

EL NARRATARIO POCO FIABLE EN LOS VIDEOJUEGOS DE ALTA RESOLUCIÓN MAINSTREAM: *FINAL FANTASY VII REMAKE VS FINAL FANTASY VII*

THE NOT VERY RELIABLE NARRATEE IN HIGH RESOLUTION
VIDEOGAMES: *FINAL FANTASY VII REMAKE VS FINAL FANTASY VII*

Adrián SUÁREZ MOURIÑO

Universidad Internacional de La Rioja

adrian.suarez.mourino@gmail.com

Resumen: *Final Fantasy VII Remake* supone una reconstrucción del original publicado en 1997. Midgar, ciudad ludoficcional que forma parte central de la diégesis, pasa de representarse con gráficos de baja resolución, escenarios prerrenderizados y modelos de baja carga poligonal a unos de alta resolución y con escenarios y modelos de alta carga poligonal. En este artículo analizaremos, comparando al videojuego original con su remake, cómo afecta eso a la narración, más en concreto a la fiabilidad del jugador en su faceta de narratario.

Palabras clave: narrativa en videojuegos, videojuegos japoneses, Final Fantasy VII, narratario, ficción compleja, cine y videojuegos.

Abstract: Final Fantasy VII Remake is a reconstruction of the original published in 1997. Midgar, a ludoficcional city that is part of the diegesis, goes from being represented with low-resolution graphics, pre-rendered scenarios and low-polygon models to high-resolution ones with scenarios and models of high polygonal load. In this article we will analyze, comparing the original video game and its remake, how this affects the narration, more specifically the reliability of the player in his role as narratee.

Keywords: storytelling in videogames, japanese videogames, Final Fantasy VII, narratee, complex fiction, cinema and videogames.

1 Introducción

El videojuego, al igual que el cine, es un medio cuya narración es dependiente de la tecnología. El cine ha visto afectada su forma de contar historias con la introducción del sonido (Navarro Herrera, A., 2020) (Casetti & Di Chio, 1996), el color (Brown, Street, Watkins, 2015) o los efectos especiales (Lamm, 2018) y su evolución. Con el videojuego ocurre algo similar. Ha pasado del uso del píxel desde su manejo más parco en juegos como *Pitfall* (Activision, 1982) a uno más rico en *Super Mario World 2: Yoshi's Island* (Nintendo, 1995) (Suárez y Pareja, 2018). Más tarde ha recurrido a los modelados poligonales de baja carga poligonal, o *low poly*, que se mueven en escenarios con gráficos prerrenderizados como *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997). Posteriormente, se representó a personajes en entornos también *low poly* pero en tres dimensiones, como *Dino Crisis* (Capcom, 1999), para pasar tanto a escenarios como a protagonistas modelados con una carga poligonal cada vez más alta y con una imagen con mayor definición, voces interpretadas por actores de doblaje profesionales, manejo de la cámara a voluntad del jugador y combinación de escenas cinemáticas en las que el jugador no interactuaba con otras plenamente jugables en las que sí. Esta última situación es la de *Final Fantasy VII Remake* (Square-Enix, 2020). La evolución de la técnica fomentó la aparición de un mayor número de videojuegos que deseaban contar historias, en especial a partir de la segunda mitad de 1990 (Arnaldo, 2014). Estos títulos desarrollaron sus propios patrones narrativos que luego inspiraron a los del cine (Loriguillo-López y Sorolla-Romero, 2015) y viceversa.

También como ocurre con el cine, las producciones *mainstream* dirigidas a un público generalista con la intención de convertirse en *blockbusters* suelen recurrir a la tecnología más reciente para causar un mayor impacto visual y comercial, incluso a costa de la coherencia narrativa (Company y Marzal, 1999: 38) o aunque ese exceso técnico haga que se las pueda tachar de estética neobarroca, sobre todo si hablamos del cine de acción (Calabrese, 1999, p. 83). Es decir, la tecnología lleva abriendo nuevos campos de posibilidades para la comunicación de una obra (Young, 2006: 13) desde siempre. Sin embargo, la velocidad a la que se producen estos cambios tecnológicos, sumado a la necesidad de implementarlos por fines comerciales, no siempre le da el tiempo necesario a los directores o desarrolladores a lograr que la coherencia narrativa vaya de la mano de lo que se quiere mostrar. Lynch (2016: 119) escribe sobre esto: “una vez vi un fragmento de película en la pantalla de mi sala de montaje rodado en alta definición (...). Y al fondo se distinguían los tornillos hundidos en la madera cuando supuestamente se trataba de una consola metálica”.

En el videojuego, a esta complejidad se le añade otra variable: la interacción o participación del jugador en la reproducción de la ficción. A través de ella, no solo se producen incoherencias en la relación entre lo que se quiere contar y lo que se muestra, como cuenta Lynch, también en cómo el jugador actúa sobre ello. Esta situación fue bautizada como disonancia ludonarrativa (Hocking, 2007). Algunos videojuegos se aprovecharon de que los jugadores eran conscientes de este problema

fingiendo que se estaba produciendo cuando en realidad no, es decir, cuando esa supuesta disonancia sí colaboraba con la narrativa. En *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), al controlar a Joel, se nos da la opción de pulsar un botón para llamar a Ellie, nuestra compañera en la aventura, y que ella venga. Llegado un momento, la llamamos pero ella no viene. Entonces creemos que se trata de una disonancia ludonarrativa, pero en realidad Ellie no se acerca a Joel porque está molesta con él. Es decir, a veces, esas incoherencias tienen explicación como parte de la narrativa (Seraphine, 2014), pero no siempre y no es lo más común.

