

Anexos¹

Anexo 1.*Parámetros ficcionales y narrativos del bloque principal. Hijo de Edith.*

Videojuego What Remains of Edith Finch

Anexo 2.*Parámetros ficcionales y narrativos del sub bloque 1 – Edith.*

Videojuego What Remains of Edith Finch

Anexo 3.*Parámetros ficcionales y narrativos del sub bloque 1.1 - Molly.*

Videojuego What Remains of Edith Finch

Anexo 4.*Parámetros ficcionales y narrativos del sub bloque 1.2 - Odin.*

Videojuego What Remains of Edith Finch

Anexo 5.*Parámetros ficcionales y narrativos del sub bloque 1.3 - Calvin.*

Videojuego What Remains of Edith Finch

Anexo 6.*Parámetros ficcionales y narrativos del sub bloque 1.4 - Bárbara.*

Videojuego What Remains of Edith Finch

Anexo 7.*Parámetros ficcionales y narrativos del sub bloque 1.5 - Walter.*

Videojuego What Remains of Edith Finch

Anexo 8.*Parámetros ficcionales y narrativos del sub bloque 1.6 - Sam.*

Videojuego What Remains of Edith Finch

Anexo 9.*Parámetros ficcionales y narrativos del sub bloque 1.7 - Gregory.*

Videojuego What Remains of Edith Finch

Anexo 10.*Parámetros ficcionales y narrativos del sub bloque 1.8 - Gus.*

Videojuego What Remains of Edith Finch

Anexo 11.*Parámetros ficcionales y narrativos del sub bloque 1.9 - Milton.*

Videojuego What Remains of Edith Finch

Anexo 12.*Parámetros ficcionales y narrativos del sub bloque 1.10 - Lewis.*

Videojuego What Remains of Edith Finch

¹ Tanto para la extracción de las instancias narrativo/ficcionales del videojuego como para el establecimiento de los distintos criterios de aplicabilidad se utilizó un video del videojuego completo *What Remains of Edith Finch* de YouTube.

Anexo 13. *Parámetros ficcionales y narrativos del sub bloque 1.11 - Edith.*

Videojuego What Remains of Edith Finch

Anexo 14. *Parámetros ficcionales y narrativos del sub bloque 1.11.1 - Edie.*

Videojuego What Remains of Edith Finch

Anexo 15. *Criterios particulares de aplicabilidad del videojuego en aula. Según los primeros objetivos de What Remains of Edith Finch*

Anexo 16. *Criterios particulares de aplicabilidad del videojuego What Remains of Edith Finch en aula. Según un objetivo que pudiera proponerse al interior del aula de clase*

En esta sección se encontrará un total de catorce tablas, cada una con las implicaciones narrativo-ficcionales de cada personaje del videojuego. Están divididas en sub bloques a partir del personaje inicial: hijo de Edith.

Anexo 1. Parámetros ficcionales y narrativos del bloque principal. Hijo de Edith.

Videojuego What Remains of Edith Finch.

<i>Gamestructure</i>	Abrir y pasar las páginas del diario de Edith Finch.
<i>Easy fun</i>	El videojuego prioriza la exploración del jugador, permitiendo que este tome el camino a seguir. Implicación por la cual el jugador adopta un rol más de aventura que de batalla (Cuadrado, 2013, p. 159). Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
Mundo explorable	Bloque principal – Hijo de Edith Colores tenues por el día opaco que va a anochecer. Gráficos que tienden al realismo. Islas. Un barco con su respectiva implementación: bancas de madera, flotadores salvavidas, potentes reflectores, etc. Una maleta azul al lado del niño. Diario de Edith Finch. Flores blancas. El niño tiene vendado el brazo derecho. En el diario hay dibujos de lo que este lleva escrito. Sonidos del océano y del barco en marcha. Sonidos de Edith narrando en voz alta.
Interfaz	Un ícono de un punto indicando la posible interactividad del objeto.
Personajes	Jugables: Hijo de Edith Finch. No jugables: Odin; Ingebord; Johann; Sven; madre de Sam y Calvin; personajes del comic “Dreadful stories” a excepción de Bárbara; madre de Edith; Sanjay Kumar; Kay; juguetes en la bañera de Gregory a excepción de la rana; Milton; personajes dentro de la ficción de Lewis a excepción de Lewis.
Estado inicial	El hijo de Edith Finch está en un barco que abandona una isla, dirigiéndose a un paraje desconocido a sus espaldas. El niño mira alrededor, en sus piernas tiene un ramo de flores y un diario que dice “Edith Finch”, cuando lo abre, lee la voz de su madre diciéndole que habrá muchas cosas que él no comprenderá, seguidamente empieza a contar la historia: “empezaré por el principio, por mi casa” (1:00), dándole inicio a una prolepsis que dura la mayor parte del videojuego.
Problematización	La problematización del videojuego se descubre en el sub bloque 1: Edith. El hijo de Edith solo es una apertura.
Resolución o final	Cierra el diario y pone las flores sobre la tumba de su madre.
Cinemáticas	2:09:58 - 2:10:35. Se muestra que el niño iba a la isla a poner las flores a la tumba de su madre. La lectura del diario se hizo desde el trayecto en el barco hasta allí. La cinemática también muestra de fondo a la gran casa de los Finch.
Situaciones	Específicas o de momentos concretos en el videojuego Se reincide narrativamente sobre el brazo derecho enyesado del niño.
Analepsis	“Empezaré por el principio, por mi casa” (1:00), dándole inicio a una analepsis que dura la mayor parte de la narración.
Pausa descriptiva	0:24 - 0:47. Inicio del videojuego. El hijo de Edith está en un barco en movimiento. Los controles posibilitan que se vea todo alrededor hasta llegar a un diario, el cual hace desarrollar la historia principal, el sub bloque 1 de Edith.
Narrador	No hay narrador. El tipo de plano es en primera persona.
Elaboración propia.	

Anexo 2.*Parámetros ficcionales y narrativos del sub bloque 1 – Edith. Videojuego What Remains of Edith Finch.*

<i>Gamestructure</i>	Llegar a la casa, luego encontrar la forma de entrar. Encontrar la forma de ingresar a las habitaciones. Saber la historia de cada uno de los miembros de la familia Finch.
<i>Easy fun</i>	El videojuego prioriza la exploración del jugador, permitiendo que este tome el camino a seguir. Implicación por la cual el jugador adopta un rol más de aventura que de batalla (Cuadrado, 2013, p. 159). Sí <u> </u> No <u> </u>
Mundo explorable	<p>1:00 – 9:22. Acercamiento a la casa. Colores tenues por el día opaco que va a anochecer. Gráficos que tienden al realismo. Un camino que conduce a un bosque con una casa al final. Un cartel de desaparecido referido a Milton. Una reja metálica que imposibilita avanzar hacia el sentido contrario de la casa. Un buzón en forma de casa con otra encima, adentro, facturas sin pagar durante siete años. Una valla para detener el paso de los autos. Muchos árboles. Un letrero que dice “The Finches” al inicio de una bifurcación de caminos. Algunos carteles de desaparición en el suelo. Una pequeña caseta donde está una camioneta azul. Un río. Postes de luz. Un venado. Árboles caídos. La casa. Mobiliario desordenado: mesa, sillas y cestos de basura. La cabeza de un dragón hundida en el río. Sonidos de un río. Sonidos de ranas.</p> <p>9:22 – 21:25. Dentro de la casa. Un auto cubierto por una manta azul. No hay luz. Muchas cajas de mudanza. Muchos elementos de limpieza como desinfectantes y lavadoras. Un perchero con los nombres: Edie, Dawn, Lewis, Milton y Edith. En la cocina hay una fotografía con: una mujer que ronda los 50 años de edad, una mujer anciana, una niña y un niño, sobre la fotografía están los nombres: Dawn, Edith, Edie y Lewis. Una carta que dice “In memory Loving Memory. Lewis Finch”, sostenida por las letras magnéticas “L”, “W”, “O” y “T” de la nevera. Desorden en la cocina: Latas de salmón, platos limpios, cubiertos, jarrones, cajas de comida china, vasos, botellas. Muchos libros. Parecía que iba a haber una tormenta por los ruidos que se escuchaban. La mesa del comedor desordenada. En la sala, un sillón con cajas de mudanza, la chimenea que tiene una fotografía o pintura de una antigua casa, un televisor moderno. Muchos cuadros que hacen referencia a: la guerra, Bárbara Finch, distintas personalidades desconocidas e insectos. Una caja musical, al abrirla, aparece una pequeña muñeca bailando con música de fondo. Al lado de la caja hay un pequeño pájaro azul. Una llave que no abre la puerta al lado de la caja musical. Una caja con espuma rosa de envíos con un artefacto para sellar con cinta a su lado. Puertas selladas. Una silla mecánica para subir las escaleras. La puerta de la habitación de Sven y Edie tiene un pájaro con casco rojo pintado en su exterior. La puerta de Sam y Calvin está dividida verticalmente, la zona de Calvin se mantiene con colores azules, representando el universo. La zona de Sam está decorada con tonos anaranjados y representa una guerra. La habitación “Gregory” no tiene nada diseñado en su puerta. La habitación de Bárbara tiene un decorado de Hollywood. Habitación de Walter: Colores azules y decorado del mar. Dibujo de un tren. Un libro en la mitad de una pared que dice “Twenty thousand leagues under the sea” con una ilustración de un submarino y un tentáculo. En el libro hay un candado, la llave puede abrirlo. Dibujos de Milton en el pasadizo de la habitación de Milton a la de Molly. Un vitral de colores verdes y uno rojo, representando un árbol. Al inicio de cada historia hay una pintura del personaje en cuestión. Habitación de Molly: Colores rosa. Decoración de princesa. Algunos decorados que hacen alusión al mar.</p> <p>32:38 – 37:21. Luego de la historia de Molly. Habitación de Sven y Edie. Árbol genealógico que va dibujando Edith. Afuera se ve más oscuro porque anochecerá</p>

pronto. Al entrar a la habitación de Sven y Edie, Edith se encuentra con: varios lienzos, libros, tres jaulas para aves, un cuadro de Lewis, varias herramientas de pintura, una pintura de Odin, dos recortes de periódico, cintas de VHS, un mueble con varios objetos pertenecientes a Sven y una pequeña bandera de noruega. La puerta del baño tiene colgada una fotografía o dibujo mediante una puntilla, allí hay: una mujer de aproximadamente 50 años, una mujer anciana y una niña. Al entrar al baño hay: colores rosa, un cuadro que dice "Mt. Rainier, National Park" y un libro titulado "Hay un secreto en este libro". En la habitación que se descubre detrás del libro hay instrumentos de revelado de fotografía.

38:33 - 41:19. Luego de la historia de Odin. Habitación de Calvin y Sam.

