formato de los libros, que va desde la forma en que se doblaban los folios hasta la distinción actual entre una edición normal y una de bolsillo.

En el caso general de los videojuegos, el formato puede dividirse también en dos principales variantes: el físico y el digital. El primero de ellos fue utilizado al inicio de los videojuegos, pasando de cintas a cartuchos hasta llegar al disco compacto. Fue claro con la llegada del internet que el formato digital comenzó a hacerse más popular y hoy en día continúa un debate acerca de si el formato físico llegará a desaparecer en algún momento.

Sin embargo, y a pesar de que una “versión” es distinta al formato del que se habla normalmente, también es importante mencionar aquí a las versiones móviles, ya que podemos hacer un paralelo con la edición de bolsillo de un libro. Genette nos dice que este tipo de ediciones “puede connotar tanto el carácter “popular” de una obra como su acceso al panteón de los clásicos” (21), sin embargo, esto es diferente en los videojuegos, debido a que las diversas compañías dueñas de los “clásicos” no versionan sus juegos, y son pocos los que podemos encontrar en el mercado móvil. Lo que sí es similar es la accesibilidad, pues, normalmente, los juegos en estas plataformas son más baratos y es sencillo acceder a ellos

en casi cualquier teléfono celular, pero no hay que olvidar que, al ser un soporte distinto, la experiencia de juego puede cambiar.

El último paratexto para analizar en esta tesis es el título, el cual se compone de distintas características, esto lo hace ser uno de los que más análisis requiere. Los primeros apartados del capítulo “Título”, Genette lo dedica a cuestiones más físicas de este paratexto, como el lugar y el momento de salida, por lo que, al ser el videojuego un medio digital estos dos aspectos no serán analizados. La primera característica que se trata en este capítulo es la definición, se nos habla de cómo, a menos de que el título cuente también con un subtítulo o indicación genérica, se puede considerar como un título simple. Este es el caso de *Do Not Feed the Monkeys*, ya que ni la versión de PC ni la versión móvil cuentan con un subtítulo. Sin embargo, existe una tercera versión, similar a la versión para celulares llamada *Do Not Feed the Monkeys. Lite*, podríamos considerar esto como una indicación genérica, pues nos señala que es una versión más ligera del mismo juego.

Esto da pie a hablar de las funciones que tienen los títulos, Genette señala tres principales: identificar la obra, designar el contenido y atraer al público. No obstante, estas funciones pueden no aparecer siempre ni dependen de otra. En el caso del videojuego que se analiza en esta tesis las tres funciones se cumplen. En la primera es fácil identificar el título, puesto que con una búsqueda en línea los primeros resultados son acerca de este videojuego. *Atraer al público* tiene un valor subjetivo y requiere de una investigación aparte para poder observarlo, sin embargo, en el caso personal fue el título una de las razones que me atrajo a este videojuego, además hay que notar que es una obra española pero el título está en inglés lo que también tiene que ver con su función de atraer al público, ya que así puede llegar no sólo a las personas hispanohablantes, también atraer más público cuya lengua sea distinta al

español, aunado a esto el videojuego fue lanzado en distintos idiomas: inglés, ruso, chino, alemán y coreano.

La designación del contenido es una función más complicada de abordar, ya que puede tratarse tanto de algo temático, formal o genérico, el primero sería aquel que indica el contenido del texto ya sea de forma literal, metafórica, por antífrasis, sinécdoque o metonimia. En este caso, tenemos que *Do Not Feed the Monkeys* es un título que se puede interpretar de distintas maneras, de forma literal: es la principal regla de la Asociación de Observación de Monos, y también se puede interpretar como una especie de antífrasis, pues funciona de manera irónica al ser la regla que se nos anima a romper y la principal forma de conocer las historias de cada una de las cámaras. No hay que olvidar al analizar el título, que es una frase común de los zoológicos puesta frente a las jaulas de los animales para que los visitantes no los alimenten. Por esta razón se podría considerar este título como uno que indica el contenido por medio de metáfora o metonimia, debido a que dentro del juego se refieren a los habitantes de las cámaras como monos dentro de celdas.

Para hacer un resumen de lo visto en este capítulo, *Do Not Feed the monkeys* cumple con gran parte de las características de la literatura desde la mirada de distintos teóricos. En primer lugar, este videojuego cumple con el uso especial del lenguaje, esto gracias a la gran importancia que las mecánicas les dan a los diálogos de los personajes en las cámaras. También, cumple con la ficcionalidad lo que logra que pueda considerarse como un objeto estético. Como última característica, si bien no existe gran información acerca de su vínculo con la tradición, no hay que olvidar que la inspiración de este videojuego nació de una novela de Javier Marías.

El cumplimiento de las características anteriores logra que se pueda estudiar este videojuego por medio de análisis narratológicos como es el de Pimentel. Como pudo verse,

gran parte de las características del mundo narrado que nos da la autora pueden encontrarse dentro de *Do Not Feed The Monkeys* y si bien, aún falta analizar algunos aspectos, en este capítulo pudo verse que rasgos de importancia como los personajes, su discurso, el espacio en el que se mueven, así como el tiempo del relato están dentro del videojuego.

Además, es posible analizar distintos paratextos que acercan a este videojuego al mundo de la literatura, no sólo a nivel de características del texto, también en cómo se presenta. Por lo tanto, se puede concluir que es posible tratar a los videojuegos como literatura. Pero hay que tomar en cuenta, que no todos son iguales por lo que no se puede generalizar para todos los videojuegos, ya que hay unos que son más cinematográficos, por lo que, posiblemente un análisis que siga las pautas de la cinematografía daría más frutos, sin embargo, en este caso tenemos una obra muy narrativa, que además toma inspiración de la literatura.

3. Cómo el videojuego hace partícipe al jugador, y cómo el jugador beneficia al videojuego

En este capítulo me dedicaré al análisis del jugador y cómo se implica en el videojuego, todo esto desde la mirada de la narratología y de teoría de la recepción. Comenzando por el análisis del nombre y del retrato del personaje. Después, se analizará el entorno y cómo va evolucionando según las decisiones que tomemos, además, se observará todo lo que éste tiene que decir tanto con la trama del juego como con la caracterización del personaje. De la misma forma se observará el discurso, que, si bien es poco dentro del juego, podemos darle una mirada según *El relato en perspectiva*.

Posteriormente se retomará el tema de la perspectiva mencionado en el capítulo anterior para ahondar en él y cómo el hecho de estar tan implicados dentro de la narrativa del videojuego, al ser un medio interactivo, afecta en la perspectiva del narrador y en la focalización que éste tiene con la historia. Aunado a esto, se observarán los distintos tipos de narración que Pimentel menciona en su texto y las funciones que tiene el narrador dentro de *Do Not Feed The Monkeys*.

En el apartado de teoría de la recepción, mientras se exponen los principales rasgos de ésta, se analizará cómo funciona al aplicarse al videojuego, comenzando por los tipos de lector y ejemplificando cada uno de ellos por medio de *Do Not Feed the Monkeys*, cómo ha sido recibido y cómo cada tipo de lector lo afecta, haciendo énfasis en el lector informado, el archilector y el lector implícito, ya que, cómo se verá más adelante, estos son los que mejor se adaptan al medio del videojuego. Si bien en esta sección se verá la teoría de la recepción, al ser el lector un punto importante de ésta, también se observará su perspectiva según el texto de Pimentel. Para finalizar, se estudiarán los espacios de indeterminación, siendo estos

un punto muy importante dentro de la teoría, pues es donde podemos ver de mejor manera la implicación del lector, en este caso jugador, dentro de la obra.