Esto afecta al jugador en su papel como narratario. Entendemos al jugador como una combinación entre actante y narratario (Suárez, 2018: 23). Como actante, actúa sobre la diégesis y sobre sus elementos a través de mecánicas que desencadenan dinámicas y que, a su vez, provocan cambios de estado en dichos elementos. Por ejemplo, si Joel dispara sobre algo vivo en *The Last of Us*, lo mata, cambiando su estado de vivo a muerto a través de la mecánica de disparar. Como narratario, recoge la narración emitida por el juego al realizar cambios de estado previamente como actante. Con esa nueva información vuelve a ser actante, pero más capaz que la vez anterior por tener más datos y haber aprendido a obtenerlos. O quizás no. En caso de que se produzcan disonancias o que el juego mienta a través de su narrador, puede que ese narratario no entienda lo que ocurre ni que luego, siendo actante, sepa lo que puede hacer o no.

Este artículo introduce la figura del narratario poco fiable, un tipo de narratario que, a causa de las incoherencias narrativas por culpa de una tecnología mal empleada en representar adecuadamente lo que se ve, sus posibilidades y sus límites, o alimentadas por las disonancias ludonarrativas, no consigue comprender con acierto la narración que se le quiere entregar. De esa forma se convierte en alguien en que no te puedes fiar de que haya comprendido lo que se le cuenta, pues esto no ha sido bien contado. Volviendo al ejemplo de David Lynch, él sería un narratario poco fiable al respecto de esa consola metálica de la que habla, pues la película no narra claramente si es de madera o efectivamente de metal. Analizaremos este caso centrándonos en el videojuego pero sin olvidar sus conexiones tecnológicas y expresivas con el cine.

2. Estado de la cuestión

La idea de narratario poco fiable parte del narrador poco fiable (Buckland, 2014: 5) que conduce a una narración poco fiable (Ferenz, 2005; 2009), valga la redundancia. Este narrador da información sesgada, engañosa o con sentido no literal y ofrece pistas erróneas en una o varias de las siguientes claves de la obra: autoconsciencia, cognoscibilidad y comunicabilidad (Bordwell, 1985). Este narrador es frecuente en ficciones televisivas complejas como *Twin Peaks* (Propaganda Films y Spelling Television, 1990-1991), animes complejos (Loriguillo, 2018) como *Neon Genesis Evangelion* (Gainax, 1995-1996) o puzzle films como *Memento* (Nolan, 2001). Un narrador poco fiable en cine o televisión es preparado a propósito para que el narratario dude y disfrute adivinando y reconstruyendo la historia que se le cuenta desmontada, adoptando por lo tanto una posición psicológica que da origen

al jugar (Suits, 1967) y que se resume con preguntas que se encuentran frecuentemente en internet al respecto de este tipo de producciones como: “¿habéis resuelto *Mulholland Drive* (Lynch, 2001)?” (Navarro-Remesal, 2019: 129).

El videojuego japonés contemporáneo también recurre a un constructo narrativo que contiene en algunos de sus trabajos la voz de un narrador poco fiable, como es el caso de *Deadly Premonition* (Acces Games, 2010), que es prácticamente una mimesis lúdica de *Twin Peaks*, *Nier* (Cavia, 2010), fuertemente influenciado por *Neon Genesis Evangelion* (Prell, 2018), o *Dark Souls* (From Software, 2013) en el que se le pide al jugador que reconstruya la narración. Sobre este juego, Hidetaka Miyazaki, su director, manifestó que jamás revelaría la historia real de este juego, dejando que los jugadores reconstruyeran la que ellos creyesen que era cierta (Suárez, 2019: 127).

Estos son tres casos de un uso de un narrador poco fiable en videojuegos japoneses que aparece en la obra a propósito. Sus directores han manifestado su intención de que sus jugadores jueguen también a entender la historia, como ocurre con *Twin Peaks* o *Memento*. Un narrador poco fiable en estos términos debería tener como consecuencia un narratorio poco fiable, pero no podemos categorizarlo de tal forma porque solo lo será durante las primeras partidas o visionados de una película o de uno de estos videojuegos. Aceptar el reto que plantean estas producciones supone verlas repetidas veces recurriendo a la rejugabilidad propia del videojuego (Loriguillo-López, Sorolla-Romero, 2015) y que llegó luego a las producciones fílmicas con la adopción de reproductores caseros en los hogares y las reposiciones. En poco tiempo, y con dedicación, se pasa de ser un narratorio poco fiable a uno experto, pues partida tras partida se aprende a interpretar los códigos narrativos de la obra hasta montar la historia. Es más, un jugador acostumbrado a este tipo de producciones, será narratorio poco fiable durante poco tiempo, porque tendrá más experiencia en interpretar las pistas que estos videojuegos le ofrecen.