Árbol genealógico que va dibujando Edith. En el pasadizo de atrás de la habitación del libro se revela un pasadizo con un dibujo firmado por Milton. Al llegar a la habitación de Calvin y Sam, Edith nota que esta está dividida en dos, por una parte hay un decorado bélico y por otra de astronomía. Para subir detrás de la habitación de Calvin, Edith debe quitar una cuerda que restringe el paso. Detrás de la puerta de Calvin y Sam hay dibujados dos niños, uno haciendo un saludo militar con un arma apoyada al hombro y otro con un traje espacial. Al subir por detrás de la cama de Calvin hay un casco rodeado de velas desgastadas aleatoriamente.

Música misteriosa.

43:08 - 45:15. Luego de la historia de Calvin. Habitación de Bárbara.

Árbol genealógico que va dibujando Edith. El camino que comunica la habitación de Calvin y Sam con la de Bárbara tiene un dibujo de una calabaza de Halloween firmado por Milton. Al entrar a la habitación de Bárbara, Edith encuentra: un poster con Bárbara de niña, a pie grande detrás de Bárbara de niña, una cabeza de monstruo, un poster que dice "Bárbara" imitando la tipografía de Hollywood. En una mesa hay una plancha y ropa arrugada, cerca de la puerta hay una guitarra. Hay un uniforme azul con rosa, una caja de pizza abierta, objetos con referencia al cine y un comic titulado "Dreadful stories".

55:54 - 1:00:08 Luego de la historia de Bárbara. Escondite de Walter.

Árbol genealógico que va dibujando Edith. Una pintura o fotografía de Odin al salir el cuarto de Bárbara. La caja musical de Bárbara y la nueva llave. Luego de bajar por la escalera que conduce al sótano hay: una mesa de billar, instrumentos de carpintería de Sven. Paredes escabrosas y estrechas con iluminaciones tenues a la izquierda. Cajas, latas e implementos de supervivencia. Sobre la mesa de Walter hay pequeñas velas, latas de duraznos en almíbar y distintas herramientas.

1:04:26 - 1:17:22. Luego de la historia de Walter. Habitación de Sam.

Árbol genealógico que va dibujando Edith. Se escuchan fuertes sonidos de interferencia hasta que Edith baja por la claraboya que Walter descendió en el pasado. Detrás de la ventana hay una pintura con un paisaje y unas flores artificiales en la zona inferior del marco. El camino sigue siendo escarpado con luces tenues a la izquierda. Hay paquetes grandes con contenido desconocido. En una esquina hay una zona de desechos, suenan moscas. Edith camina a través del camino por donde pasó Walter en el pasado, al final hay una tenue luz azul, la que asegura que ya está anocheciendo. A la derecha del camino hay una pequeña inscripción que dice "Walter" con algunas velas. Lo que antes era el final del camino para Walter, ahora es la playa, desde donde se puede observar la antigua casa. Los colores del ambiente se vuelven azulados por el anochecer, a excepción de las luces que se van prendiendo al paso de la protagonista. Música de ambiente.

Al llegar al cementerio hay: lápidas de las mascotas de la familia. Luego las lápidas de: Bárbara, con una estrella como decoración; Walter y una roca con un pequeño agujero; Edie con un libro y algunas letras en el aire; Sven con un serrucho; Calvin con una luna sosteniendo en uno de sus extremos un cohete; Molly con un gato acostado con alas de ángel. Cerca del lugar está la estatua de Odin que mira hacia la antigua casa destrizada por las olas. Luego las lápidas de: Sam con una pequeña bandera estadounidense; Gus con un molinillo de viento; Gregory sin ningún tipo de decoración; Milton con una mano y un pincel en mármol; Sanjay Kumar sin ningún tipo de decoración y Lewis con una botella como decoración. Al llegar a la historia de Sam hay una bandera estadounidense extendida. Botellas colgadas con aberturas y palos en la zona inferior, parece un sitio de alimentación de pájaros. En la casa de Sam hay decoración alusiva a la guerra. Sobre la mesa hay un

mapa, velas, una cámara antigua, un anillo en su caja y un ave disecada.

1:22:05 – 1:24:19. Luego de la historia de Sam. Historia de Gregory.

Árbol genealógico que va dibujando Edith. En la habitación de Sam hay una caja sobre una mesa que dice “Kay”. Iluminaciones de fotografía. De la zona de Sam hasta la de Gregory, Dawn y Gus hay un pasadizo estrecho, al final del mismo hay un juguete a la izquierda, parece de un teléfono antiguo. La habitación tiene tres espacios con los nombres “Gregory”, “Dawn” y “Gus”. La cuna de Gregory está decorada con juguetes. Sobre la cabecera hay un contrato de divorcio.

1:29:23 – 1:30:00. Luego de la historia de Gregory. Historia de Gus.

Árbol genealógico que va dibujando Edith. Dawn tiene su espacio vacío, sin cuna. Afuera ya anocheció. A los pies de la cuna de Gus hay una mesa con decoraciones: una lata de aerosol, un vaso con arena y conchas dentro, una foto de un niño con una cometa, algunas velas y una madeja con hilo para elevar cometa.

1:33:21 - 1:40:15. Luego de la historia de Gus. Habitación de Milton.

Árbol genealógico que va dibujando Edith. Sube por una pequeña escalada artificial. Llega al cuarto de su madre, está decorado con una mesa que hace referencia a alguna religión. La habitación tiene colores púrpura y anaranjados. Hay un mapa de la India en la habitación. Al salir de allí, el paisaje tiende a una paleta cromática fría, puesto que anocheció. Hay un pequeño jardín con pequeñas parcelas de tierra con los nombres: Dawn, Lewis, Milton y Edith. Detrás hay un pequeño comedor y una puerta blanca que da a un cuarto que parece una pequeña escuela, allí hay: una pizarra verde, una infografía con las tablas de multiplicar, un pupitre con unas tarjetas con los nombres: Bárbara, Gus, Sven, Odin, Gregory, Calvin, Sam y Molly y una infografía de Odin Finch. Al abrir la puerta de salida hay un pequeño puente que comunica con lo que parece una cúpula llena de vegetación reptante. Al entrar por una ventana se descubre que la habitación tiene: pintura amarilla y negra por el suelo, distintos dibujos y una cama grande. Al subir por una cuerda hay múltiples implementos para el dibujo y la pintura, sobre un atril hay un folioscopio llamado “Milton Finch en “El pincel mágico”.

1:40:46 - 1:44:32. Luego de la habitación de Milton. Habitación de Lewis.

Árbol genealógico que va dibujando Edith. Al salir de la habitación por la misma ventana donde entró, hay otro pequeño puente que comunica con unas escaleras que dan con la habitación de Lewis, un yate adaptado para vivir. En el cuarto de Lewis la decoración tiende a la psicodelia, a los colores morados brillantes, con carteles de playas y una narguila. En la habitación hay un diploma de graduación. Sobre la mesa hay un sobre, dentro hay una carta.

1:56:29 – 2:01:25. Luego de la habitación de Lewis. Analepsis de Edith.

Árbol genealógico que va dibujando Edith. Al salir de allí se escucha el sonido de las aguas fluir. Luego de subir por unas escaleras llega a una habitación con una lámpara prendida. Una nevera con una “E” magnética que retiene un dibujo infantil. Mucho desorden. Al subir está escrito “Edith” con colores fuertes y en un tamaño grande. Al subir una escalera de mano hay una pequeña habitación con una cama al final. Sobre la cama hay una pluma en medio de una caja que especifica el nombre de la protagonista.

2:08:08 - 2:10:35. Luego de la analepsis de Edith e historia de Edie. Conexión entre Edith y la historia de su hijo.

Hay un diente de león que va dejando letras en el viento, conformando palabras para seguir narrando la historia. Aparece la mano de una mujer anciana tomada por la de Edith. Edith se encuentra en un espacio indeterminado de color morado, sin techo, paredes o suelo definidos. Hay letras oscuras que flotan allí a excepción de las blancas que demarcan la historia. Al final hay una abertura alargada verticalmente de color blanco, al ingresar por allí hay una transición a blancos, luego el diario cerrado por el hijo de Edith. El niño tiene un ramo de flores en la mano derecha, al acercarse a la tumba de su madre deja las flores allí.

Interfaz

Al poner pausa aparece el dibujo progresivo del árbol genealógico de los Finch.

En todo el videojuego hay mensajes en el aire que indican la historia narrada por Edith.

Un ícono de un punto y luego de una mano indicando la posible interactividad del objeto.

Un ícono de una mano para indicar la interactividad del objeto en cuestión.

Un ícono de una llave, el cual indica la interactividad con el objeto en cuestión.

Personajes

Jugables:

	Edith, y en su bloque de historia: Molly y en su bloque: gato, lechuza, tiburón, serpiente; Calvin; Bárbara; Walter; Sam y en su bloque: Dawn; Gregory y en su bloque: rana de juguete; Gus; Lewis; Edie.
	No jugables: Odin; Ingebord; Johann; Sven; madre de Sam y Calvin; personajes del comic “Dreadful stories” a excepción de Bárbara; madre de Edith; Sanjay Kumar; Kay; juguetes en la bañera de Gregory a excepción de la rana; Milton; personajes dentro de la ficción de Lewis a excepción de Lewis
Estado inicial	Edith tenía 17 años cuando se encontró de pie frente a un camino, a lo lejos, se alcanzaba a vislumbrar la casa donde vivió a los once años, allí no la dejaban entrar a todas las habitaciones. Se encontró un cartel de desaparición referido a su hermano Milton, su madre jamás perdió la esperanza de encontrarlo. Atravesando un gran y silencioso bosque notó que había otros carteles de desaparición en el suelo. Al llegar a la gran casa de su infancia recordó su incomodidad al estar en ella, como si le produjese algún tipo de miedo. Las puertas cerradas y el mobiliario desordenado revelaban que desde hacía mucho nadie se acercaba a la vieja construcción. Ante la incapacidad de poder entrar por la puerta principal decidió ingresar por la pequeña entrada del perro, permitiéndole llegar al garaje, donde todo estaba desordenado y lleno de cajas de mudanza. Llegando a la cocina se dio cuenta de lo repetitivo del desorden general, incluso en la mesa de la sala que le recordaba a la última vez que estuvo allí. Todo contaba una historia en aquel lugar, desde la inmensa cantidad de libros en estanterías y cuadros en las paredes, hasta la chimenea, la cual guardaba pequeños micro relatos en cada uno de sus ladrillos, como decía la bisabuela Edie, pasando por una caja musical que aún funcionaba. Al encontrar una puerta, intentó probar una llave que su madre le dio sin explicar su motivo, sin embargo, esta no funcionó. Después de la desaparición de Milton, la madre selló todas las habitaciones, pero la bisabuela Edie se vengó haciendo agujeros en las paredes para ver en su interior.
Problematización (es)	La familia Finch carga con una maldición, cada uno de los miembros de la familia muere de forma inusual. Ahora Edith, la última superviviente de la familia, intenta explicarle a su hijo, por medio de un diario, todas las historias que implican a su ascendencia. La ruptura de la cotidianidad se da cuando se sabe que la madre de Edith selló todas las puertas de la casa, ocultando un gran misterio o miedo para su hija.
Resolución (es)	A partir de allí, Edith empieza a indagar la historia velada de cada uno de sus familiares. La madre de la protagonista no solo selló las puertas sino también el traspaso al tercer piso. Cuando Edith se acercó a la habitación del tío Walter, recordó lo mucho que le gustaba jugar allí y lo poco que le gustaba a su madre que lo hiciera. En medio de una pared encontró un libro, el cual se abrió luego de poner la llave que le dio su madre, descubriendo así una palanca que hizo abrir un compartimento anterior. Al entrar allí, notó el dibujo de un gato en la pared, revelando que su hermano Milton había estado ahí mucho antes que ella. Al atravesar este pequeño camino descubre la habitación de Molly, al caminar hasta una mesa cercana a una ventana encuentra el diario de la niña, el cual decidió leer. Luego del sub bloque 1.1 Molly: Edith cerró el diario afirmando que es difícil creer en algo así, pero seguro Edie, su bisabuela, lo haría. Salió por la misma ventana del relato de Molly. A la madre de Edith no le gustaba hablar del pasado, pero paradójicamente “cuando adoptamos un gatito abandonado, fue ella quien lo llamó ‘Molly’”. Atravesando una estrecha pasarela encontró la habitación de Sven y Edie, había estado allí la última vez cuando tenía 10 años y su bisabuela hacía un retrato de ella. Indagando por la habitación notó que había un retrato de Lewis y algunos recortes de periódico, uno de los cuales decía que Edie dio una extensa entrevista sobre un “hombre topo” que vivía debajo de la casa, la madre se puso furiosa por ello. Otro recorte de periódico decía que en un tiempo se tuvo que desalojar la isla, pero que solo Edie se quedó, convirtiéndose en una especie de celebridad durante unas cuantas semanas. Sobre una mesa había un antiguo visor de diapositivas, las cuales contaban la historia de Odin Finch y su familia. Luego del sub bloque 1.2 Odin:

Allí es cuando la protagonista nota que el problema familiar tiene sus raíces en la historia lejana. Al entrar al baño se da cuenta que el único rastro que dejó la primer esposa de Sam, Kay, fue una decoración rosa en esa habitación. Sobre el retrete había un libro que decía “Hay un secreto en este baño” hecho por Sven y Edie. Con la llave lo abrió, luego de activar un botón, se separó una parte de la pared trasera al libro. Edith ingresó por allí y notó un dibujo firmado por su hermano desaparecido Milton. Luego de un estrecho pasadizo, ingresó a una nueva habitación dividida en dos, el cuarto de Sam y Calvin, los gemelos abuelos de Edith. Sam compartió siete años la habitación con su hermano fallecido. Al subir por las escaleras traseras a una cama se encontró con un casco de astronauta con un botón inferior, al presionarlo, el casco se abrió descubriendo una carta escrita por Sam a Calvin.

Luego del sub bloque 1.3 Calvin:

Luego del funeral, Edie acordonó la mitad de la habitación correspondiente a Calvin. Al ir por debajo de estas escaleras, Edith encontró unos libros apilados horizontalmente, luego de empujarlos hacia la izquierda descubrió un mecanismo, por medio del cual, se podía subir la pequeña biblioteca donde se encontraba. Se reveló un pasadizo estrecho, hecho por Calvin o Sam. Al llegar al final, encontró la habitación de Bárbara, entonces recordó que cuando alguien preguntaba por los Finch, lo primero que despertaba su interés era Bárbara, la estrella infantil de la familia. Al entrar al cuarto encontró un comic titulado “Dreadful stories”, empezó a leerlo.

Luego del sub bloque 1.4 Bárbara:

Se acercó al mismo pasadizo estrecho por el cual llegó, allí salió por una segunda abertura a su derecha. Al bajar las escaleras, encontró la caja musical del relato, ahora que sabía cómo descubrir la llave, dio vueltas al artefacto hasta conseguirla. Al bajar por el sótano notó las mismas imágenes del comic. Recordó entonces que su madre le tenía prohibido bajar a menos que quisiera vacunarse contra el tétano. En una ocasión, Edith vio a Edie bajar con unos paquetes. Atravesando el sótano se percató de una puerta escondida, al abrirla se encontró al inicio de un pequeño camino con paredes desiguales y rocosas. La protagonista le preguntó en su momento a su madre qué había pasado con el tío Walter, ella le dijo que tras la muerte de Bárbara decidió alejarse lo más posible. Encontró, luego de algunos recodos escabrosos, un pequeño taller/escondite que probablemente pertenecía a Walter, ya que su nombre figuraba en una zona superior de una mesa de trabajo. Al abrir un cajón descubrió el diario de Walter, el cual decidió leer.

Luego del sub bloque 1.5 Walter:

Walter murió cuando Edith tenía 6 años, la madre nunca le contó que él estaba ahí abajo. Al descender las cortinas de la ventana de la habitación notó que al otro lado había una pintura de un paisaje. Bajó por la misma escotilla que Walter bajó en el pasado, pensó que su madre tenía miedo de que ella fuera él. Al salir pensó que quizá el problema era que la familia Finch creía demasiado en la maldición, quizá nunca existió pero cada quien la creaba por creerla.

Atravesando la pequeña gruta encontró una gran playa generada luego del incidente del avión de la historia de Walter. Llegó al cementerio del hogar Finch y se cuestionó sobre qué clase de familia construía primero el lugar del descanso luego de la muerte que el de descanso de la vida diaria, es decir, la casa. Recordó que mientras Sven diseñaba la residencia, Edie hacía el cementerio. Al atravesar el cementerio subió por unas escaleras, llegando a una pequeña terraza entre los árboles, con una mesa, sillas y platos sin comida. Pensó que si la madre le hubiera dicho que debía atravesar tantos obstáculos verticales, no hubiese ido embarazada de 22 semanas. Luego de atravesar un techo llegó a la pequeña casa de Sam. Al entrar allí encontró muchos elementos alusivos a la guerra, y en una mesa había una pequeña caja que decía “Kay”. Sobre una mesa encontró unas fotografías, las cuales Edith visualizó.

Luego del sub bloque 1.6 Sam:

La madre decía que Sam amaba tomar fotos pero se ponía nervioso frente a una cámara, le decía también que él no le huía a la muerte, la perseguía. Edith atravesó un estrecho pasadizo, encontrando al final del mismo una habitación en lo que parecía un cobertizo, allí habían tres espacios con los nombres: Gregory, Dawn y Gus. Al llegar al primer espacio, la cuna de Gregory, Edith leyó un contrato de divorcio que escribió Sam a Kay.

Luego del sub bloque 1.7 Gregory:

Al caminar un poco más, Edith abandonó la cuna de Gregory, acercándose ahora a la de Gus, pasando por la de Dawn. Allí leyó un poema que su madre hizo para Gus.

Luego del sub bloque 1.8 Gus:

Luego de la muerte de los hermanos de la madre, ella decide mudarse al ático de aquella habitación. Allí había una pequeña habitación con una biblia y un mapa de India. La madre de Edith pasó un año construyendo casas en Calcuta, donde conoció a Sanjay (1966 - 2007), el padre de la protagonista. Al salir de allí, notó que había anochecido. Su madre había vuelto a la casa luego de la muerte de Sanjay. Edith encontró un pequeño jardín con espacios de tierra para Dawn, Lewis, Milton y ella misma. Luego se encontró con una pequeña habitación que hacía las veces de escuela. Atravesándola se encontró con un pequeño puente que conectaba a una cúpula con vegetación reptante, el cuarto de Milton. Entrando allí se dio cuenta que tras la desaparición de su hermano, su habitación quedó llena de dibujos. Al subir por una cuerda, encontró un folioscopio que decía "Milton Finch en 'El pincel mágico'".

Luego del sub bloque 1.9 Milton:

Edith tenía 4 años cuando Milton desapareció. La madre se pasó meses buscando a su hijo, luego selló todas las puertas. Al salir de la habitación de Milton, Edith encontró otro pequeño puente que conectaba con la habitación de Lewis, un yate abandonado y adaptado para vivir en él. Toda su familia le decía que se alejara de la habitación de su hermano, excepto él mismo. El decorado de la habitación hacía alusión a la psicodelia o hipismo. Al ir hasta el fondo encontró una caja con una carta dentro de ella, hecha por la terapeuta de Lewis, decidió leerla.

Luego del sub bloque 1.10 Lewis:

De vuelta del funeral de Lewis, la madre de Edith le dijo a ella que empacara las maletas. Esperaron hasta el penúltimo día de su estancia en la residencia para contarle a Edie sobre su partida. Edith salió de la habitación de Lewis y subió por unas escaleras a otra habitación, pensó que quizá era inevitable que se hubiesen ido. Subió al cobertizo donde había otra pequeña cama, allí Edith se sentó, tomó una pluma y escribió en el diario el último día de su estancia en aquella casa, el día en que se fue con su madre dejando a Edie sola.

Luego del sub bloque 1.11 Edith:

Con el tiempo la madre empezó a enfermarse, aunque presentó mejoras estas no fueron suficientes y murió. Edith quedó sola, luego se encontró en un lugar morado, sin techo, paredes o suelo visibles. La protagonista era la última de los Finch hasta que supo que un hijo suyo venía en camino. Ella dijo que debía valorar lo poco que tenían, el tiempo. Al final de este camino informó encontró una abertura de luz alargada. El diario no era para el hijo, Edith no deseaba que él lo leyese porque quería contarle esas historias ella misma. Si el niño leía el diario significaba que algo debió salir mal. Al final del camino morado ella le decía a su hijo que allí empezaba su historia, que por lo menos él tenía la oportunidad de seguir con vida.

Situaciones

Generales o transversales a todo el videojuego

El videojuego se desarrolla leyendo su narración, por lo que leer se vuelve una reincidencia narrativa.

Ya que la madre de Edith selló todas las puertas luego de la desaparición de su hijo Milton, la reincidencia narrativa se encuentra en:

1 Tener que encontrar una forma de ingresar a la habitación detrás de cada puerta.

2 Mirar por la mirilla de cada puerta.

El videojuego reincide sobre la situación de la muerte de cada personaje.

Específicas o de momentos concretos en el videojuego

Se reincide narrativamente sobre Milton o su desaparición: 1:00 - 8:35, en el suelo se encuentran carteles de desaparición parecidos al primero que se puede encontrar. 15:07. 21:17. 19:53. 39:15. 44:01. 1:36:30. 1:38:00 -1:40:07. 1:40:56. 1:41:27. 1:44:07.