3.1 El jugador como lector y personaje del videojuego

Para comenzar a analizar al lector hay que darnos cuenta de que en un medio interactivo como el videojuego, éste se puede convertir en un personaje dentro de la narración, por lo que hay que estudiarlo como tal, siguiendo los mismos puntos que toma Pimentel. Sin embargo, nos encontramos con algunos problemas, pues este es un videojuego inmersivo en el que no tomamos el papel de un personaje con personalidad propia como lo puede ser Mario Bros, en los juegos de *Super Mario*. En *Do Not Feed The Monkeys* el personaje a quien controlamos se puede considerar como una abstracción del jugador, ya que no cuenta con un nombre o una personalidad propias, son las acciones y decisiones que toma el jugador las que construyen gran parte del personaje, por lo tanto, algunas características dadas por Pimentel no pueden ser analizadas por completo.

Lo primero para examinar de nuestro personaje debe ser el nombre, ya que, como se ha visto, “el nombre del personaje es el que permite agrupar todos los rasgos que dibujan su identidad” (Pimentel 67). No obstante, en este juego el personaje principal controlado por nosotros no tiene un nombre, al momento de crear una nueva partida sólo nos permite elegir un “avatar”, que será la imagen de nuestro personaje en los chats de texto. Esta también es la única imagen que tenemos de nosotros, por lo que además se puede contar como una caracterización física del personaje. Sin embargo, averiguar cómo cada una de estas imágenes influye en la forma en que el jugador interactúa con las cámaras y los personajes sería una investigación aparte, por lo que, en cuanto a la identidad del personaje, la caracterización física y el nombre, no serán analizadas en esta tesis.

Lo siguiente es el entorno de nuestro personaje. Tomando en cuenta que ni el nombre ni la caracterización física nos dan demasiada información, éste se convierte en un punto muy importante, ya que “el espacio funge como una prolongación, casi como una *explicación* del

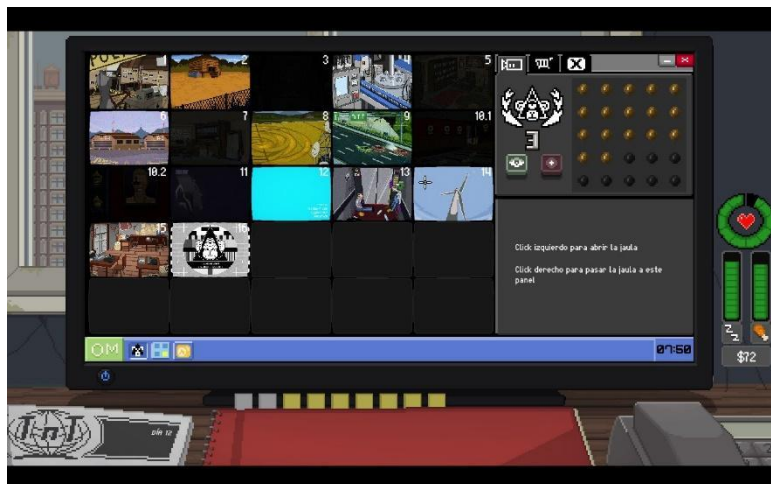


Ilustración 9

personaje [...] El entorno puede ‘contarnos’ la ‘heroicidad’ de un personaje, al servirle de relieve o de contraste” (Pimentel 79). En este caso depende de nuestras decisiones si el entorno se convierte en un relieve o en un contraste. Además, podemos ver cómo va evolucionando conforme llegan regalos que pueden venir de las cámaras. Según Pimentel, la caracterización física del personaje es una forma en que se nos muestra también el retrato moral, por lo que, al no tenerlo, podemos observarlo por medio del entorno.

El entorno está compuesto de dos escenarios: la computadora (*Ilustración 9*) y la puerta del departamento (*Ilustración 10*). En el primer escenario podemos ver la pantalla de la computadora, la libreta donde hacemos las anotaciones de cada cámara, el teléfono y el periódico del día. Además, a la izquierda podemos observar que la computadora está frente a una ventana. En el escenario de la puerta tenemos unas cuantas estanterías, la cama, el refrigerador y una cafetera. Además, se puede observar el estado en que se encuentra el departamento, vemos grietas y humedad en las paredes, óxido en la cama y un colchón en mal estado.

Gracias a estos dos escenarios se infiere que el apartamento cuenta con una sola habitación. Esto es importante, ya que, según el diccionario de símbolos de Juan Eduardo Cirlot, una habitación es “símbolo de la individualidad, del pensamiento personal” (233). Al ser este el único entorno en el cual podemos estar es posible interpretar cómo un significado que nuestro personaje esté dentro de su propio pensamiento. Las reglas del club de monos puntualizan en esta interpretación, pues nos piden no involucrarnos directamente en ninguna de las jaulas, lo que detalla la individualidad del personaje si no ayuda a nadie. Sin embargo,

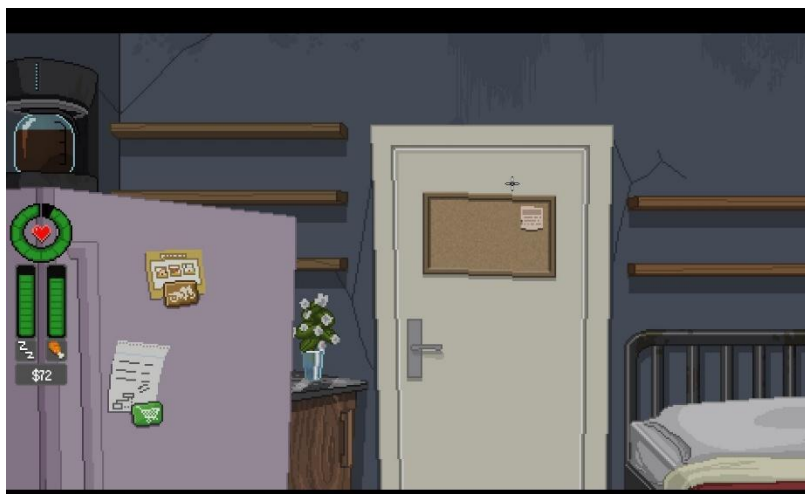


Ilustración 10

también existen ciertos cambios si se va en contra de esta regla. Además, el hecho de que sea una habitación en mal estado se puede interpretar como un pensamiento personal deteriorado.

Siguiendo con esta interpretación, en el escenario de la computadora, podemos ver que hay una ventana al fondo, según Cirlot, pueden ser “un símbolo de conciencia, especialmente cuando aparece en la parte alta de una torre” (458). Por lo poco que podemos ver a través de la ventana parece ser que el departamento se encuentra en lo alto de un edificio, por lo que toma este significado de conciencia, sin embargo, está cubierta por la computadora, donde, además, vemos las cámaras. Siendo así, podemos interpretar, entonces, que gracias a la computadora y al club de monos, hay una barrera para la conciencia.

El único escenario que cambia durante el transcurso de la historia es el de la puerta del departamento. En las repisas pueden aparecer regalos que nos hacen las personas que ayudamos por medio de las cámaras, uno de los más sencillos de conseguir es la foto firmada de Ashley Applegate. También, los miembros de una iglesia nos regalan un jarrón con flores que evolucionan según los actos que realizamos, floreciendo en blanco si nuestras acciones son ayudar a los demás. Tanto estas flores como los regalos son una manera en la que podemos ver cómo el entorno es parte del retrato moral del personaje, los regalos demuestran qué tanto hemos ayudado a las personas dentro de las cámaras y las flores si nuestras acciones han sido buenas o no.

En el diccionario de Cirlot se nos dice que existen significados diferentes que dependen del tipo y el color de la flor, en este caso las flores pueden ser blancas o negras según nuestras acciones. Cirlot enuncia distintos significados a estos colores en su libro, siendo el más idóneo para este caso: “la contraposición del blanco y el negro, como positivo y negativo, bien como polaridad simultánea o como mutación sucesiva y alterna” (138), por

lo que podemos interpretar, tal como se dijo en el párrafo anterior, que las flores evolucionan según nuestras decisiones dentro del juego.