Por ello, nosotros estudiamos la figura de un narratorio poco fiable en el contexto de que el narrador también lo sea, pero no porque un equipo de desarrollo lo haya preparado de tal forma y de forma explícita en su videojuego, como en los casos señalados, sino porque por incoherencias derivadas entre la parte lúdica, la narrativa y la técnica, de ese narrador uno no se pueda fiar, por lo que el narratorio nunca podrá obtener la verdad. A este narrador lo llamamos narrador mentiroso y da como resultado narratorios poco fiables. Un narrador poco fiable solo crea narratorios poco fiables en márgenes de tiempo finitos.

Nuestro punto de partida del narrador en un videojuego parte del narrador de Genette (1972). Él comprende varios narradores de distinta índole en función de su posición con respecto a la diégesis. Nosotros actualizamos esa perspectiva adaptándola al videojuego. De esa forma contamos con un único narrador, un meganarrador, que cuenta con distintas voces: antediegéticas, intradiegéticas, autodiegéticas, heterodiegéticas y homodiegéticas (Suárez, 2018: 41). Estas voces aparecen representadas en la ludoficción de diferentes formas en función de su posición en la diégesis y conformando a un único meganarrador. Cuando hablamos de la voz antediegética del narrador nos referimos al HUD o conjunto de marcadores que aparecen en una capa entre el mundo de juego y el

nuestro (Navarro-Remesal, García-Catalán, 2015). Las voces homodieéticas son las que nos llevan a los cambios de estado a través de la interacción con los elementos propios de la diégesis. Por ejemplo, si nuestro avatar recibe un golpe, se queja, lo que supone un cambio de estado que le brinda información al jugador en su faceta de narratario. Esta voz homodieética colabora con la antediegética, pues en el marcador de vidas de ese avatar se verá una reducción. Es por ello por lo que sumamos todas estas voces en un solo narrador, por su mutua participación.

El narratario poco fiable que aquí estudiamos parte de que esas voces homodieéticas le mientan, pues al existir incoherencias entre lo que representan y lo que nos quieren contar, y sumado a otras producidas en la parte lúdica, provocan que el narrador sea poco fiable no a propósito sino por incompetencia, es decir, un narrador mentiroso como es el caso de *Final Fantasy VII Remake*.

3. Alcance de la investigación y planteamiento metodológico

Nuestra investigación plantea definir la condición de este narratario poco fiable en base a la relación: tecnología-representación estética-juego, que provoca que un videojuego tenga un narrador mentiroso por serlo su voz homodieética. Para ello realizaremos un análisis comparativo entre dos videojuegos: *Final Fantasy VII* y *Final Fantasy VII Remake*, realizando un estudio comparativo entre ambos. Elegimos estos dos títulos porque el segundo es una reformulación de la narrativa del original recurriendo a una tecnología gráfica más potente, lo que aumenta la comunicabilidad de la obra e incrementa, en comparación, los posibles problemas de representación, coherencia e interacción. Sus gráficos buscan el hiperrealismo y son de alta definición, lo que da más información de sus personajes y de cómo se relacionan con el entorno. El original, sin embargo, presenta gráficos en baja resolución y modelados poligonales *low-poly*, lo que quita mucha información a la imagen; es decir a las voces homodieéticas del narrador.

Por ello, el narrador de *Final Fantasy VII* se muestra como un narrador fiable porque no pone de manifiesto ni de manera tan explícita las incoherencias entre la interacción de nuestros personajes y lo que se nos narra. Aunque lo hiciera sin querer o a sabiendas, su tecnología no podría manifestarlo de una forma evidente por sus limitaciones. Sin embargo, *Final Fantasy VII Remake* sí que presenta estas incoherencias de manera manifiesta porque la alta resolución, como apunta David Lynch, desmonta rápido las mentiras de la ficción.

Nuestro análisis entre ambos juegos se complementará con la relación de los dos con *Final Fantasy VI* (Squaresoft, 1994) y la película de animación *Final Fantasy Advent Children* (Tetsuya Nomura, 2005). Finalizará con un fragmento compartido en ambos juegos: la investigación del científico de Shinra llamado Hojo. Comparando cómo ambos lo representan nos permitirá ver la diferencia entre ambos narratarios y comprender a qué recursos ha de recurrir el videojuego al darse esta situación.

4. De *Final Fantasy VI* a *Final Fantasy VII*

Existen veintitrés años de diferencia entre *Final Fantasy VII* y *Final Fantasy VII Remake*. El primero se publicó en Playstation en 1997 mientras que su remake apareció en Playstation 4 en 2020, a pocos meses de la llegada a las tiendas de Playstation 5. Para el desarrollo del original, el equipo creativo partió del juego anterior y de lo aprendido con él: *Final Fantasy VI* (Squaresoft, 1994) (GSLA, 1997). Esta sexta parte, publicada en Super Nintendo, no contaba con personajes poligonales como su séptima entrega, no había juegos de cámara ni de planos y los escenarios no eran prerrenderizados. *Final Fantasy VI* estaba desarrollado enteramente con píxeles, los personajes se mostraban de perfil al jugador y los escenarios forzaban su perspectiva para permitir un desplazamiento no solo a derecha e izquierda sino también hacia arriba y abajo.