Se reincide narrativamente sobre la madre de Edith: 3:04. 13:55. 15:07. 16:50. 21:17. 33:32. 36:05. 1:04:27 1:14:52. 1:22:33. 1:34:06 - 1:36:21. 1:41:27. 1:08:22.

Se reincide narrativamente sobre Lewis: 11:15. 16:31. 34:15. 1:14:52. 1:36:30. 1:57:20.

Se reincide narrativamente sobre Molly: 11:15. 15:48. 20:39. 32:50. 33:38. 1:12:40.

Analepsis

Se reincide narrativamente sobre unas latas de salmón: 11:15, 11:33.
 Se reincide narrativamente sobre la antigua casa: 12:47. 1:07:05. 1:13:41.
 Se reincide narrativamente sobre la mesa del comedor principal: 11:45. 2:01:26.
 Se reincide narrativamente sobre Bárbara o su caja musical: 13:18. 18:41. 19:21. 41:39. 47:07. 47:40. 55:33. 56:03. 56:36. 57:30. 1:12:33.
 Se reincide narrativamente sobre Sven y Edie: 13:34. 18:13. 38:16. 1:12:30.
 Se reincide narrativamente sobre la última vez que Edith estuvo en casa: 14:36. 1:57:26. 1:59:19 - 2:01:14.
 Se reincide narrativamente sobre Walter: 16:13. 45:17. 50:00. 55:16. 59:32. 1:04:27. 1:12:33.
 Se reincide narrativamente sobre Edie: 17:31. 34:02. 34:46. 58:46. 1:12:36. 1:23:40. 1:36:34.
 Se reincide narrativamente sobre Sam y Calvin: 17:50. 1:19:01.
 Se reincide narrativamente sobre Sam: 36:44. 39:39. 1:14:36. 1:16:33. 1:22:28. 1:23:40.
 Se reincide narrativamente sobre Calvin: 39:27. 1:11:40.
 Se reincide narrativamente sobre Kay: 18:13. 35:46. 1:24:17.
 Se reincide narrativamente sobre el cementerio familiar 38:11. 1:11:45. 1:12:04 - 1:14:58.
 Se reincide narrativamente sobre Odin: 56:47. 1:13:04. 1:37:33.
 Se reincide narrativamente sobre los últimos supervivientes de la familia Finch, uno o dos integrantes nada más: 1:07:45. 2:08:48.
 Se reincide narrativamente sobre la playa: 1:08:22. 1:30:00
 Se reincide narrativamente sobre Sanjay: 1:14:52. 1:34:46.
 Se reincide narrativamente sobre Dawn. 1:29:33. 1:36:30

Sub bloque 1 – Edith. Analepsis principal (1:00 – 21:20)
 1:00. “Empezaré por el principio, por mi casa” dice el diario, el cual da lugar a una analepsis que dura casi todo el videojuego. _
 8:07. Sub analepsis: “Una vez el pregunté a Edie por el dragón del estanque...”
 9:26. Sub analepsis: “Cuando tenía once años, era mucho más fácil...”
 15: 07 – 15:15. Sub analepsis: “Después de la desaparición de Milton...”
 17:29. Sub analepsis “La última vez que estuve en la habitación...”
 18:06. Sub analepsis “De pequeña pensaba que todas las casas...”

Sub bloque 1- Edith. Vuelta a la analepsis principal (32:50 – 37:18)
 34:49. Sub analepsis “Edie dio una extensa entrevista...”
 35:09. Sub analepsis “Un verano evacuaron la isla pero Edie se negó...”
 35: 21. Sub analepsis “Cuando Edie le decía a la gente que un dragón...”

Sub bloque 1- Edith. Vuelta a la analepsis principal (38:22 – 41:10)
Sub bloque 1- Edith. Vuelta a la analepsis principal (43:10 – 45:05)
 43:27. Sub analepsis “Después del funeral, Edie acordonó la mitad del dormitorio”
 44:09. Sub analepsis “Durante mi infancia, siempre vi a Bárbara...”

Sub bloque 1- Edith. Vuelta a la analepsis principal (55-49 – 1:00:11)
 55:45. Sub analepsis “Odin, el padre de Edie, construyó la casa original”
 58:30. Sub analepsis “Mi madre dijo que estaba prohibido entrar en el sótano...”

Sub bloque 1- Edith. Vuelta a la analepsis principal (1:04:28 – 1:17:04)
 1:04:28. Sub analepsis “Walter murió cuando yo tenía seis años...”
 1:13:00 – 1:13:17. Sub analepsis “Seguro que el monumento de Odin fue idea de Edie. Mi madre siempre intentaba salir adelante, pero para Edie el pasado nunca se fue. Lo veía asomarse en el agua cuando la marea estaba baja”
 1:13.44. Sub analepsis “Edie dijo que todas las noches soñaba con la vieja casa”

Sub bloque 1- Edith. Vuelta a la analepsis principal (1:22:17 – 1:24:19)
 1:22:33. Sub analepsis “Sam se pasó la vida tomando fotos...”
 1:23:05. Sub analepsis “En lugar de esconderse de la muerte. Sam se esforzaba por ir en su busca”

Sub bloque 1- Edith. Vuelta a la analepsis principal (1:28:54 – 1:29:55)
Sub bloque 1- Edith. Vuelta a la analepsis principal (1:32:58 – 1:40:14)
 1:34:06 – 1:36:20. Sub analepsis “Mi madre se mudó al ático tras la muerte de sus hermanos”

	1:36:59 – 1:38:24. Sub analepsis “La casa necesitaba ampliarse un poco, pero Edie estaba acostumbrada”
	Sub bloque 1- Edith. Vuelta a la analepsis principal (1:40:46 – 1:44:40)
	1:40:56. Sub analepsis “Yo tenía cuatro años cuando Milton desapareció”
	1:41:26. Sub analepsis “Mi madre se pasó varios meses buscando a mi hermano...”
	1:41:47. Sub analepsis “Fuera lo que fuera lo que Milton encontró en la casa, mi madre...”
	1:42:25 – 1:42:46. Sub analepsis “Mamá culpaba a Edie, pero creo que Lewis...”
	Sub bloque 1- Edith. Vuelta a la analepsis principal (1:56:33 – 2:04:12)
	1:57:22 – 1:57:27. Sub analepsis “En el camino de vuelta del funeral de Lewis, mi madre...”
	1:59:49 – 2:00:03. Sub analepsis “Mi madre acabó por dejarlo todo atrás”
	2:01:19 – 2:01:22. Sub analepsis “Aquél último día Edie se limitó a ver cómo recogíamos nuestras cosas y no dijo una palabra”
	2:01:22. Sub analepsis “Por nuestra última noche juntos...”
	Sub bloque 1- Edith – Vuelta a la analepsis principal (2:08:05 - 2:08:42)
Pausa descriptiva	32:51 Molly; 38:34 Odin; 43:08 Calvin; 55:59 Bárbara; 1:04:28 Walter; 1:22:04 Sam; 1:29:06 Gregory; 1:33:20 Gus; 1:40:56 Milton; 1:56:33 Lewis; se visualiza el árbol familiar, una pequeña pausa visual para evidenciar la genealogía familiar y la posición de cada uno de los personajes que se van descubriendo.
Narrador	Las zonas donde se controla a Edith son en primera persona en cuanto a narrador y tipo de plano.

Elaboración propia.

Anexo 3

Parámetros ficcionales y narrativos del sub bloque 1.1 - Molly. Videojuego What Remains of Edith Finch.

<i>Gamestructure</i>	Comer. Molly como gato: Cazar al ave. Molly como lechuza: Cazar al conejo y a su madre. Molly como tiburón: Cazar una foca. Molly como serpiente: Primero devorar a los tres hombres a bordo. Luego devorar a Molly como niña.
<i>Easy fun</i>	El videojuego prioriza la exploración del jugador, permitiendo que este tome el camino a seguir. Implicación por la cual el jugador adopta un rol más de aventura que de batalla (Cuadrado, 2013, p. 159). Sí_x_ No __
Mundo explorable	Colores muy tenues por la oscuridad de la noche y las pocas iluminaciones artificiales. Gráficos que tienden al realismo. El cubo de golosinas de Molly está vacío. Christopher, un pez como mascota. En el baño hay: vaso con cepillo de dientes, pasta dental, un calefactor, una rama y frutas artificiales, una ventana que da al bosque. Cuando Molly se transforma en gato hay: una golondrina, ramas de un árbol, luces pequeñas conectadas por un cable, huevos rotos y sin contenido en un nido, una mesa con un candil, una rana azul, árboles de plástico, cerdos de plástico, coches de juguete y dos cohetes. Cuando Molly se transforma en lechuza hay: una espesa niebla, muchos árboles, un gran campo, conejos, un río, ramas secas, suelo nevado. El día aún tiene un poco de luz del sol, pareciendo un atardecer o amanecer brumoso. Cuando Molly se transforma en tiburón: Una pendiente, muchos árboles, mar, plantas marinas, focas, rastros de sangre. Cuando Molly se transforma en serpiente: Barco, varios autos, uno de ellos con las luces traseras encendidas, tres hombres a bordo, uno de ellos borracho. La serpiente desciende por un túnel hasta llegar a la habitación de Molly. Debajo de la cama hay una linterna encendida.
Interfaz	Un ícono de un punto y luego de una mano indicando la interactividad con el objeto.