Después de analizar el entorno y antes de pasar al análisis de la perspectiva hay que analizar el discurso figural de nuestro personaje. Este se puede presentar en diferentes formas, ya sea “como acción en proceso hasta su conversación en un acontecimiento como cualquier otro” (Pimentel 83). Aquí nuevamente tienen que ver las acciones que nosotros como jugadores decidimos, pues, a pesar de hablar poco, las pocas interacciones directas de los otros personajes con nosotros tienen dos o tres opciones de diálogo, donde puede verse también el retrato moral de nuestro personaje.

Además de esto, existen diálogos que permiten hacer una caracterización que poco tiene que ver con nuestras decisiones. Estos son los resúmenes al final de un trabajo donde el empleador emite un pequeño diálogo en relación con nuestro desempeño. La única forma en la que nuestras decisiones impactan en lo que podemos leer es al escoger un trabajo u otro. Es importante señalar que estos trabajos son siempre pequeños, por lo que cada día hay diferentes opciones. Debido a ello, la elección en sí no tiene que ver con la caracterización del personaje, sino sólo la forma en la que los jefes hablan de nosotros.

En el capítulo anterior se dejó pendiente el análisis de las perspectivas tanto de narrador como de lector ya que este capítulo se centra en lo relacionado con el jugador y estas perspectivas tienen que ver con las elecciones que hacemos dentro del juego. Al avanzar en este capítulo veremos cuál es el punto de vista del lector, ya que calza con algunos aspectos de la teoría de la recepción. Por ahora se estudiará la perspectiva del narrador que puede dividirse según el punto focal o focalización en la que se encuentre, esta es “una especie de *tamiz de conciencia* por el que se hace pasar la información narrativa transmitida por medio del discurso narrativo” (Pimentel 98 cursivas en el original). En este caso, podemos

considerar la focalización como la elección del lugar donde se encuentran las cámaras, o lo poco que conocemos de nuestro entorno.

Hay que notar que, si bien gran parte de la historia se narra desde nuestro punto de vista, nosotros no fungimos como narrador. El narrador de la historia se encuentra en breves situaciones y apariciones: al inicio de cada día, donde se nos resumen el punto en el que nos encontramos dentro del Club de Monos; si es día de pagar renta; o al final del juego, donde se nos resume lo que pasó con algunos de los personajes de las cámaras y qué sucede con nosotros.

Para un buen análisis de este narrador, hay que observar los distintos tipos de focalización y ver cuál de ellos se encuentra presente. El primer tipo es la focalización cero o no focalización. En ésta el narrador no cuenta con ninguna restricción por lo que “el foco (*foyer*) del relato se desplaza constantemente de una mente figural a otra en forma casi indiscriminada” (Pimentel 98). Debido a que podemos cambiar de cámaras, esta se podría considerar como la focalización del videojuego, sin embargo, no podemos escuchar los pensamientos de los personajes y no contamos con toda la información, cosa que sí sucedería si nos enfrentáramos a este tipo de focalización.

El siguiente tipo de focalización es la interna, donde “el narrador restringe su libertad con objeto de seleccionar únicamente la información narrativa que dejan entrever las limitaciones cognoscitivas perceptuales y espaciotemporales de esa mente figural” (Pimentel 99). Con esto, al contrario de la anterior, el narrador no conoce siempre todos los pensamientos de los otros personajes, pero puede cambiar de perspectiva entre ellos.

La focalización externa es aquella que se fija en un punto del universo diegético y que además no permite ver dentro de los pensamientos de los personajes. En este tipo de focalización “el narrador tiene la libertad de elegir el o los puntos en el espacio desde donde

ha de narrar, independientemente de la ubicación espacial de los personajes, pero le es vedado el acceso a la conciencia figural” (Pimentel 100). Es en este tipo de focalización donde toda la información de los personajes se infiere respecto a lo que sucede, pues no podemos adentrarnos en la mente de los personajes y el punto de vista es fijo.

Aquí hay dos posibilidades de análisis: la focalización externa, donde el narrador tiene una limitante cognitiva al no conocer los pensamientos de los personajes y el lector infiere la información basada en los diálogos y las acciones o la focalización interna, que también parece ajustarse con este videojuego, aquí “el narrador deliberadamente cierra el ángulo de percepción y conocimiento y lo hace coincidir con el de uno o varios personajes en alternancia” (Pimentel 99). En este caso, es en nuestro personaje en el que se centra el narrador y no podemos leer los pensamientos de los otros personajes por lo que nos encontraríamos con una focalización interna fija.

Es en este tipo de focalización que se desprenden dos tipos de narración: disonante y consonante, las cuales dependen de qué tanto difieren las voces de personaje y la de narrador. En la narración consonante “el narrador se pliega totalmente a la conciencia focal” (Pimentel 105), se mantiene la perspectiva de un solo personaje y, siguiendo el ejemplo que pone Pimentel de *El retrato del artista adolescente* de James Joyce, el narrador no tiene una ideología diferente a la del personaje, al contrario de la narración disonante, donde el narrador, si bien se mantiene siempre en la perspectiva de un personaje sin conocer los pensamientos de los otros, puede estar en desacuerdo y tener un punto de vista distinto.

Para poder señalar el tipo de narrador sucede algo curioso ya que si decidimos ascender por completo en el Club de Monos nos encontramos con las ilustraciones 11, 11.1 y 11.2. Las cuales sugieren que nos estuvieron observando todo este tiempo y por lo tanto se

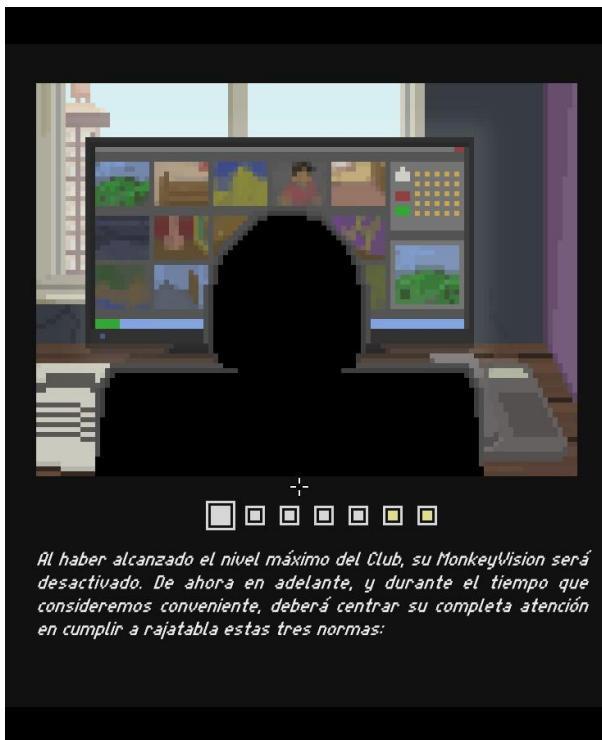


Ilustración 11



Ilustración 11.1



Ilustración 11.2

les podría considerar los narradores de la historia. Si decidimos eliminar la aplicación de observación nos encontramos con la *ilustración 12* y *12.1* dónde se sigue narrando desde