Super Nintendo obligaba a los desarrolladores a usar cartuchos para producir sus videojuegos, lo que implicaba limitaciones de memoria. Playstation era capaz de reproducir el contenido de un CD, lo que permitía añadir escenas de vídeo en baja resolución, voces, música, polígonos y movimientos de cámara. Siguiendo con las mutuas conexiones e hibridaciones de videojuego y cine, la llegada del disco compacto permitió a Squaresoft trasladar a su videojuego presentaciones de personajes y construcciones de escenas inspiradas en sus películas favoritas. La idea original de Sephiroth, el villano principal del videojuego con permiso de Jénova, parte de *Jaws* (Steven Spielberg, 1975) (Frischia, 2020). Como el tiburón de la película, Sephiroth tarda en mostrarse al espectador. Cuando se muestra es tras un elaborado juego de cámaras, flashbacks y leyendas que se cuentan sobre él.

Pese al salto técnico, y por ello narrativo, que suponía pasar del píxel a los modelados de baja carga poligonal, la coherencia entre lo representado y las posibilidades del jugador como actante iban de la mano de lo que recibía como narratario. De eso se ocupaba la todavía parcialidad de la información del estilo gráfico. Cloud, el protagonista de *Final Fantasy VII*, no se representaba con mucho más que con un amasijo de polígonos angulosos que simulaban un contorno humano. No podíamos distinguir ni los dedos de sus manos, ni la boca ni las orejas. Es decir, aunque ahora gracias a construirlo con polígonos tuviera volumen, la información que se daba de él al jugador seguía pareciéndose mucho a la que ofrecía el píxel.

Cloud llevaba con él una espada enorme casi tan grande como él mismo, pero esta no aparecía representada salvo en las secuencias de lucha, en cinemáticas concretas o en momentos recreados con el motor de juego muy puntuales. En estos, la espada aparecía como salida de la nada y blandida por Cloud. Sin embargo, al no mostrar el juego toda la información por culpa de estos polígonos y la imagen en baja definición, al narratario se le daba la posibilidad de sospechar de que la espada se ocultaba en otra parte; quizás en el mismo sitio que esas desaparecidas orejas, boca o nariz. Es decir, los códigos narrativos asociados al estilo gráfico y su empleo mantenía la coherencia dentro de la diégesis. Desde el principio, el jugador como narratario tenía claro que una regla del mundo de *Final Fantasy VII* es que nunca se le iba a mostrar todo.

En relación a lo jugable, *Final Fantasy VII* presentaba cuatro tipos de situaciones. Por una parte podíamos manejar a Cloud a través de escenarios delimitados por la frontera de la pantalla. Al llegar

a esta, pasábamos a otra escena. Estas áreas se representaban con fondos prerrenderizados; es decir, no se renderizaban en tiempo real. Eran imágenes que no cambiaban con la incidencia de la luz del juego ni podíamos hacer rotar. Por otra parte teníamos la exploración de Cloud por un mapamundi con montañas, lagos y desiertos realizados modelados con polígonos low-poly que sí podíamos hacer girar para comprender mejor donde estaba nuestro personaje.

Contábamos también con secuencias de combate. En estas batallas el modelado de nuestro personaje cambiaba, de aparecer deformado y achatado como en las escenas de exploración, aquí se veía más estilizado para poder representar mejor sus movimientos. Finalmente, teníamos secuencias cinemáticas grabadas en vídeo en las que no interactuábamos y en las que los personajes volvían a mostrarse deformados.

En todas ellas se mantenía una coherencia en sus acciones, en lo que podían hacer como avatares. Cloud podía portar una espada pesada durante un breve espacio de tiempo, pero esa fuerza no se reflejaba en el resto de sus extremidades pues corría a una velocidad razonable. Solo era capaz de saltar grandes alturas motivado por la adrenalina producida por recibir mucho daño o al infligirlo él en combate. En esa circunstancia, podía realizar un ataque especialmente dañino contra sus agresores con el que se elevaba brevemente por los aires. El personaje hacía gala de esta resistencia saltando y aterrizando también en las escenas en la que explorábamos si había una larga distancia que salvar, lo que ocurría también en las escenas de vídeo se representase el personaje achatado o no. En estos casos, Cloud siempre hacía un ademán para contarnos que no era fácil realizar el salto.

Con una cámara fija y buscando una perspectiva cenital casi de forma permanente, cuando *Final Fantasy VII* quería que el narratario prestase atención a un elemento concreto en una escena, montaba una nueva escena cambiando el ángulo de la cámara y disponiendo el punto de fuga de la perspectiva en el elemento a contemplar. Hasta que no llegásemos a la salida de la escena, se mantendría el plano dejándonos movernos con total normalidad y como si se tratara de una pantalla más, sin reducir nuestras posibilidades de interacción.