Personajes	Molly y en su bloque de historia: gato, lechuza, tiburón, serpiente;
Estado inicial	Molly. Nació en 1937, murió en 1947 La pequeña niña se levantó muy tarde en la noche.
Problematización	Tenía mucha hambre y su madre no la dejaba salir de la habitación por lo tarde que era. Los padres no se percataban de su presencia y preocupaciones.
Resolución	Molly buscó comida en su habitación. Empezó por la comida de los ratones, notó que sus golosinas se habían terminado. Pensó en comerse a su pez, Christopher, pero se contuvo. No paró de comer, se comió la pasta dental y algunas frutas que parecían artificiales, las que decoraban el marco de su ventana. Al salir de allí escuchó sonidos en su ventana, provenientes de una golondrina que regresaba a su nido. Al querer salir por allí se transformó de repente en un gato que persiguió al ave a través de las ramas de los árboles, percatándose de que los huevos del pájaro habían desaparecido. Al llegar a la copa del árbol engulló al ave, acto seguido, se convirtió en una lechuza que cazaba a un conejo en una inmensa llanura con mucha niebla, terminó por cazarlo y engullirlo. Como su hambre no se saciaba decidió cazar a la madre conejo, al lograrlo empezó a comer, atragantándose en el camino. Entonces se convirtió en un tiburón que bajaba por una gran pendiente dando vueltas hasta llegar al mar, donde empezaría a cazar una foca, quitándole una aleta primero y comiéndosela completamente luego. Se convirtió de repente en una serpiente a bordo de un barco, al ingresar y adentrarse en el vehículo se comió a un hombre. Su hambre aún no se terminaba aunque ella quería parar de comer, se comió a un borracho cantando y hasta al último pasajero del barco. Su apetito le hizo oler algo particular en el agua, deslizándose hacia allí logró llegar hasta una tubería que conectaba a un baño, el cual atravesó llegando a la habitación de Molly. Volvió a ser ella de nuevo, notó entonces que todo estaba silencioso, hay un cambio del narrador de primera a tercera persona quien dice “creo que está esperando. Pero no va a esperar mucho tiempo, necesita comer. Yo... estaré deliciosa”.
Cinemáticas	32:10 - 32:37. Se muestra que la serpiente está en el cuarto de Molly, luego vuelve a su forma humana y escribe en su diario: “creo que está esperando. Pero no va a esperar mucho tiempo, necesita comer. Yo... estaré deliciosa”
Situaciones	Específicas o de momentos concretos en el videojuego Sub bloque 1.1 Molly. Se reincide narrativamente sobre el hambre que tenía Molly. Como consecuencia, comió todo lo que encontró. Se reincide narrativamente en las transformaciones en animales. Se reincide narrativamente en que cada animal cazaba a algún otro animal.
Analepsis	Sub bloque 1.1. Molly. Sub analepsis (21:20 – 32:44) 21:20. “13 de diciembre de 1947...” Dice Molly en su diario.
Narrador	Narrador y tipo de plano en primera persona. Desde 32:24 hasta 32:44, el narrador está en tercera persona y el tipo de plano se mantiene en primera.

Elaboración propia.

Anexo 4.

Parámetros ficcionales y narrativos del sub bloque 1.2 - Odin. Videojuego What Remains of Edith Finch.

<i>Gamestructure</i>	Ir pasando las fotografías de la historia de Odin.
<i>Easy fun</i>	El videojuego prioriza la exploración del jugador, permitiendo que este tome el camino a seguir. Implicación por la cual el jugador adopta un rol más de aventura que de batalla (Cuadrado, 2013, p. 159). Sí_x_No __
Mundo explorable	Fotografías en tono sepia. Gráficos que tienden al realismo. Títulos en la zona inferior que narran la historia de Odin y su familia. La progresión de fotos muestra: una casa antigua; Odin enterrando a su esposa e hijo; una casa que zarpa de una bahía; una casa elevada por una gran ola; dos personajes, Sven y Edie, que desembarcan en una isla cercana al accidente; un terreno desigual con una estatua mirando hacia el horizonte en la izquierda, una mujer a la derecha y una casa siendo construida al fondo; Sven y Edie construyendo la nueva casa.
Personaje	No jugables Odin, y en su bloque de historia: Ingebord, Johann, Sven y su esposa.
Estado inicial	Odin. Nació en 1880, murió en 1937 Durante 500 años los Finch habían sido recordados por su fortuna e infortuna. Odin enterró a las últimas víctimas de la maldición familiar, a su esposa Ingebord y Johann, su hijo recién nacido.
Problematización	En 1937, Odin zarpó con su casa a un nuevo lugar para vivir, esperando dejar atrás la maldición. Unas olas gigantes hicieron que Odin y su casa quedaran en el fondo del mar.
Resolución	La orilla más próxima al incidente de la casa eran las Islas Orcas, allí desembarcaron Edie, hija de Odin, y su marido Sven, conformando de poco a poco un nuevo hogar.
Situaciones	Específicas o de momentos concretos en el videojuego Se reincide narrativamente sobre la maldición familiar y sus consecuencias.
Analepsis	Sub bloque 1.2 – Odin. Sub analepsis (37:18 – 38:22) 37:18. “Durante 500 años, los Finch han sido famosos por toda Noruega por su fortuna... y su desgracia”. Narra Edith al visualizar en un antiguo visor de diapositivas la historia de Odin y la familia Finch.
Narrador	Narrador en tercera persona, lee Edith, el tipo de plano depende de las fotografías en el antiguo visor de diapositivas.

Elaboración propia.

Anexo 5.

Parámetros ficcionales y narrativos del sub bloque 1.3 - Calvin. Videojuego What Remains of Edith Finch.

<i>Gamestructure</i>	Columpiarse con fuerza.
<i>Easy fun</i>	El videojuego prioriza la exploración del jugador, permitiendo que este tome el camino a seguir. Implicación por la cual el jugador adopta un rol más de aventura que de batalla (Cuadrado, 2013, p. 159). Sí_x_No __
Mundo explorable	Colores bañados con sepia. Gráficos que tienden al realismo. Calvin tiene ambas piernas enyesadas, solo una tiene una bota. Columpio. El mar. Árboles. Música de ambiente.
Personajes	Jugable: Calvin No jugables: madre de Sam y Calvin. Sam.
Estado inicial	Calvin. Nació en 1950, murió en 1961. Sam contó cómo su hermano siempre había dicho que moriría antes de comer otro champiñón y así fue. Calvin estaba balanceándose en un columpio en un árbol al borde de

	un risco.
Problematización	Al querer volar, tanto como lo quería, ejerció mucha fuerza al artefacto y empezó a dar giros en el aire.
Resolución	Las cuerdas del columpio se rompieron, lanzando a Calvin al precipicio, matándolo en el acto.
Cinemática	42:47 - 42:52. Se muestra cómo Calvin sale volando luego de que las cuerdas del columpio se rompieran por sus deseos de querer volar.
Situaciones	Específicas o de momentos concretos en el videojuego Se reincide narrativamente sobre los deseos de volar del personaje.
Analepsis	Sub analepsis (41:11 – 42:54) 41:11. “Lo que recuerdo es que cuando tomaba una decisión, no había vuelta atrás”. Dice la carta que escribió Sam para Calvin, leída por Edith.
Narrador	Historia de Calvin (41:11 – 42:54). Narrador en tercera persona, lee Sam, tipo de plano en primera persona.

Elaboración propia.

Anexo 6.

Parámetros ficcionales y narrativos del sub bloque 1.4 - Bárbara. Videojuego What Remains of Edith Finch.

<i>Gamestructure</i>	Primero, bajar al sótano para descubrir qué sucedió con Rick. Luego descubrir qué es lo que necesita Walter. Por último, salir del cuarto asediado por el asesino del gancho.
<i>Easy fun</i>	El videojuego prioriza la exploración del jugador, permitiendo que este tome el camino a seguir. Implicación por la cual el jugador adopta un rol más de aventura que de batalla (Cuadrado, 2013, p. 159). Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
Mundo explorable	Colores vivos que imitan a un comic. Gráficos que tienden a la estética con bordes delineados de un comic. Una niña gritando y una mano dándole una cantidad de flores. Luego aparece Bárbara de 16 años con el traje azul y rosa encontrado en su mesa. Una reunión de monstruos o personas con disfraz de monstruo. Un hombre que escucha gritar a Bárbara, este hombre es Rick, su mánager y novio. Sven se accidentó la mano, hay un charco de sangre al frente suyo, Edie está a su lado ayudándole a caminar. Música de persecución. Mesa de billar, marcas de sangre en una puerta. La mesa de la sierra con la sangre de Sven. Onomatopeyas. Muchos libros. Una televisión antigua de caja. El asesino del gancho. Personajes con máscaras y disfraces de monstruo. Quien cuenta la historia es un hombre con cabeza de calabaza.
Interfaz	Un ícono de una mano para indicar la interactividad del objeto en cuestión.
Personajes	Jugable: Bárbara. No jugables: personajes del comic “Dreadful stories” a excepción de Bárbara
Estado inicial	Bárbara. Nació en 1944, murió en 1960. Bárbara era famosa de niña por su grito. Ahora tenía 16 años y estaba arruinada. Fue invitada a una convención local de fanáticos de los monstruos en su propia casa, la Beastiecon de 1960.
Problematización	Sonó un ruido en la cocina, Sven se había lastimado con la mesa de la sierra del sótano. Bárbara tendría que cuidar de su hermano pequeño Walter. Su manager Rick, es decir su novio, quería que ella gritara de nuevo para volver a ser famosa. En la radio se contó que la banda criminal del asesino del gancho andaba suelta. La convención se canceló. Se decide ella junto a su novio bajar a ver qué pasó, luego de haber escuchado un grito proveniente de allí. Al intentar bajar se encontraron con que la puerta no podía abrirse, entonces Bárbara le contó a su manager que el secreto consistía en darle vueltas a la caja musical contigua sin parar, allí encontrarían la llave de la puerta del sótano. Una vez hecho esto, su novio bajó pero no volvió en mucho tiempo, por lo que ella decidió bajar.
Resolución	Allí abajo encontró la muleta de Rick y rastros de sangre por el suelo. Presa del miedo notó que un refrigerador se movía, lentamente se acercó mientras las luces titilaban, al

Nueva problematización	estar lo suficientemente cerca como para poder abrir la puerta salió un monstruo que la asustó. Bárbara golpeó a la criatura, notando que era su novio con una máscara. Ella se molestó y lo sacó de la casa apenas llegaron al primer piso. Walter la llamó desde el segundo piso a media noche, luego gritó. Bárbara empezó a subir al segundo piso con la otra muleta de su novio como arma. Se encontró con que Walter no estaba en su habitación, pero su radio aún ahí estaba ahí, las noticias notificaban que el asesino del gancho andaba suelto, aconsejaban informar a la policía de cualquier imprevisto. Al voltear, Bárbara se sorprendió de ver al asesino de la radio justo detrás suya.
Nueva resolución	Logró golpearlo y sacarlo de la habitación, poniendo seguro con llave. Bárbara entró por una apertura que conectaba a la habitación de Walter con Molly, la misma que utilizó Edith, llegó al lugar donde dejó por última vez al asesino, el cual seguía intentando abrir la habitación cerrada. Sigilosamente se acercó y le golpeó con la muleta, haciéndolo caer desde el segundo piso al primero. Al bajar a comprobar el cuerpo, este había desaparecido. Unos sonidos en la puerta principal le llamaron la atención, fue hasta allí. Dentro de la casa, muchas personas con máscaras le dieron una sorpresa, felicitándola por la hazaña que había hecho. Notó que todas estas personas eran las mismas de la radio, las de la banda criminal del asesino del gancho, minutos más tarde se escuchó el último grito de Bárbara. En la caja de música se encontró lo último que quedó de ella: su oreja cortada.
Situaciones	Específicas o de momentos concretos en el videojuego Se reincide narrativamente sobre la fama de Bárbara.
Analepsis	Se reincide narrativamente sobre una banda delincuencia en la radio. Bárbara. Sub analepsis (45:05 – 55:49) 45:36. “Bárbara era una estrella infantil famosa por su grito”. Dice el comic leído por una voz desconocida.
Narrador	Historia de Bárbara (45:05 – 55:49). Narrador en tercera persona, lee un personaje externo, el tipo de plano depende de las imágenes de un comic visto desde la primera persona.