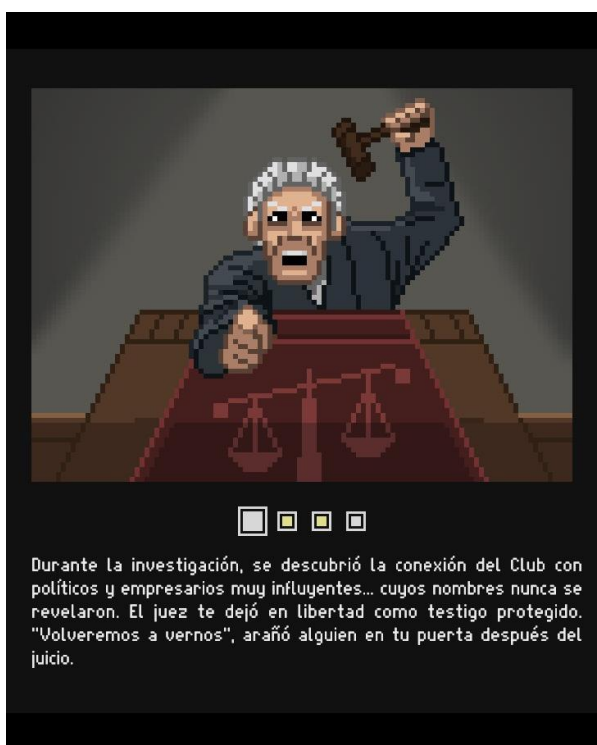


Ilustración 12



Ilustración 12.1

nuestra perspectiva pero no existe una identidad que darle al narrador. Siguiendo esta información podríamos decir que el tipo de narración es consonante ya que, según nuestras acciones, el narrador estará de acuerdo con ellas en el primer ejemplo, o no tendrá opinión si seguimos el segundo.

Lo curioso aquí es que si seguimos el camino que nos lleva a la *ilustración 12* sin conocer el final de la *ilustración 11* al narrador se consideraría como consonante pero al conocer ambos finales, lo cual es posible gracias a la re jugabilidad que ofrecen los videojuegos, se vuelve disonante ya que es el Club de Monos quien nos estuvo observando y narrando toda la historia, al no seguir sus reglas y ayudar a los personajes de las cámaras se puede considerar que existe una ideología diferente entre personaje y narrador por lo que el tipo de narración será disonante esto a pesar de conocer, o no, el final de la *ilustración 12*.

Hay que recordar que todo lo anterior es respecto de la perspectiva del narrador y al ser una focalización interna, a pesar de que la narración sea disonante pueden coincidir en ciertos aspectos, según el texto de Pimentel. Esto puede suceder en las narraciones en primera persona “cuando el narrador focaliza su ‘yo’ narrado y, por tanto, narra en focalización interna sin hacer intervenir la perspectiva del “yo” que narra” (Pimentel 106). Esto sucede durante gran parte del juego ya que si consideramos al Club como el narrador entonces no interviene más que en algunas partes y en el final. En otras palabras, el narrador narra desde su propia perspectiva y cumple con dos funciones, la diegética y la vocal, esto dependiendo de si la focalización se centra en su figura como narrador o como personaje (Pimentel 109).

En el caso de este videojuego nos encontramos con la función diegética si tomamos la focalización del narrador en nosotros ya que son “las restricciones de orden espaciotemporal, cognitivo, perceptual, estilístico e ideológico son las del personaje y que por lo tanto es su perspectiva, no la del narrador, aunque sea él quien narre, la que oriente el relato en curso” (Pimentel 112). Es al final del juego donde nos encontramos con la función vocal. Un buen ejemplo es el de la *ilustración 11*, ya que es ahí en que su focalización se centra en su función como narrador.

3.2. Teoría de la recepción. O cómo el videojuego se beneficia del jugador

Pasando ahora a uno de los puntos importantes de esta tesis, que es aplicar teorías literarias a este videojuego para afirmar su papel como parte de los estudios literarios, se analizará una de las teorías que más se ajustan con un medio interactivo como es el videojuego: la teoría de la recepción. Los teóricos más importantes y los utilizados en esta tesis son Wolfgang Iser y Hans Robert Jauss, ambos investigadores de la Universidad de Constanza. Según lo

mencionado en el texto de Alberto Vital, “Teoría de la Recepción” esta teoría se pensó para ser aplicada a todo tipo de arte.

Según Alberto Vital, esta teoría apareció en un intento de “superar las estrecheces metodológicas del estructuralismo” (238) y así ampliar el estudio de los textos literarios y poder enfocarse en los lectores. La teoría de la recepción también se interesa por la respuesta que ciertos textos generan y por los cambios en las formas de lectura a través del tiempo, “partiendo de la hipótesis crucial de que ese texto está construido de tal manera que prevé la participación del lector” (238-239). Aplicar esta teoría a un medio tan interactivo como lo es el videojuego propicia un estudio más profundo de éste y, además, amplía los estudios literarios, ya que nos permite ver cómo utiliza las características de la literatura para construirse. Es significativo entonces ver cómo la literatura y el videojuego están funcionando a la par y cómo el jugador/lector las percibe.

La teoría de la recepción, según Iser en *El acto de leer*, parte principalmente de teorías fenomenológicas las cuales nos dicen como el texto tiene que verse más allá de la forma del mismo, tal como lo hacían los estructuralistas, donde la construcción de la obra, como el ritmo y la métrica en la poesía, eran el aspecto más importante en los estudios literarios; sin embargo, “la obra literaria posee dos polos que pueden denominarse, el polo artístico y el polo estético” (Iser 44). Mientras el primero se refiere al texto construido por el autor, y era lo que se estudiaba en el estructuralismo, el polo estético nos habla acerca de lo que el lector encuentra dentro del texto.

Hay que recordar que, para esta tesis, al considerar a *Do Not Feed The Monkeys* como literatura, consideraremos al jugador también como un lector, dado que comparten la misma función en cada uno de sus medios: ser los intermediarios para que la obra que leen o juegan

pueda manifestar su significado, por tanto, desde ahora, cuando se hable de lector se referirá también al papel del jugador.

Al ser el lector un punto principal dentro de la teoría de la recepción, Iser categoriza a cinco tipos: lector implícito, lector ideal, lector de época, archilector, lector informado/cultivado y lector pretendido. No todos estos lectores son construcciones suyas, ya que algunos como el archilector y el lector pretendido son ideas de Michael Riffaterre y Erwin Wolff, respectivamente, pero Iser se encarga de recopilar estas ideas dentro de su texto, que se ha convertido en una base para esta teoría.

Iser nos habla, en un primer momento, del lector de época, aquel que, como su nombre lo indica, recibió el texto en el momento en que fue escrito. Este tipo de lector es importante para la historia de la recepción, ya que “descubre las normas enjuiciativas de los lectores y con ello se convierte en punto de apoyo para una historia social y del gusto del público lector” (Iser 56). Sin embargo, es extraño que existan testimonios acerca de la recepción que el público ha tenido acerca de ciertos textos, por lo que muchas veces este lector se intenta reconstruir a partir del mismo texto y las ideas que se tenían de los temas tratados en la época de aparición.

Para *Do Not Feed the Monkeys* es posible vislumbrar lo que podríamos considerar como lector de época, desde las reseñas en páginas especializadas en videojuegos, hasta los comentarios de los compradores en las diferentes páginas donde este juego está en venta. Además, fue bien recibido por la crítica especializada, ya que, como se indicó anteriormente, ganó los premios a la Mejor Narrativa en el festival DEV Gameboss² de 2018 y en DEV Minsk³ en 2017, y una mención honorífica por su excelencia narrativa en el Independent

² Festival de videojuegos independientes en Zaragoza

³ Festival de juegos independientes en Europa del Este

Game Festival en 2019. Por lo tanto, podemos suponer que los lectores que recibieron esta obra fueron aquellos que buscaban un videojuego enfocado en la narrativa.