Final Fantasy VII mantiene esta coherencia entre lo que jugamos, vemos y cómo se representa porque su estilo gráfico comparte características de comunicabilidad comunes con el píxel, es decir, también entrega información parcial. El estilo gráfico pixelado ha sido el más usado casi desde el que podríamos considerar el primer videojuego con éxito de ventas: *Pong* (Atari, 1972) (Suárez, 2018: 71). Ha habido otras alternativas a los píxeles como los gráficos vectoriales para realizar *Battlezone* (Atari, 1980), por ejemplo, pero en lo que se refiere a microordenadores y videoconsolas en los años 70, 80 y principios de los 90, el píxel dominaba el *mainstream* (Donovan, 2010). Unos 30 años de estudio de manejo con esta técnica gráfica consiguió que el paso a la siguiente, tal y como se ve en la figura 1 al comparar *Final Fantasy VI* a la izquierda con *Final Fantasy VII* a la derecha, no incurriera en la proliferación de narratarios poco fiables. Sin embargo, la situación cambió con *Final Fantasy VII Remake*.

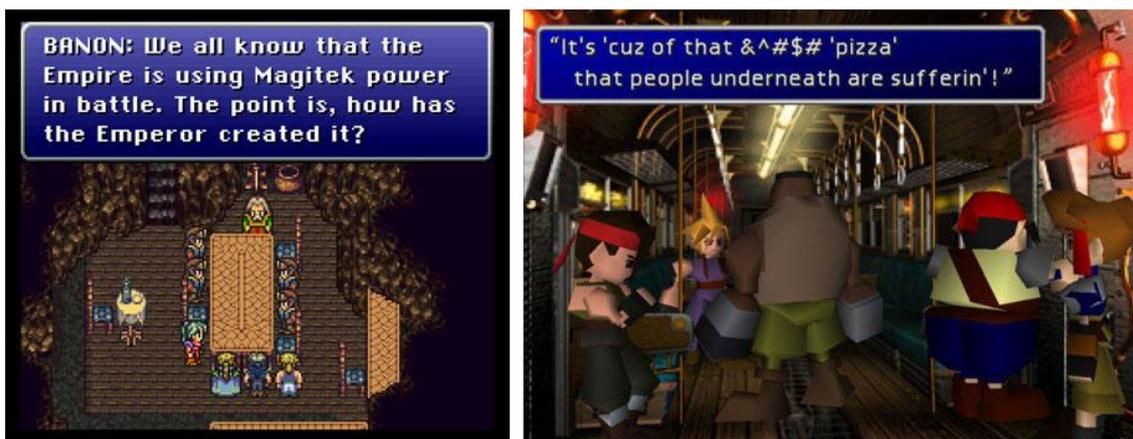


Figura 1. [Fuente: elaboración propia]

Las continuas actualizaciones de hardware de las consolas, de Playstation a Playstation 5 supusieron la posibilidad de poner en pantalla gráficos con una alta aspiración al realismo. Tanto es así que con el lanzamiento de *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010) para Playstation 3, y debido a los rostros tan semejantes a los humanos de sus personajes jugables, se dijo que los videojuegos podrían atravesar el valle inquietante (Tinwell, 2014), una frontera en la que nos resultaría difícil diferenciar al modelo por ordenador del real y que por ello resultaba perturbador. El problema es que no se tuvo en cuenta que a una mayor comunicabilidad de la imagen se tendría que implementar una jugabilidad y una coherencia acorde en la voz homodiegética del narrador.

5. De *Final Fantasy VII* a *Final Fantasy VII: Advent Children*

El éxito en ventas de *Final Fantasy VII* propició el lanzamiento de la película *Final Fantasy VII: Advent Children* (Nomura, 2005). Es habitual en el mercado japonés generar un universo cross media o media mix en torno a una licencia que haya vendido bien (Hernández, 2017). Para que la cinta resultara más atractiva, dinámica y espectacular, se añadieron acciones a los personajes que no se habían visto en el videojuego original. Ahora Cloud y los demás eran capaces de saltar grandes distancias, casi hasta volar por los aires. Esta posibilidad es frecuente en el anime. Los principales personajes de obras shonen, dirigidas a adolescentes varones, acaban consiguiendo la habilidad suficiente para lograrlo tras derrotar a un rival poderoso que tiene esta capacidad, como ocurre con Son Goku en *Dragon Ball* (Toriyama, 1984-1995) al vencer a Piccolo, Sanji en *One Piece* (Oda, 1999 – en publicación) al acabar con la organización CP9 o Mazinger en *Mazinger Z* (Nagai, 1992-1994) tras derrotar a uno de los ingenios mecánicos mandados por el doctor Hell capaz de volar. Este tropo tan habitual es un símbolo de madurez del personaje y de progreso como guerrero. Cloud, tras superar *Final Fantasy VI* y derrotar a Sephiroth, que podía volar, también adquiere el poder de saltar muy alto y de casi ser ingravido según esta película que narra lo que ocurre dos años después tras *Final Fantasy VII*.