Elaboración propia.

Anexo 7.

Parámetros ficcionales y narrativos del sub bloque 1.5 - Walter. Videojuego What Remains of Edith Finch.

<i>Gamestructure</i>	Primero, abrir las latas de duraznos en almíbar. Luego salir del escondite.
<i>Easy fun</i>	El videojuego prioriza la exploración del jugador, permitiendo que este tome el camino a seguir. Implicación por la cual el jugador adopta un rol más de aventura que de batalla (Cuadrado, 2013, p. 159). Sí _x_ No __
Mundo explorable	Colores tenues por la poca luz artificial. Gráficos que tienden al realismo. Calendario de 1968, luego de 1976, luego de 2005. Múltiples frascos con distintos nombres. El reloj marca las 12:00. Hay una radio reproduciendo música. Hay una herramienta para abrir latas. Muchos libros. Una claraboya en el suelo, al bajar por allí, hay un camino escabroso con iluminaciones tenues a la izquierda. Dos grandes bolsas con interior desconocido. Walter sale de una pequeña gruta, a sus pies se extienden vías del tren. Un gran destello que suena como un avión cayendo muy cerca. Música ambiental.
Interfaz	Un ícono de un punto y luego de una mano indicando la interactividad con el objeto.
Personajes	Jugable: Walter.
Estado inicial	Nació en 1952, murió en 2005 Walter vivió debajo de la casa durante 30 años. Cada día había temblores, cada día destapaba y consumía una lata de duraznos en almíbar.
Problematización	Un día los temblores desaparecieron.
Resolución	Decidió salir de su escondite luego de tanto tiempo encerrado, decidió salir sin importarle la maldición familiar. Walter intuía que "eso" fue lo que mató a Bárbara, Molly y Calvin.

Cinemática	Al salir de la cueva y ver el cielo, vislumbró que lo que parecía un avión se estrellaba contra la casa, matándolo en el acto. 1:04:06 - 1:04:12. Se muestra que algo parecido a un avión se estrella contra la casa, matando a Walter.
Situaciones	Específicas o de momentos concretos en el videojuego Se reincide narrativamente sobre la monotonía diaria de los temblores y tener que comer duraznos en almíbar. Se reincide narrativamente sobre "eso", la maldición.
Analepsis	Walter. Sub analepsis (1:00:11- 1:04:17) 1:00:11. "Adiós a todos. No puedo creer que llevo 30 años aquí abajo..." Dice una nota que escribió Walter, leída por él mismo.
Narrador	Historia de Walter (1:00:11- 1:04:17). Narrador y tipo de plano en primera persona

Elaboración propia.

Anexo 8.

Parámetros ficcionales y narrativos del sub bloque 1.6 - Sam. Videojuego What Remains of Edith Finch.

<i>Gamestructure</i>	Primero, tomar una fotografía a Dawn. Luego tomar una fotografía al padre. Luego tomar una fotografía a un venado. Luego tomar una fotografía a Dawn a punto de dispararle al venado. Por último, tomar una fotografía a Dawn, Sam y el venado.
<i>Easy fun</i>	El videojuego prioriza la exploración del jugador, permitiendo que este tome el camino a seguir. Implicación por la cual el jugador adopta un rol más de aventura que de batalla (Cuadrado, 2013, p. 159). Sí_x_ No __
Mundo explorable	Colores bañados con sepia. Gráficos que tienden al realismo. La pantalla adquiere la interfaz de una cámara fotográfica. Hay un gran paisaje con un lago al final. Elementos para la caza, pescados colgados, señales en la vegetación dirigidas a los cazadores. Una tienda de campaña, un venado, un arma, un libro de poesías, un pájaro pequeño, muchos árboles. Sonidos de agua fluyendo.
Personajes	Jugables: Sam y en su bloque: Dawn. No jugables: Animales del bosque.
Estado inicial	Nació en 1950, murió en 1983 Sam le decía a su hija Dawn que iban a cazar. Sven, el abuelo de Dawn, le enseñó a él a pescar y a hacer fogatas. Para la cacería llevaron todos los implementos para ello además de una vieja cámara fotográfica.
Problematización	Dawn le disparó a un venado, Sam fue a tomarse una foto con ella y el animal
Resolución	El venado seguía vivo, empujó a Sam por el acantilado.
Cinemática	1:21:48. Se muestra que el venado aún está vivo, luego empuja a Sam por el risco.
Situaciones	Específicas o de momentos concretos en el videojuego Se reincide narrativamente sobre el acto de cazar. Se reincide narrativamente sobre Dawn.
Analepsis	Sub analepsis (1:17:04 – 1:21:55) 1:17:04. "Dawn, te prometo que jamás olvidarás este fin de semana" Habla Sam, luego de que Edith viese algunas fotografías impresas sobre la mesa.
Narrador	Historia de Sam (1:17:04 – 1:21:55). Narrador y tipo de plano en primera persona.

Elaboración propia.

Anexo 9.

Parámetros ficcionales y narrativos del sub bloque 1.7 - Gregory. Videojuego What Remains of Edith Finch.

<i>Gamestructure</i>	Primero, hacer caer a los patos de plástico de las burbujas que los hacen flotar. Luego, hacer bajar la ballena a la bañera. Luego hacer caer el shampoo o jabón líquido a la bañera. Luego abrir la llave del agua para llenar la tina. Por último, nadar hasta el fondo del sifón.
<i>Easy fun</i>	El videojuego prioriza la exploración del jugador, permitiendo que este tome el camino a seguir. Implicación por la cual el jugador adopta un rol más de aventura que de batalla (Cuadrado, 2013, p. 159). Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
Mundo explorable	Colores vivos que tienden a una paleta cálida. Gráficos que tienden al realismo. Hay varios juguetes en la bañera: una rana de plástico, patos de goma, tres personas, una ballena, letras que conforman el nombre de Gregory. La madre del bebé usa ropa rosa. Hay patos de goma flotando en burbujas de jabón. Hay un tapón para el sifón y una llave para abrir o cerrar la bañera. Cae un jabón a la bañera. Cuando Gregory se transforma en la rana de juguete hay un entorno acuático, el de la bañera, además de vegetación y las letras del nombre del bebé flotando en el agua.
Personajes	Jugables: Gregory y en su bloque: rana de juguete No jugable: Madre de Gregory; juguetes en la bañera de Gregory a excepción de la rana.
Estado inicial	Nació en 1976, murió en 1977 Gregory estaba en una bañera jugando con sus juguetes, controlándolos a su antojo. La madre llegó a decirle que el baño se acabó, el teléfono sonó, era Sam, ella le dijo que no quería hablar con él.
Problematización	La madre empezó a drenar el agua de la bañera.
Resolución	Gregory, con el control de los juguetes, abrió de nuevo la llave del agua hasta inundar la tina. Entonces el bebé se convirtió en uno de sus juguetes: la rana de plástico. Nadó por la bañera, al llegar al tapón encontró alrededor a sus otros juguetes: patos, una ballena y personas. Alguien quitó el tapón del drenaje, haciendo que Gregory se dirigiera al sifón. Sam le decía en la carta a la madre que ella no tenía la culpa, el niño estaría feliz donde estuviera, deseando que su madre también lo estuviera.
Cinemática	1:28:37 - 1:28:48. Se muestra cómo Gregory, convertido en una rana de juguete, se va por el sifón de la bañera.
Situaciones	Específicas o de momentos concretos en el videojuego Se reincide narrativamente sobre el divorcio de Kay y Sam. Se reincide narrativamente sobre Gregory y sus deseos de seguir jugando en la bañera.
Analepsis	Sub analepsis (1:24:19 – 1:28:54) 1:24:19. “Querida Key. ¿Recuerdas cómo reía Gregory cuando creía que estaba solo?”. Lee Sam a Kay en el contrato de divorcio.
Narrador	Historia de Gregory (1:24:19 – 1:28:53). Narrador en tercera persona, lee Sam, tipo de plano en primera persona.

Elaboración propia.

Anexo 10.

Parámetros ficcionales y narrativos del sub bloque 1.8 - Gus. Videojuego What Remains of Edith Finch.

<i>Gamestructure</i>	Primero, pasar la cometa por las letras desordenadas en el aire, organizándolas para que revelen la historia. Luego, destrozar el mobiliario de la fiesta o reunión.
<i>Easy fun</i>	El videojuego prioriza la exploración del jugador, permitiendo que este tome el camino a seguir. Implicación por la cual el jugador adopta un rol más de aventura que de batalla (Cuadrado, 2013, p. 159).

	Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
Mundo explorable	Colores tenues por el día opaco que va a anochecer. Gráficos que tienden al realismo. Una playa con bruma al fondo. Una cometa roja con dos colas. Se escucha el viento rugir cada vez más fuerte. Empieza una tormenta. Hay una caseta, un tótem y decoraciones de fiesta o reunión. La cometa lleva consigo indumentaria del lugar: sillas y mesas.
Personajes	Jugable: Gus.
Estado inicial	No jugables: Todos los invitados de la reunión. Nació en 1969, murió en 1982 El niño estaba jugando con una cometa en la playa, parecía que alrededor había una reunión o fiesta.
Problematización	Empezó una tormenta que alteró considerablemente la fuerza del viento.
Resolución	El viento se salió de control, por lo que una caseta aplastó a Gus.
Cinemática	1:32:43 - 1:33:02. Se muestra cómo una caseta aplasta a Gus.
Situaciones	Específicas o de momentos concretos en el videojuego Se reincide narrativamente sobre jugar con una cometa.
Analepsis	Sub analepsis (1:29:55 – 1:33:10) 1:29:55. “Papá nunca nos pegó, al menos no sin reparos. Hasta el día en que mi hermano...” Dice en lo que parece un papiro.
Narrador	Historia de Gus (1:29:55 – 1:33:10). Narrador en tercera persona, lee Edith, tipo de plano en primera persona.

Elaboración propia.

Anexo 11.

Parámetros ficcionales y narrativos del sub bloque 1.9 - Milton. Videojuego What Remains of Edith Finch.