El siguiente es el lector ideal. Según el texto es aquel que posee todas las herramientas para entender en su totalidad una obra, es el lector perfecto para un texto. Por esa razón es que es sólo un “ideal [que] encarna una imposibilidad estructural de comunicación. Pues un lector ideal debería poseer el mismo código del autor” (Iser 57). Siguiendo la misma idea se podría pensar que el autor es también el lector ideal de su obra, sin embargo, Iser nos menciona que, al ser el autor del texto, la recepción que tiene del mismo es diferente, ya que no pueden ser lectores de su propia obra sin desapegarse de su función como autores, lo que hace entonces “superflua la duplicidad del autor y lector ideal” (57).

También podría pensarse que los críticos y filólogos pueden ser un lector ideal, pero: “los juicios de los críticos y filólogos se enriquecen, filtran y corrigen con la multiplicidad de textos que manejan. Sin embargo, ello propiamente les convierte sólo en lectores cultivados” (Iser 57). Iser pone a este tipo de lectores como aquellos que han estudiado para poder entender el texto. Se podría decir, así, que nosotros nos volvemos lectores cultivados dentro de la carrera.

Otro nombre que se les puede dar a este tipo de lectores es el de lector informado. En su texto, Iser toma la definición que hace Stanley Fish acerca de este tipo de lector y divide sus características en tres puntos importantes: conocer la lengua del texto, tener conocimiento semántico para comprenderlo, y tener competencia literaria (60). En el caso de los videojuegos estas características pueden aplicarse, la primera se traslada como tal, sin embargo, hay que hacer algunas anotaciones para las otras dos.

Tener el conocimiento semántico también tiene que ver con una comprensión de “los grupos léxicos, probabilidades de combinación, modismos, dialectos profesionales o de otro

tipo, etc.” (Iser 60). En el caso de los videojuegos esto se aplica de la misma manera, no podemos entenderlo si no entendemos alguno de los idiomas en los que podemos encontrarlo. Acerca de la tercera característica se refiere a una búsqueda por entender y analizar el videojuego, por lo que no todos los jugadores pueden ser lectores informados, ya que muchos de ellos sólo buscan pasar el rato y no analizar el medio, como lo estoy haciendo en esta tesis. Para los videojuegos se podría considerar una característica más del lector informado ya que hay que tomar en cuenta que es necesario saber manejar los controles; si bien en *Do Not Feed The Monkeys* son sencillos, en otros videojuegos hay que conocer todo un sistema de mecánicas para poder jugar y avanzar en la historia.

Otro concepto de lector que va de la mano con el lector informado es el Archilector. Iser toma este concepto de Michael Riffaterre y “describe un ‘grupo de informadores’ que siempre se encuentran convergiendo en los ‘pasajes nodales del texto’ a fin de atestiguar en la coincidencia de las reacciones la existencia de un ‘hecho estilístico’” (Iser 59). El archilector entonces es aquel que hace uso de los aspectos lingüísticos de un texto para analizarlo. Sin embargo, en ambos tipos de lectores, Iser nos menciona que no son suficientes, pues “el análisis de los procesos de reelaboración del texto necesita de algo más que de sólo modelos lingüísticos” (62). Podríamos, entonces, aplicar teorías sociológicas y literarias al texto para, junto con los modelos lingüísticos, conseguir una comprensión mayor del mismo.

Para los videojuegos, el Archilector, al igual que el lector informado, puede ser todo aquel jugador cuyos análisis se enfoquen solamente en un aspecto del videojuego, sobre todo en aspectos lingüísticos o de las mecánicas, considerando a estas últimas como parte de los aspectos necesarios para poder entender un videojuego, así como el conocimiento semántico

es necesario para la literatura. Este punto hay que tomarlo en cuenta, ya que una buena parte de los análisis a videojuegos tienen que ver con las mecánicas, sin considerar otros aspectos.

Un buen ejemplo de esto es el canal *Game Maker's Toolkit* de Mark Brown, un periodista británico que basa gran parte de sus vídeos en las mecánicas y los sistemas de diferentes videojuegos. Su canal cuenta ya con un millón de suscriptores mientras que un canal enfocado a la narrativa de los videojuegos como *Games as Literature* cuenta con 41 mil suscriptores. Si bien este es un gran número, es pequeño en comparación con los suscriptores de *GMT* lo que nos da un panorama acerca de los intereses en el análisis de videojuegos.

El siguiente tipo de lector es el lector pretendido, concepto de Erwin Wolff, a quien Iser retoma como la “idea de lector, que se ha configurado en el espíritu del autor” (62). Según el texto de Iser, este tipo de lector puede presentarse de diversas maneras, desde alguien idealizado por el autor hasta las intenciones que éste tenía con su texto. El problema que existe con este tipo de lector es que se ancla mucho a la idea de los lectores a quienes el autor quería dirigirse durante la época en la que escribió el texto, por lo que aún queda la duda de “por qué un lector por encima de la distancia histórica es capaz todavía de captar un texto” (Iser 63).

El último, y tal vez el más importante de ellos para Iser, es el lector implícito y, al contrario de los anteriores, éste no es un lector que sea real, ya que “encara la totalidad de la preorientación que un texto de ficción ofrece a sus posibles lectores [...] no está anclado en un sustrato empírico, sino se funda en la estructura del texto mismo” (Iser 64). Se podría decir, por tanto, que el lector implícito no es aquel que entiende el texto en su totalidad, pero sí aquel en que el autor pensaba al momento de escribir el texto. El lector implícito es el más importante, ya que “describe una estructura del texto en la que el receptor siempre está ya

pensado de antemano” (Iser 64), en otras palabras, el lector implícito es una figura que existe fuera del texto, pero es también parte de él.

Dentro del mundo del videojuego el lector implícito es uno de los que están más presentes, pues, al ser un medio que mueve tanto dinero, una gran cantidad de videojuegos se realizan buscando atraer a cierto tipo de personas. En el caso de *Do Not Feed the Monkeys* podemos imaginar que el lector implícito en el que se pensó al crear el videojuego fueron todos aquellos jugadores que buscan una experiencia narrativa, sobre todo si tomamos en cuenta que los anteriores juegos de Fictiorama Studios, la saga de *Dead Synchronicity*, son del género *point-and-click*⁴ y han sido también alabados por su narrativa.

Como ya se vio en el capítulo anterior, aún falta analizar la perspectiva del lector dada por Luz Aurora Pimentel, y ya que ella retoma la figura del lector implícito de Iser. Es importante analizarla en este punto para señalar como es que “es el lector quien opera la convergencia de todas las otras perspectivas” (Pimentel 127), su papel entonces es el de mediador. Algo muy interesante para esta tesis es que Pimentel inserta al lector dentro de la lectura, pues, al ser un observador se le considera como alguien que está *dentro* de lo que observa (127) y que además toma una postura frente a las diferentes perspectivas. Sin embargo, al contrario de lo que dice Pimentel, respecto a que el lector le lleva ventaja a todas las demás perspectivas, en este caso esto no es posible, debido a que nosotros también somos personajes dentro de la historia. Por lo tanto, hay veces en que no podremos observar todas las perspectivas, ya sea por estar viendo alguna de las cámaras, por estar durmiendo, en algún trabajo o fuera de la habitación.

⁴ Los Point and Click son aquellos juegos donde se usa exclusivamente el ratón del PC para interactuar con el juego, siendo necesario hacer click en distintas zonas del escenario para realizar las acciones.

Dicho todo esto, la figura del lector es entonces una de las más importantes en la literatura, ya que es por medio de él que el autor puede dar a conocer su mensaje. Si un texto no es leído y aun si el lector no tiene las herramientas para leerlo, la obra quedaría como inexistente, por ejemplo, si encontramos un texto escrito en una lengua que no conocemos, el texto sería sólo una sucesión de signos. Es interesante tomar esta teoría como eje para el análisis de un medio tan interactivo como el de los videojuegos, puesto que se le da más responsabilidad al lector/jugador, para que la obra pueda enviar su mensaje. Por lo tanto, hay que considerar “qué conjunto de supuestos y operaciones interpretativas aplica el lector a su acercamiento a esos textos” (Culler 36). Según la teoría de la recepción de Iser existen varios puntos que atender.