Figura 2. [Fuente: elaboración propia]

Como vemos en la figura 2, *Final Fantasy VII: Advent Children*, a la derecha, traduce la obra original y la adapta al cine con un estilo artístico similar al de un anime con gráficos generados por ordenador. Ya se pueden apreciar los rostros al completo de los personajes. Cloud ya no hace aparecer su espada de la nada porque los códigos visuales y la comunicabilidad de este estilo artístico exige que se vea dónde la guarda. Tiene una funda y de ahí la extrae. Si hay un enemigo que vuela por los aires, él se alza a por él, es muy resistente físicamente y la obra, dentro de las reglas de su propia diégesis, es coherente consigo misma. El narratario es fiable porque también lo es el propio narrador. No hay un jugador que pueda ejercer una interacción que ponga a prueba las reglas internas de la obra.

6. *Final Fantasy VII Remake* en comparación con *Final Fantasy VII* y *Final Fantasy Advent Children*



Figura 3. [Fuente: elaboración propia]

Partiendo de un artístico similar a *Final Fantasy VII: Advent Children*, *Final Fantasy VII Remake*, a la derecha en la figura 3, adapta el juego original de 1997 queriendo también llevar a él la forma de moverse y comportarse de sus personajes en la película. Es en esta transición en la que el jugador, como narratario, pasa a ser poco fiable a causa de las inconsistencias entre tecnología, representación y juego.

La espada de Cloud en el remake cuelga de su espalda por arte de magia y sin nada que la agarre a su espalda, a diferencia de en *Advent Children*. La vemos todo el rato suspendida en el aire sin explicación puesto que la cámara que nos permite contemplar la acción suele ubicarse para entender al avatar en tercera persona. El videojuego no se molesta en explicarnos este detalle, por lo que la voz homodiegética del narrador nos miente al ocultarnos esta información. Este detalle no ocasionaba una incoherencia en el videojuego de 1997 por la baja comunicabilidad de su imagen, pero aquí sí que lo provoca. Podemos entender que la regla de la diégesis es que las armas flotan, pero la ametralladora de Barret está bien sujeta a su cuerpo por correas mientras que el bastón que Aerith usa para lanzar su magia aparece y desaparece como en el original. Es decir, no hay un consenso para que, como narratarios, podamos comprender lo que se nos quiere decir.

Cloud vuelve a demostrar en las escenas cinemáticas en las que no participa el jugador a través del mando que es un ser prácticamente ingrávido. Es capaz de saltar de una moto a otra a veinte metros y en movimiento. Sin embargo, cuando se le devuelve el control al jugador no puede sortear ningún obstáculo, ni siquiera dar el más mínimo brinco. Si hay un agujero que separa a un metro dos plataformas, necesitará buscar una ruta alternativa en lugar de impulsarse por los aires. En este caso, se le dice al narratario algo que luego el juego contradice.

Por culpa de esto, la fiabilidad del narratario queda menoscaba por un mal narrador que tiene voces homodiegéticas mentirosas. Al rematar el juego, se nos sigue sin suministrar información reveladora sobre estas cuestiones, lo que nos impide obtener información plena sobre Cloud y, por lo tanto, nos imposibilita completar la narración del conjunto de la obra por las disonancias entre la alta comunicabilidad de lo que se representa, la narración y nuestras posibilidades o imposibilidades de juego. Sin embargo, a diferencia de *Dark Souls*, el videojuego jamás manifiesta que esto sea a propósito pues sí explica al detalle el resto de detalles de su historia. Es decir, no estamos ante un narrador poco fiable sino ante un narrador mentiroso.

A estos problemas se le suman otros. Los personajes no jugador o PNJ que pueblan los distintos suburbios que recorremos se repiten. Vemos a uno, andamos unos pocos metros y nos encontramos al mismo vestido igual pero adoptando otro rol. Por otra parte, Cloud y sus compañeros van con ropas muy pintorescas mientras que el resto de habitantes de la diégesis llevan trajes, camisetas y pantalones de lo más convencional. Llegado un momento, Barret, un amigo de Cloud, le pide a este y a Tifa que aparenten normalidad para poder mezclarse entre el gentío; pero que lo logren parece imposible. Además de por su rimbombante vestimenta, Cloud lleva a su espalda una espada de más de metro y medio y Barret lleva acoplada una metralleta en su brazo del tamaño del torso de una persona. Siempre que Cloud consigue un arma nueva y se la acopla a la espalda, esta se manifiesta en la diégesis, se ve tal cual, pero no cuando se equipa con un accesorio nuevo. Elegir uno u otro no altera su atuendo, aunque se ponga un chaleco antibalas.

El escenario también adquiere un mayor detalle gráfico con respecto al juego de 1997, pero a Cloud y a su enorme espada solo se le permite interactuar con unas cajas determinadas. Solo podremos

romper aquellas que vienen etiquetadas con el logo de Shinra, la maligna empresa que está drenando la energía del planeta. Ninguna otra.