<i>Gamestructure</i>	Ir pasando las páginas del folioscopio.
<i>Easy fun</i>	El videojuego prioriza la exploración del jugador, permitiendo que este tome el camino a seguir. Implicación por la cual el jugador adopta un rol más de aventura que de batalla (Cuadrado, 2013, p. 159).
	Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
Mundo explorable	Los colores se limitan entre el blanco y el negro. Gráficos tipo caricatura, dibujados a mano en dos dimensiones. Un pintor pinta a otro. Luego, el primero hace un folioscopio donde el personaje de allí pinta una puerta, por donde se va, desapareciendo, poniendo fin a la pequeña historia. Sonidos de páginas avanzando rápidamente.
Personajes	No jugable: Milton.
Estado inicial	Nació en 1992, desapareció en 2003. Un pintor que pintaba a otro.
Problematización	El de la pintura estornudó a través del lienzo, asustando al primer pintor.
Resolución	Con el pincel de ese otro pintor, el primero empezó a dibujar otro folioscopio, donde pintó una puerta que abrió, donde entró, hizo una señal de despedida y cerró.
Situaciones	Específicas o de momentos concretos en el videojuego Se reincide narrativamente sobre la actividad de pintar.
Analepsis	Sub analepsis (1:40:14 – 1:40:46) 1:40:14. Edith abre un folioscopio, se cuenta una pequeña historia hecha por Milton.
Narrador	Historia de Milton (1:40:14 – 1:40:46). No hay narrador. El tipo de plano son dibujos vistos desde la primera persona

Elaboración propia.

Anexo 12.

Parámetros ficcionales y narrativos del sub bloque 1.10 - Lewis. Videojuego What Remains of Edith Finch.

<i>Gamestructure</i>	<p>Primero, pasar los pescados a la cortadora para luego ponerlos en la banda transportadora. Luego de que Lewis cree su propia ficción: hay que seguir adelante hasta encontrar un barco, una vez en él hay que ir al destino que el jugador eligió a raíz de su elección en las bifurcaciones del camino.</p> <p>Luego de llegar al palacio hay que poner al personaje debajo de la guillotina para la coronación.</p>
<i>Easy fun</i>	<p>El videojuego prioriza la exploración del jugador, permitiendo que este tome el camino a seguir. Implicación por la cual el jugador adopta un rol más de aventura que de batalla (Cuadrado, 2013, p. 159).</p> <p>Sí_x_ No __</p>
Mundo explorable	<p>Colores tenues por la poca luz artificial.</p> <p>Gráficos que tienden al realismo.</p> <p>Hay pescados que son cortados en una cortadora de cabezas.</p> <p>Sonidos de la cortadora de pescados.</p> <p>A partir de la ficción creada por Lewis: Los gráficos tienden a ser caricaturescos pero sin línea dibujada, el entorno es tridimensional. Los colores ahora son encendidos. En esta ficción de Lewis hay un laberinto dibujado con tiza. Cada vez que Lewis avanza en su fantasía esta se vuelve más detallada, grande, por cuanto ocupa más espacio de la pantalla, y abierta en cuanto a espacios ficcionales. Él va por una larga alfombra roja hasta un desierto, donde conoce a un perro, llega a un pueblo azul en construcción, hay músicos con capas doradas y azules, hay decoraciones alusivas a peces. Lewis se monta a un barco, atrás queda Lewistopia, conquista ahora a Nueva Lewisvilla, San Lewis y Mineapolewis. El barco atraviesa un río cuyas orillas tienen textos escritos. Hay una bifurcación de caminos: “un hermoso príncipe” o “una apuesta reina”, al ir por el segundo se descubre que el río tiene muchos colores en un tramo. El camino vuelve a subdividirse: “serpientes siniestras” o “arcoíris radiantes”, al ir por el segundo se descubren unos arcos con colores de arcoíris. El camino se vuelve a subdividir: “sitar eléctrico” o “arpa de plata”, al ir por el primero hay notas en el agua que revelan una melodía cuando se pasa por ellas. El barco llega a un reino. Lewis atraviesa una gran puerta dorada con muchos soldados formados a los costados, sube por otra escalera donde lo espera la reina. Todos los personajes de la fantasía de Lewis no tienen rostro.</p> <p>Al entrar hay un largo pasillo con casilleros e implementos de limpieza, hay un casillero decorado psicodélicamente, al entrar por una puerta del final hay una fábrica de enlatados con un hombre haciendo el gesto de pasar pescados, este hombre tiene una camiseta, la cual lleva por inscripción en la espalda: “Finch 10”. Al subir por una banda transportadora a una puerta con luz hay una gran celebración por la coronación de Lewis. La reina está en lo alto del recinto, hay una guillotina que es el requisito para la coronación. Se escucha el sonido de corte de la cortadora en la fábrica de enlatados.</p>
Interfaz	<p>Cuando Lewis va en el barco, las bifurcaciones del camino tienen mensajes escritos que indican su naturaleza “una apuesta reina”, “serpientes siniestras” o “arcoíris radiantes” etc.</p>
Personajes	<p>Jugable: Lewis</p> <p>No jugables: Personajes dentro de la ficción d Lewis a excepción de este.</p>
Estado inicial	<p>Nació en 1988, murió en 2010</p> <p>La terapeuta de Lewis le escribió a la madre que el problema quizá empezó por enero cuando le aconsejaron ayuda a Lewis por su adicción. Él estaba trabajando en una empresa de enlatados, su trabajo consistía en separar el cuerpo de la cabeza de los pescados y luego ponerlos en una banda transportadora. La psiquiatra dijo que cuando Lewis recuperó la sobriedad, este empezó a notar la evidente monotonía de su vida diaria.</p>
Problematización	<p>Empezó a divagar, a distraerse e inventarse historias mientras trabajaba. Imaginaba un laberinto, luego murciélagos y sapos, cosas infabes. La psiquiatra le informó al jefe de Lewis sobre su estado, pero este le dijo que era el empleado perfecto, incansable y</p>

	<p>centrado, por lo que nunca le llamó la atención. Lewis abandonó su yo real, adentrándose cada vez más en su fantasía donde él era un personaje en un gran reino, se hizo amigo de un perro y de músicos que lo seguían a todas partes con sus canciones. Cada día su imaginación se volvía más fuerte, decía la psiquiatra, ya no hablaba en su trabajo. Lewis sabía que todo lo imaginaba, así que sabía que podía hacer lo que quisiera. Se postuló para alcalde de la ciudad y ganó. Le pidieron en el pueblo que se quedara pero él se fue en un barco, buscando conquistar más ciudades, primero fue Lewisville, luego Nueva Lewisville, San Lewis, Mineapolewis y Lewisburgo. En Lewisburgo escuchó rumores sobre una apuesta reina que buscaba radiantes arcoíris, siguió entonces el sonido de su sitar eléctrico hasta encontrar su reino.</p>
Resolución	<p>Llegó a una gran puerta dorada. Quizá Lewis no se sentía preparado para eso, nunca en la vida real había alcanzado a ser tan grande, y quizá eso le abrumaba. Supo que su yo verdadero no era el que cortaba cabezas de pescado, sino el que estaba subiendo las escaleras de aquél gran palacio. Al entrar por la puerta entró a un pasadizo. Al final había una puerta, al atravesarla encontró la fábrica de enlatados con dos largas filas de pescados a los lados cayendo a un pequeño río que los conducía a un lugar desconocido. Al final encontró a un hombre haciendo el gesto de pasar los pescados a la cortadora, no estaba tomando ningún animal y la cortadora estaba apagada o fuera de funcionamiento, aquél hombre estaba como obnubilado. Detrás de él había una cinta transportadora que conducía a una luz brillante. Al atravesar la luz, reconoció a todos sus conocidos de esas tierras en una larga ceremonia por su coronación, al fondo estaba su reina, él solo debía seguir avanzando por medio de la banda transportadora. Al llegar a la coronación, notó que solo tenía que poner su cabeza en una guillotina. Se escuchó el sonido de corte, tal como la cortadora de su trabajo.</p>
Cinemática	<p>1:56:03 - 1:56:10. Se muestra que para la coronación de Lewis es necesario que este ponga su cabeza en una guillotina para que luego baje la cuchilla.</p>
Situaciones	<p>Específicas o de momentos concretos en el videojuego Se reincide narrativamente sobre la cortadora de pescado. Se reincide narrativamente sobre conocer personas, logrando que los conocidos sean un gran número. Se reincide narrativamente sobre la fábrica de enlatados. Se reincide narrativamente, en dos ocasiones nada más, sobre la reina.</p>
Analepsis	<p>Sub analepsis (1:44:40 – 1:56:33). 1:44:40. “Querida Sra. Finch: Como psiquiatra de Lewis, comprendo que desee recibir una explicación...” Lee la psiquiatra de Lewis.</p>
Narrador	<p>Historia de Lewis (1:44:40 – 1:56:33). Narrador en tercera persona, lee la psiquiatra de Lewis, tipo de plano en primera persona. El cambio en el tipo de plano se da hacia la tercera persona a partir de 1:45:20 hasta 1:52:36</p>

Elaboración propia.

Anexo 13.

Parámetros ficcionales y narrativos del sub bloque 1.11 - Edith. Videojuego What Remains of Edith Finch.

<i>Gamestructure</i>	Entrar a la biblioteca.
<i>Easy fun</i>	El videojuego prioriza la exploración del jugador, permitiendo que este tome el camino a seguir. Implicación por la cual el jugador adopta un rol más de aventura que de batalla (Cuadrado, 2013, p. 159). Sí_x_ No __
Mundo explorable	Colores tenues por la poca luz artificial. Gráficos que tienden al realismo. Una mesa del comedor con tres personas en ella: Edie, Edith y su madre. Hay muchos empaques de comida sobre la mesa, además de velas algo gastadas. El pasillo de la casa está tenuemente iluminado por velas que conducen a la biblioteca sellada y a un compartimento para poder ingresar a ella. La biblioteca está oscura, salvo por algunas

Interfaz	tenues iluminaciones con velas. Al final hay una mesa con una máquina de escribir y un libro que dice “History of the Finches by Edie Finch”.
Personajes	Un ícono de un punto y luego de una mano indicando la interactividad con el objeto. Jugables: Edith y en este bloque de historia, Edie. No jugable: Madre de Edith.
Estado inicial	Edith. Nació en 1999, murió en 2017 Edith, su madre y su bisabuela Edie estaban en la mesa del principio del videojuego. Edie le pidió a Edith que se fuera a ver un regalo que preparó para ella, dejando a los adultos hablar. Edith pasó por el pasillo de la casa, encontrando la biblioteca ya sellada, sin embargo, había una pequeña abertura por medio de la cual se podía ingresar. Al entrar, alcanzó a escuchar cómo su bisabuela le decía a su madre que la maldición no se iría con ellas al abandonar la casa, la madre le decía que lo mejor es que se fueran esa misma noche y que por la mañana llamaría al ancianato para que la recogiesen.
Problematización	Sobre una mesa, Edith encontró un pequeño diario titulado 'La historia de los Finch, por Edie Finch', decidió leerlo.
Reolución	La madre de Edith intentó quitarle el libro de las manos, rompiéndolo con el forcejeo. Edith no volvió a ver nunca a su bisabuela Edie, ya que esa misma noche se fueron. Al día siguiente el ancianato iba a recoger a Edie pero ella ya se había ido.
Cinemáticas	2:01:26 - 2:01:54. Se muestra cómo Edie logra que Edith se vaya de la mesa, donde además estaba su madre. 2:07:12 - 2:07:22. Se muestra que Edith y su madre forcejean por el diario de Edie, el cual resultó rompiéndose.
Situaciones	Específicas o de momentos concretos en el videojuego Se reincide narrativamente sobre dejar la casa esa misma noche, en cuanto a Edith y su madre.
Analepsis	Vuelta a la sub analepsis de gameworld (2:07:12 – 2:08:05)
Narrador	Historia de Edith (2:01:16 - 2:04:19. 2:07:13 - 2:09:58) Narrador y tipo de plano en primera persona

Elaboración propia.