Unos de ellos son los llamados espacios de indeterminación; estos se componen de dos partes, los vacíos y elementos de indeterminación. Con elementos de indeterminación no se refiere a carencias del texto, sino que nos habla de cómo estos “encarnan condiciones elementales de comunicación [...] que posibilitan una participación del lector en la producción de la intención del texto” (Iser 50). En cuanto a los vacíos, Iser se refiere a ellos como uno de los puntos más importantes en la comunicación entre texto y lector, pues “marcan enclaves en el texto, y de esta manera se ofrecen así a ser ocupados por el lector” (263).

Umberto Eco dentro de su texto *Lector in Fabula* nos habla igualmente de esta idea en su capítulo de “Lector Modelo”, una idea similar al lector pretendido. Eco nos dice que todo texto “está plagado de espacios en blanco, de intersticios que hay que rellenar [...] vive de la plusvalía de sentido que el destinatario introduce en él” (76), por lo que, si bien el texto está construido, los espacios de indeterminación y los vacíos refieren a la interpretación que se le da al contenido.

Los espacios de indeterminación y los vacíos podrían parecer muy similares, sin embargo, la principal diferencia entre estas características tiene que ver con la forma de ser presentadas en el texto. Mientras que los espacios vacíos son cosas que no se dicen, los elementos de indeterminación son cosas que, si bien se mencionan, no alcanzan a completar la idea del texto. Es aquí cuando la unión de ambos se da, ya que los elementos de indeterminación, junto con los vacíos, otorgan espacios en los que hace falta información y es el lector, por medio de la comunicación con el texto y otras características que se hablarán enseguida, quien completa estos espacios.

Es necesario considerar que la definición de elementos de indeterminación, Iser la toma de Ingarden y éste nos indica que no todos deben de ser llenados. Esto es algo importante para el objetivo de esta tesis, ya que parece que los espacios dentro de los videojuegos pueden llenarse en su totalidad cuando se llega al final de la historia o cuando se consigue completar el 100% del juego, dígame logros, coleccionables o misiones secundarias. Sin embargo, esto sólo llena la estructura básica del videojuego, pero no por completarla nos permite conocer el mensaje que nos quiere enviar esta obra.

Estos espacios de indeterminación son parte de la estructura comunicativa que tienen el lector y el texto, pues este último “encarnaría un inventario de signos (significantes) impulsores, que recibe el lector” (Iser 112). En el proceso de lectura, el lector va tomando estos signos para llenar los espacios de indeterminación que ofrece la obra. Es posible observar un ejemplo de estos espacios en *Do Not Feed The Monkeys*. El más simple de ellos es cómo conocemos la información de los personajes, debido a que tenemos un vacío de información, tanto del nombre de a quien vemos en las cámaras como de sus contextos. Es gracias a los diálogos que es posible llenar estos vacíos, lo que nos permite tanto avanzar en la historia como conocer el mensaje de la obra. Por ejemplo, volviendo al personaje de

August Henkel, al ver su apariencia física es posible imaginarnos que es una referencia a Adolf Hitler, esto puede considerarse como un elemento de indeterminación ya que se nos da, por medio de la caracterización física de un personaje, cierta información, pero es hasta que conocemos su nombre, y leemos sus diálogos que podemos corroborar la referencia y llenamos el espacio de indeterminación.

Otros puntos utilizados para poder llenar estos espacios y que, además es una base para esta teoría, son los que se relacionan con el contexto del lector. Poder llenar estos vacíos y encontrar el significado del texto tiene que ver con “la relación del texto con los sistemas de significado más amplios, con otros textos, códigos y normas, tanto en la literatura como en toda la sociedad” (Eagleton 66). Ello refiere al llamado Horizonte de Expectativas, término acuñado por Hans-Georg Gadamer para la hermenéutica y que Hans Robert Jauss lo traslada a la teoría literaria, donde “la expectativa y la experiencia se enlazan entre sí, y por tanto se produce un momento de nueva significación” (Jauss 17). Esto implica que, producto de los diferentes contextos de cada lector, la lectura e interpretación serán distintas. O, en otras palabras, que nuestros prejuicios según lo conocido afectan cómo nos acercamos a todo tipo de obras. La mayoría de los autores, si no es que todos, utilizan estos prejuicios a su favor, no siempre de forma intencional, para atraer u “orientar” a los lectores. (Vital 241)

El Horizonte de Expectativas en *Do Not Feed The Monkeys* se puede presentar de distintas maneras. El ejemplo más claro de esto es la figura de los Walker, ya que es gracias al contexto de aparición del videojuego que se puede hacer un paralelo de estos personajes con Donald Trump y Hillary Clinton. Sin embargo, si alguien más joven o con menos interés en la política internacional se acerca a este juego puede perderse de esta referencia del mundo real, por lo que su interpretación de las noticias será diferente.

Las últimas dos características, que no se alejan mucho de lo ya dicho, son las marcas de lectura y las líneas de acción: las primeras ayudan a que el lector pueda responder y llenar los vacíos del texto. Según Alberto Vital, estas marcas de lectura son los elementos que permiten que el lector responda a preguntas como: “1) ¿quién habla?, 2) ¿dónde ocurren los hechos?, 3) ¿cuándo ocurren? y 4) ¿a quién se habla?” (248). Y entre más claras sean las marcas de lectura, más fácil será para el lector encontrar la información para llenar esos vacíos.

Estas marcas de lectura se presentan de forma distinta dentro de cualquier videojuego, pues al ser un medio audiovisual es fácil responder las preguntas que señala Vital. No obstante, en *Do Not Feed The Monkeys* es necesario encontrar estas marcas para hacer la investigación de cada cámara, así, gracias a los diálogos de los personajes y el lugar donde se encuentran, podemos responder estas preguntas y avanzar con la historia del videojuego.

Por último, las líneas de acción del texto tienen que ver con “las líneas argumentales o discursivas que se hayan tendidas en el texto” (Vital 248), con esto se refiere a las acciones dentro de una obra, además de al argumento que esta sigue. Éstas son el fundamento de lo que Iser llama “perspectivas esquematizadas”, tienen que ver con lo que un lector espera de lo que está leyendo. Todo esto apunta de nuevo hacia el lector, puesto que es quien, al momento de leer el texto y llenar los espacios de indeterminación, transforma la obra en un objeto estético.

Como pudo verse en este capítulo, la implicación del jugador dentro del videojuego permite que la narrativa no sea estática, que evolucione llegando a cambiar algunas características del narrador; los tipos de narración que se pueden encontrar dentro de un texto según Pimentel. Dentro del videojuego, se alterna entre narración consonante o disonante, según las elecciones del jugador. Reflejándose esto en el entorno del personaje principal que

va cambiando según las decisiones que nosotros vayamos tomando, adornándose de regalos o, con cómo crece la planta que nos dan.

También se pudo ver cómo la teoría de la recepción puede aplicarse al videojuego. Se vieron las diferentes tipologías de lector que nos da esta teoría, las cuales nos permiten observar cómo ha sido recibido este videojuego, que es lo que espera éste del jugador, en quien pensaron los creadores al momento de hacer el videojuego entre otros aspectos más que dan al jugador su papel tan importante.

Para finalizar, se examinó cómo es que un texto se comunica con el lector, en este caso cómo es que el videojuego es completado por el jugador. Aquí es importante observar que no todos los jugadores buscan llenar los espacios de indeterminación ya que muchos buscan sólo llenar los vacíos dejados por la trama del videojuego y los elementos quedan sin ser plenamente observados, ya que no se analiza siempre al videojuego como un medio con un mensaje.