Como narratarios nos convertimos en unos inútiles poco fiables sin ser capaces de discernir qué es parte de la historia que nos están contando y qué no: ¿que todos vayan vestidos de carnaval y el resto no es parte de la trama del juego? ¿Y que unas cajas se puedan partir y otras no? Esto tiene sus consecuencias en nuestro papel como actante. Muchas veces nos pegaremos a los bordes de una cuesta preguntándonos si podemos saltar o no. Al no poder, no entenderemos por qué no porque nuestro personaje demuestra que sí puede hacerlo en las escenas de vídeo. ¿Cloud es alguien poderoso o no lo es? ¿Lo es solo cuando le apetece?

Estas inconsistencias provocan que desechemos nuestro papel como narratarios; que no le demos importancia pues aunque la historia principal y la narración plantee enigmas a resolver, la voz homodiegética del narrador nos miente continuamente y no nos toma en serio. *Final Fantasy VII Remake* adquiere conciencia de esto.

En el videojuego original, cuando existía un elemento importante al que mirar porque tenía peso en la trama, la escena estática dejaba de estar filmada mediante un plano cenital para adquirir perspectiva. *Final Fantasy VII Remake* hace algo parecido. Al entrar en el laboratorio del científico Hojo, una de las últimas zonas que visitamos, el título nos impide correr, solo nos deja caminar muy despacio y tampoco nos deja mover la cámara que pasa a ser controlada por el propio juego. De esta forma, gira en tiempo real y nos fuerza a observar a Jénova, un ser clave en la trama atrapado en estas instalaciones. Una vez que se queda satisfecho, nos devuelve el control.

En *Final Fantasy VII*, el título no tiene que recurrir a alterar de esta forma el grado de interacción que tenemos como actante, pues como narratario estamos bien informados y somos fiables. A esto se le suma que los personajes tengan que dar un exceso de explicaciones cuando se dirigen a nosotros. Es solo a través de sus labios de dónde podemos extraer narración veraz.

7. Conclusiones

Analizar la narración de *Final Fantasy VII Remake* nos lleva a señalar que no está bien construida. La voz homodiegética de su narrador miente, y no lo hace a propósito, no es un narrador no fiable propio de un *puzzle film* o de un anime complejo. Es un narrador homodiegéticamente fallido. Eso transforma al narratario en un narratario poco fiable, incapaz de seguir la narración. Para solucionar este problema, tendrá el propio narratario que discernir qué es cierto y qué es una triquiñuela llevada a cabo por falta de recursos técnicos, por una mala adaptación del juego de 1997 a la alta resolución y a los modelados hiperrealistas, o por incoherencias flagrantes entre lo que se cuenta de Cloud y lo que él puede hacer a manos del jugador.

También cabe analizar qué recursos emplea el juego para hacer entender a sus narratarios poco fiables a qué es a lo que han de prestar atención para comprender el grueso de la historia. En el caso

de *Final Fantasy VII Remake*: la retirada o merma en el grado de interacción y control de la cámara involuntario, así como un exceso de explicaciones que le restan naturalidad a las conversaciones.

Por lo tanto, y en conclusión, definimos al narratario poco fiable como aquel narratario dentro de la dupla de jugador: actante-narratario al que no se le dan los recursos suficientes para actuar de forma plena como tal. El narrador del juego, compuesto por voces antediegéticas, intradieéticas, autodieéticas, heterodieéticas y homodieéticas, da información incoherente o que se contradice dentro de la relación tecnología-representación-juego. En consecuencia, la calidad del jugador como actante también se resiente, así como la inmersión en la diégesis y la credibilidad del mundo ludoficcional. En consecuencia, la existencia de un narratario poco fiable, por alterar también al jugador en su condición de iniciador de la narración a través de sus acciones, puede provocar o fomentar la aparición de jugadores subversivos (Tanenbaum, 2013), que ponen al límite las reglas del videojuego porque entienden que estas no están bien planteadas al no permitirles ser buenos narratarios. Por otra parte, con un narratario fiable construido con voces homodieéticas de confianza y sin incoherencias, tendríamos a un jugador implicado (Anyó, 2016: 48), que asume con gusto y autoridad su doble posición como autor y lector.

La existencia de un narratario poco fiable presupone la existencia de un narrador mentiroso que tendrá que recurrir a soluciones burdas para que el narratario acabe siendo capaz de comprender lo que se le quiere contar, alterando al jugador y a la propia percepción del conjunto narrativo.

Bibliografía

- ANYÓ, Lluís (2016): *El jugador implicado. Videojuegos y narraciones*. Barcelona: Laertes.
- ARNALDO PICCUCI, Marcelo (2014): "When video games tell stories: a model of video game narrative architectures", *Caracteres*, 3/2, pp. 99-117. Recuperado de: <http://revistacaracteres.net/revista/vol3n2noviembre2014/model-video-game-narrative-architectures/> (fecha de acceso: 17/04/2020).
- BROWN, Simon – STREET, Sarah – WATKINS, Liz (2012): *Color and the Moving Image: History, Theory, Aesthetics*. Abingdon: Routledge.
- BUCKLAND, Warren (1998): "A close encounter with *Raiders of the Lost Ark*: Notes on narrative aspects of the New Hollywood blockbuster", en Stephen NEALE y Murray SMITH (eds.), *Contemporary Hollywood cinema*. London: Routledge, pp. 166-177
- CALABRESE, Omar. (1999) *La era neobarroca*. Madrid: Cátedra
- CASETTI, Francesco. DI CHIO, Federico. (1996). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós
- COMPANY, V. – MARZAL, J. (1999): *La mirada cautiva: formas de ver en el cine contemporáneo*. Valencia: Generalitat Valenciana.
- DONOVAN, Tristan. (2010). *Replay: The History of Videogames*. Lewes: Yellow Ant.