Conclusiones

A lo largo de esta tesis se ha podido observar la importancia de acercar un medio como el videojuego a los estudios literarios, el hecho de poder aplicar teorías de la literatura a los videojuegos, nos muestra que éstas pueden abarcar más que sólo la literatura escrita y que los nuevos medios tienen características que los enriquecen, al mismo tiempo que amplían los estudios literarios.

Es gracias a la evolución del término “literatura” que es posible abarcar a los videojuegos como parte de estos estudios. Como se pudo ver, este campo ya no es un campo cerrado como se llegó a creer hace algún tiempo, el simple hecho de acercarnos a una obra con intención de estudiarla a través de los ojos de la teoría literaria ayuda a considerarla como literatura y así encontrar en ella diversas características que según los teóricos como Culler o Eagleton han considerado como base para estos estudios, como se pudo ver en el capítulo “Las características de la literatura en el videojuego”, gran parte de ellas están presentes en *Do Not Feed The Monkeys*.

La primera y más importante es el llamado uso especial del lenguaje, es importante que además de funcionar como característica de la literatura también es la principal mecánica del juego, al hacernos observar a los personajes y obtener información de ellos a través de sus diálogos. La segunda característica cumplida es la ficcionalidad y es igual de importante pues nos permite observar al lenguaje fuera de un contexto cotidiano y destacar así el uso que tiene en la vida diaria. Sin alejarnos de la mecánica principal del juego también nos encontramos con que *Do Not Feed the Monkeys* cumple con la característica de funcionar como objeto estético, esto gracias a que dentro de él se puede encontrar la relación entre forma (como se resaltan las palabras importantes) y contenido (los diálogos) volviéndolo así

un objeto estético siguiendo las pautas que da Culler para caracterizar éstos, ayudándose también de las características anteriores.

Dentro del subcapítulo “Narratología, una teoría que puede englobar al videojuego” se encontraron características narratológicas aplicables a este videojuego. En este punto se examinó cómo el espacio es importante y el mismo juego nos lo da a notar ya que es también parte de las mecánicas el explorar el lugar que vigilan las cámaras para conocer más acerca de los personajes que lo habitan.

A pesar de que es un aspecto en el que nosotros tenemos agencia, el tiempo del relato también se observó en este subcapítulo; cada una de las cámaras cuenta con sus propios tiempos y podemos conocer algunas historias sólo a ciertas horas específicas. Se vio también que la narración de *Do Not Feed The Monkeys* cuenta con tres de los cuatro movimientos narrativos que nos señala Pimentel. La pausa descriptiva no está presente a través del lenguaje al tratarse de un medio audiovisual, pero sí la escena, el resumen y la elipsis siendo la escena y el resumen los dos movimientos más importantes pues, en el caso del resumen, nos da información que de otra forma no tendríamos mientras que la escena es todo aquel momento que pasamos dentro de la habitación haciendo avanzar la historia.

El último aspecto importante del tiempo es la frecuencia, se encontró que dentro del juego está presente la *narración singulativa* ya que, a pesar de que algunas escenas dentro de las cámaras se repiten se consideran como sucesos diferentes y, además, algunas de las historias o acontecimientos suceden sólo una vez durante todo el juego y para conocerlas hay que iniciar una nueva partida.

El siguiente asunto tratado en este subcapítulo fueron los personajes no jugadores, se caracterizaron algunos de ellos de acuerdo con su *retrato, entorno y discurso* y se catalogaron como personajes *anáfora o referenciales* esto por ser los únicos que se lograron encontrar.

El personaje de la amiga es un *personaje-anáfora* que no sólo nos ayuda al principio del juego a recordar las reglas, sino también nos anima y nos advierte acerca de escalar en el club de monos. Llegado un punto en la historia deja de interactuar con nosotros poco después de haber llegado a la cima del club. Acerca de los *personajes-referenciales* se analizaron tres de ellos: August Henkel, alias Daniel Slatter, referencia a Hitler, el presidente Walker y Elisabeth Walker, que son referencias a Donald Trump y Hillary Clinton.

Acerca de Daniel Slatter se analizó además su *entorno*, su *discurso* y su *retrato* sobre todo los últimos dos aspectos por ser lo que nos ayuda a categorizarlo como personaje referencial. Tanto su aspecto físico, como el contraste que tienen sus diálogos al hablar con su psicóloga a cuando habla consigo mismo son una parte importante para encontrar las referencias a Hitler y, además, conocer su historia que también está llena de semejanzas con la del dictador alemán.

Dentro de este mismo capítulo en el apartado “El paratexto. Lo que rodea al libro y al videojuego” se observaron los paratextos con los que cuenta *Do Not Feed The Monkeys* como el título, las diferentes portadas y las versiones en las que se encuentra. La parte más importante que se analizó dentro del subcapítulo fue el título y las diversas lecturas que se le puede dar. Este título cumple con las tres funciones que Gérard Genette señala, atrae al público al ser un título interesante y en idioma inglés, identifica la obra y además, designa el contenido por medio de metáfora o metonimia ya que el juego se refiere a los habitantes de las cámaras cómo monos y es éste también la regla principal del Club de Observación.

En el último capítulo de esta tesis se señaló la importancia que tiene el jugador dentro del videojuego por medio de la teoría de la recepción. Dentro de ella nos encontramos con el término de *lector informado* o *cultivado*, que es aquel que ha estudiado para el entendimiento de un texto, también encontramos al *archilector*, el cual va de la mano del anterior, pero sólo

enfocándose en un aspecto de la obra. Esto es importante pues, como se pudo ver en el capítulo “Cómo el videojuego hace partícipe al jugador, y cómo el jugador beneficia al videojuego”, es el jugador/lector quien permite que se realicen diversas lecturas a esta obra y es quien puede cambiar algunas características narratológicas que en la literatura serían fijas.

Por lo tanto, dentro de estas conclusiones es importante observar cómo es que el jugador afecta a diversas características de la literatura. Comenzando por el lenguaje, el hecho de que dentro de este videojuego sea un aspecto tan importante para las mecánicas, y debamos estar atentos a los diálogos de los personajes para conocer más acerca de ellos y su historia nos permite reflexionar acerca de cómo nos comunicamos, gracias a esto se cumple la característica tan importante del uso especial del lenguaje. Mientras que, si nosotros no la buscamos dentro del texto, entonces no podría considerarse como cumplida.

Otro de los puntos importantes en que como jugadores tenemos agencia y, además, podemos afectar las lecturas que se le dan, es con el espacio, tanto con el nuestro como con el de otros personajes. Ya se vio en los capítulos “Narratología, una teoría que puede englobar al videojuego” y “Cómo el videojuego hace partícipe al jugador, y cómo el jugador beneficia al videojuego” que el jugador interactúa con el espacio para poder describirlo y así saber más de él. Puede cambiar o no su propio espacio, lo que permite también cambiar el tipo de narración que se desprende de la focalización interna fija, la cual está presente en este videojuego.

Tal como lo dice la teoría de la recepción, es también importante que el jugador cuente con un Horizonte de Expectativas que le permita no sólo acercarse al videojuego, sino entender las distintas referencias que se encuentran dentro de él. Aunque pueden no ser importantes para el avance del videojuego sí lo son para completar los espacios de

indeterminación que, como se vio en el capítulo anterior, pueden no completarse todos si el jugador así lo prefiere. Esto no es exclusivo de los videojuegos, ya que dentro de la literatura también existen espacios que no han sido llenados en su totalidad, sólo hay que ver cómo aún continúan publicándose artículos de obras de las que se ha hablado mucho.