- FERENZ, Volker (2005): "Fight clubs, american psychos and mementos: the scope of unreliable narration in film", en María SAN FILIPPO (ed.) *New Review of Film and Television Studies*, 3/2, pp.133-159.
- FRISCINA, John (2020): "Sephiroth was originally inspired by *Jaws* in *Final Fantasy VII*". Recuperado de: <https://www.nintendoenthusiast.com/sephiroth-jaws-final-fantasy-vii-inspiration-yoshinori-kitase/> (fecha de acceso: 17/04/2020).
- GENETTE, Gerard (1972): *Figures III*. París: Seuil
- GSLA (1997): "*Final Fantasy VII* – 1997 developer interviews". Recuperado de: <http://shmuplations.com/ff7/> (fecha de acceso: 17/04/2020).
- HOCKING, Clint (2007): "Ludonarrative dissonance in bioshock: the problem of what game is about". Recuperado de: http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html (fecha de acceso: 07/10/2007).
- LAMM, Cassidy (2018): *The Importance of Visual Effects in Film Narrative and Film Theory*. Tesis doctoral. Clemson University. Recuperado de: https://tigerprints.clemson.edu/all_theses/2858/ (fecha de acceso: 17/04/2020).
- LORIGUILLO, Antonio (2018): *La narración compleja en el anime postclásico*. Tesis doctoral. Universitat Jaume I. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=146549> (fecha de acceso: 17/04/2020).
- LORIGUILLO-López, Antonio – SOROLLA-ROMERO, Teresa (2015): "«Vive, Muere, Repite»: el blockbuster ante el desafío interactivo", *Fonseca, Journal Of Communication*, 11, pp. 118-132. Recuperado de: <https://revistas.usal.es/index.php/2172-9077/article/view/13437> (fecha de acceso: 17/04/2020).
- NAVARRO HERRERA, Alba (2020): "*Bajo los techos de París* (René Clair, 1930): la irrupción del sonido en la representación del espacio urbano parisino", *Área Abierta*, 20/1, pp. 9-25.
- NAVARRO-REMESAL, Víctor (2019): *Cine Ludens: 50 diálogos entre el juego y el cine*. Barcelona: UOC.
- NAVARRO-REMESAL, Víctor – GARCÍA-CATALÁN, Sheila (2015): "«¡Ey, tú frente a la tele!»: El jugador como actante en la ficción y la cuarta pared en el videojuego", en José CUESTA MARTÍNEZ y Javier SIERRA SÁNCHEZ (Coords.), *Videojuegos, arte y narrativa audiovisual*. Madrid: ESNE, pp. 211-230.
- PRELL, Sam (2018): "«I don't think I'll have a happy ending» – Nier: automata director Yoko Taro talks expectations and our secret selves". Recuperado de: <https://www.gamesradar.com/i-dont-think-ill-have-a-happy-ending-nier-automata-creative-director-yoko-taro-talks-expectations-and-the-secret-selves-we-keep-hidden/> (fecha de acceso: 17/04/2020).
- SERAPHINE, Frédéric J. N. (2014): *The Intrinsic Semiotics of Video-Games: In Search of Games' Narrative Potential*. Recuperado de: https://www.academia.edu/27918155/The_intrinsic_semiotics_of_video_games_In_search_of_games_narrative_potential (fecha de acceso: 17/04/2020).

- SUAREZ, Adrián (2018): *La narración de las interacciones*. Tesis doctoral. UDC y CESAG, A Coruña, España. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=145163> (fecha de acceso: 17/04/2020).
- SUÁREZ, Adrián (2019): *El padre de las almas oscuras: Hidetaka Miyazaki a través de su obra*. Barcelona: Star-T-Magazine Books
- SUÁREZ, Adrián – PAREJA, Alejandro (2018): *Sobre Mario, de fontanero a leyenda 1981-1996*. Barcelona: Star-T-Magazine Books.
- SUITS, Bernard (1967): “What is a game?”, *Philosophy of Science Association*, 34/2, pp. 148-156.
- TANENBAUM, Joshua (2013): “How I learned to stop worrying and love the gamer: reframing subversive play in story-based games”. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/272490001_How_I_Learned_to_Stop_Worrying_and_Love_the_Gamer_Reframing_Subversive_Play_in_Story-Based_Games (fecha de acceso: 17/04/2020).
- TINWELL, Angela (2014): *The Uncanny Valley in Games and Animation*. Cleveland: CRC Press
- YOUNG, Paul (2006): *The Cinema Dreams Its Rivals: Media Fantasy Films from Radio to the Internet*. Minneapolis: University of Minnesota Press.