Si bien algunas de las características como la intertextualidad y en buena parte también la autorreflexividad no son encontradas de manera tan evidente en *Do Not Feed the Monkeys*, hay que recordar que para Culler no son las más importantes en cuanto al concepto de literariedad y son las únicas que no se cumplen por completo, sobre todo la autorreflexividad que es entendible al medio al que pertenece. A pesar de que dentro de esta tesis se caracterizó como literatura, no hay que olvidar que se trata de un videojuego y como tal no fue construido como una obra literaria, es por esa razón que no todas las características pudieron encontrarse.

Lo anterior es importante ya que, hay que ampliar el estudio de los videojuegos, conocido también como Game Studies, o Ludología. Si bien existen teorías que pueden aplicarse a éste y otros videojuegos de manera más específica, también se ven afectados por teorías como la narratología, como pudo verse en esta tesis, esto gracias a las características narrativas que toda historia puede contener. Tal vez tendríamos un resultado similar si se analizara *Do Not Feed The Monkeys* por medio de *El héroe de las mil caras* de Joseph Campbell o alguna otra estructura narratológica.

Quedan pendientes de análisis algunos aspectos, ya que, a pesar de que se habló de los vacíos esta tesis no se enfocó en llenarlos, en posteriores análisis de este videojuego podría hablarse aún más de su función como objeto estético, o tal vez analizarlo bajo la lupa de *Vigilar y Castigar* de Michael Foucault y el concepto de panóptico, tanto aplicado a cómo observamos las cámaras como al hecho de cómo nos observa el club de monos.

Es importante también, antes de finalizar, el hablar de los vínculos entre distintos medios, en este caso se habló de cómo los estudios literarios pueden ampliar sus horizontes. Es relevante observar cómo las características de la literatura funcionan y son utilizadas para darle más profundidad a diferentes obras, así como en *Do Not Feed The Monkeys*, se observa cómo el uso especial del lenguaje puede ser utilizado también como una mecánica en un videojuego, otros ejemplos de este tipo de vínculos pueden ser *The Stanley Parable* donde se experimenta con la figura del narrador y las libertades del videojuego. Si bien no encontré algún estudio donde se utilicen teorías literarias para el análisis de este juego, basándome en algunas de las teorías vistas en esta tesis, se podría analizar según los distintos tipos de narración, ya sea *disonante* o *consonante*.

Este tipo de estudios son importantes dentro del campo de la literatura ya que permiten, cómo he dicho, ampliar el alcance que tienen las teorías y además cuestionarnos acerca de este mismo medio o hasta experimentar con él como sucede con el videojuego *Device 6*, para iOS, donde a través del texto y la experimentación con el formato de la novela se lleva al lector a través de la historia de Anna y su búsqueda por huir de una isla. Tampoco hay que olvidar los poemas digitales *Concreteons* de Benjamín Moreno, donde experimenta con videojuegos clásicos y poesía acercando los dos medios.

Para concluir, a lo largo de esta tesis se observó la importancia de acercar la teoría literaria a otros medios, para así conocer lo que otros medios han logrado partiendo de la literatura, y si bien hicieron falta algunas cosas en las que profundizar, a grandes rasgos se vio lo que este tipo de estudios pueden lograr en el mundo de la literatura.

Referencias

- Aarseth, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press, 1997.
- Aseguinolaza, Fernando Cabo, and Cebreiro María do. *Manual de teoría de la literatura*. Castalia, 2006.
- Basciani, Ariana. "Literatura infantil y juvenil: ¿Infravalorada dentro del mundo editorial?" *The Objective | Noticias Exclusivas y Opiniones Libres En Abierto*, 27 oct. 2020, <https://theobjective.com/further/cultura/2020-10-31/literatura-infantil-y-juvenil-infravalorada-dentro-del-mundo-editorial/>.
- Brown, Mark. "Game Maker's Toolkit." *YouTube*, YouTube, 2006, www.youtube.com/channel/UCqJ-Xo29CKyLTjn6z2XwYAw.
- Cirlot, Juan Eduardo. *Diccionario de símbolos*. Labor, 1992.
- Culler, Jonathan. *Breve introducción a la teoría literaria*. Crítica, 2004.
- "Do Not Feed the Monkeys on Steam." Do Not Feed the Monkeys on Steam, https://store.steampowered.com/app/658850/Do_Not_Feed_the_Monkeys/.
- Eagleton, Terry. *Una introducción a la teoría literaria*. FCE, 1998.
- Eco, Umberto, y Ricardo Pochtar. *Lector in Fabula: La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Editorial Lumen, 1993.
- Esteve, Jaume. "Do Not Feed the Monkeys. Primeras impresiones para PC." *IGN España*, 27 octubre 2017, es.ign.com/do-not-feed-the-monkeys/124812/preview/do-not-feed-the-monkeys-primeras-impresiones-para-pc.
- Fictiorama Studios. "Do Not Feed the Monkeys" 2018. *Fictiorama Studios*. www.fictiorama.com/do-not-feed-the-monkeys/.
- Fonseca, Juan A. "Do Not Feed the Monkeys - Análisis." *Gamereactor España*, Gamereactor España, 26 oct. 2018, <https://www.gamereactor.es/do-not-feed-the-monkeys-analisis/>.
- Gallardo, Ángel. "Análisis Do Not Feed the Monkeys: Jugando a ser voyeur." *Akihabara Blues*, 12 enero 2020, www.akihabarablues.com/analisis-do-not-feed-the-monkeys-jugando-a-ser-voyeur/.
- Gamero, Alejandro. "¿Se pueden considerar como literatura los videojuegos?" *La Piedra De Sísifo*, 19 octubre 2014, www.lapiedradesisifo.com/2014/10/21/se-pueden-considerar-como-literatura-los-videojuegos/.
- "Games as Literature." *YouTube*, YouTube, 2014, www.youtube.com/channel/UCvaUR_uJQcu1-c4UfUtEmQ.
- Genette, Gérard. *Umbrales*. Siglo XXI, 2001.
- Hamon, Philippe. "Pour Un Statut Sémiologique Du Personnage." *Poétique Du Récit*, Roland Barthes et al., Seuil, Paris, 1977, pp. 115–180.
- Iser, Wolfgang. *El acto de leer*. Taurus, 1987.
- Jauss, Hans-Robert. *Experiencia estética y hermenéutica literaria*. Taurus, 1992.
- Lozano, Alejandro. "Encuentros y desencuentros entre videojuegos y literatura. Jugabilidad y narrativa en 'The Stanley Parable.'" *Caracteres: Estudios Culturales y Críticos De La Esfera Digital*, vol. 6, no. 1, 2017, pp. 34–58., www.dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6329548.pdf.
- Núñez Pacheco, Rosa. "De la literatura al videojuego: Análisis de tres casos interactivos." *Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa*, 2018, <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/6610>.

- Ortega, José Luis, y Luis Oliván. “Entrevistamos a Fictiorama, Creadores De Do Not Feed The Monkeys.” *Hobbyconsolas*, 23 Mar. 2018, www.hobbyconsolas.com/reportajes/entrevistamos-fictiorama-creadores-do-not-feed-monkeys-197160.
- Pimentel, Luz Aurora. *El relato en perspectiva: estudio de teoría narrativa*. Siglo Veintiuno Editores, 2008.
- Serna-Rodrigo, Rocío. “La participación lectora en la narrativa del videojuego.” *E-SEDLL*, vol. 1, no. 2019, 2019, pp. 181–196., cvc.cervantes.es/literatura/esedll/pdf/01/12.pdf.
- Trivi, Marta. “Análisis *Do Not Feed the Monkeys*.” *AnaitGames*, 25 Oct. 2018, www.anaitgames.com/analisis/analisis-do-not-feed-the-monkeys.
- Vital, Alberto. “Teoría de la recepción.” *Aproximaciones, Lecturas Del Texto*, editado por Esther Cohen, UNAM, 2005, pp. 237–249.