Anexo 14.

Parámetros ficticiales y narrativos del sub bloque 1.11.1 - Edie. Videojuego What Remains of Edith Finch.

Gamestructure	Llegar a la antigua casa.
Easy fun	El videojuego prioriza la exploración del jugador, permitiendo que este tome el camino a seguir. Implicación por la cual el jugador adopta un rol más de aventura que de batalla (Cuadrado, 2013, p. 159). Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
Mundo explorable	Colores muy tenues por la escasa luz, entorno nocturno. Gráficos que tienden al realismo. Es una noche con mucha niebla y ninguna luz. A lo lejos se ve la antigua casa con una luz roja que parpadea. Como la marea bajó se alcanzan a ver algunas rocas medianas y grandes en el camino. Espesa niebla, Edie ve un venado. En el camino hay distintas partes destruidas de la vieja casa. Al llegar a la casa, Edie atraviesa la verja de entrada, la luz roja desaparece y se enciende una amarilla en un cuarto a la derecha.
Personajes	Jugable: Edie. No jugable: Venado.
Estado inicial	Edie escribió en el diario que quería contarle una historia a Edith. El día en que ella nació la marea estaba muy baja. Esa fue la primera y última vez que Edie pudo ver la casa encallada, la original, la que se hundió por las olas en un pasado remoto. Había ocurrido un terremoto en medio del mar esa misma noche.
Problematización	Edie se dirigió a la casa, mientras tanto, espesó la niebla imposibilitándole la visión. Al llegar a la antigua casa, notó que había una pequeña luz roja encendida en ella y al quitar el seguro de la valla para poder pasar, notó que dejó de verse la luz roja, se encendió una amarilla en un cuarto a la derecha.

Resolución	No llega a resolverse la problematización del sub bloque narrativo porque la madre de Edith le quita el libro de las manos.
Situaciones	Específicas o de momentos concretos en el videojuego
Analepsis	Se reincide narrativamente sobre el deseo de ver e ir a la casa original Sub analepsis (2:04:17 – 2:07:12) 2:04:17. “Querida Edith, hay muchas historias que me gustaría contarte pero solo hay tiempo para una...”
Narrador	Historia de Edie (2:04:17 – 2:07:12). Narrador en primera persona, lee Edie, y plano en primera persona.
Elaboración propia.	

La categorización ficcional y narrativa de cada personaje del videojuego permitiría que se pudieran establecer criterios particulares de aplicabilidad en el aula, de manera que la competencia lectora en sus distintas categorías conceptuales, lectura explícita, implícita interna y externa, pueda matizarse a partir del videojuego y sus implicaciones ficcionales y narrativas, demostrando quizá su apertura en términos prácticos. Deberá tenerse en cuenta que cada tabla a continuación es un ejemplo que tiene un objetivo de lectura determinado, uno que propone el mismo videojuego y otro que quizá pudiera proponerse al interior del aula de clase.

Según los primeros objetivos propuestos por el videojuego en el *gamestructure* del sub bloque 1 - Edith: Llegar a la casa, encontrar la forma de entrar. Hallar la forma de ingresar a las habitaciones y saber la historia de cada uno de los miembros de la familia Finch. Desde el inicio hasta la entrada al sub bloque 1.1 Molly, desde 1:00 hasta 21:20. A partir del anexo2.

Posibles preguntas de apertura

- ¿Qué se conoce sobre casas abandonadas?
- ¿De qué forma una casa podría contar una historia?
- ¿Qué implicaciones narrativas tendría ir hacia una casa?

Anexo 15.

Criterios particulares de aplicabilidad del videojuego en aula. Según los primeros objetivos

de What Remains of Edith Finch.

Categorías	Lectura explícita	Lectura implícita interna	Lectura implícita externa
<i>Gamestructure</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Una vez el estudiante haya llegado a la casa podría hablar sobre cuál era el objetivo de esta primera parte, y cuáles de sus acciones estuvieron supeditadas a él. • Desde la puerta de la casa hasta la habitación de Molly el estudiante podría hablar sobre cuál era el objetivo de esta segunda parte, y cuáles de sus acciones estuvieron supeditadas a él. 	<ul style="list-style-type: none"> • Antes de empezar a tomar el camino hacia la casa podría preguntársele al estudiante: ¿Para qué Edith debe llegar a la casa? ¿Qué resolvería con ello? 	<ul style="list-style-type: none"> • Podría ser interesante realizar una charla, debate o simposio acerca de las historias que cuentan los hogares, los objetos en ellos y las implicaciones que tendría sobre el futuro poder conocer este tipo de aspectos en torno a la historia de la familia de cada estudiante.
<i>Easy fun</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Aprovechar la capacidad de exploración del videojuego para conducir al estudiante a elementos del <i>gameworld</i> que pueden ser fundamentales para la trama o parte del universo ficcional. Estos elementos podrían ser: los periódicos en el suelo del bosque, la camioneta azul estacionada al frente de la casa o el decorado de la habitación de Walter. 	<ul style="list-style-type: none"> • Al llegar a la habitación de Molly podría preguntársele al estudiante ¿Qué le hubiera sucedido a la trama si del lago del frente de la casa sale un gran dragón con el que se debe combatir? ¿Qué podría significar? estas hipótesis podrían ser anotadas para luego confirmarlas o refutarlas con el desarrollo narrativo, para así comprobar el modo en que el juego debe ser jugado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Podría compararse el videojuego con <i>The Unfinished Swan</i> creado por mismo equipo desarrollador. Haciendo énfasis sobre las similitudes y diferencias que tienen los juegos en torno a la exploración y su influencia sobre los personajes.
Mundo explorable	<ul style="list-style-type: none"> • Antes de empezar a jugar podría pedírsele al estudiante que haga una lista con diez objetos, sonidos o colores de personajes que más llamasen su atención. Al llegar a la habitación de Molly, podría pedírsele al estudiante que realizara un corto texto que una narrativamente estos objetos o sonidos con la escena o escenas de donde fueron extraídos. • Al llegar a la habitación 	<ul style="list-style-type: none"> • Durante el juego y momento indicado podría preguntársele al estudiante sobre la función de ciertos objetos en el <i>gameworld</i>, cuya relación con la narrativa no se enuncia explícitamente, por ejemplo: ¿Por qué el mobiliario del frente de la casa está tan desordenado?, o ¿Por qué habrá tantos carteles de desaparecido en el bosque? Estas hipótesis podrían ser anotadas para luego 	<ul style="list-style-type: none"> • Podría pedírsele al estudiante que intente crear una historia a partir de diez objetos sacados del mundo explorable del videojuego o de su propio hogar.

	de Molly podría preguntársele al estudiante sobre la función de ciertos objetos en el <i>gameworld</i> , los cuales tienen una relación explícita sobre la narrativa, por ejemplo ¿Qué relación tendría la llave que la madre de Edith le dio a esta con objetos como puertas y cajas musicales?	comprobarse, complementarse o refutarse en el transcurso del narrativo. • Al entrar a la casa podría preguntársele al estudiante ¿Qué podría significar que los colores y la ambientación cambien cuando Edith ingresa a la casa? o también ¿Por qué Edith dice que le daba miedo la casa cuando era niña?	
Interfaz	<ul style="list-style-type: none"> • Antes de empezar, habría que explicar que el texto escrito del videojuego se encuentra en mensajes repartidos por el <i>gameworld</i>, de manera que detenerse en los mismos es fundamental para resolver el videojuego. • Al ingresar a la casa podría preguntársele al estudiante sobre la relación que tienen los objetos con íconos para su interactividad con la narrativa del videojuego, por ejemplo ¿Por qué hay un ícono sobre el buzón y no sobre las hojas de los árboles? ¿Qué implicaciones narrativas tendría? 	<ul style="list-style-type: none"> • Podría preguntársele al estudiante que reflexione sobre el árbol genealógico de la familia Finch ¿Por qué la historia se sirve de un árbol y no de una línea del tiempo o una explicación verbal? 	<ul style="list-style-type: none"> • Podrían revisarse otros videojuegos como <i>Halo</i> o <i>Hollow Night</i> para intentar responder: ¿Qué importancia tendría sobre el videojuego y su experiencia una pantalla sin ningún ícono? ¿Qué tipo de juego sería <i>What Remains Of Edith Finch</i>? ¿La tipología del videojuego es importante para poderse jugar? ¿Para qué tipologizar una obra?
Personajes	<ul style="list-style-type: none"> • Al llegar a la habitación de Molly podría hacerse una lista con los personajes que se hayan mencionado. • Al llegar a la habitación de Molly podría hacerse una breve caracterización de cada personaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Al llegar a la casa podría pedírsele al estudiante que, basado en lo jugado por el momento, intente ubicar a los personajes mencionados en el árbol genealógico de Edith. 	<ul style="list-style-type: none"> • Podría discurrirse e investigarse sobre la nacionalidad de la familia Finch a partir de sus nombres.
Estado inicial	<ul style="list-style-type: none"> • A entrar a la habitación de Molly podría pedírsele al estudiante que dibuje un plano cenital del camino hacia la casa, de su interior y del recorrido que este tomó para llegar hasta allí. 	<ul style="list-style-type: none"> • Una vez el estudiante haya llegado a la casa podría pedírsele que haga un texto argumentativo donde se hable de la posible relación de la casa y su forma, con las primeras palabras de Edith leídas en su voz. 	<ul style="list-style-type: none"> • Podría investigarse si la desaparición de un hijo hizo que alguna madre cerrara y abandonara todas las puertas de la casa familiar. Revisando las similitudes que tendrá esta historia encontrada con la ficcional del videojuego, encontrando qué elementos el videojuego toma de la realidad y cuales no, para luego intentar darles una explicación.

		<ul style="list-style-type: none"> • Podría preguntársele al estudiante: ¿Por qué cree que a Edith no le dejaban entrar a todas las habitaciones de la casa Finch? 	
Problematización(es)	<ul style="list-style-type: none"> • Al llegar a la habitación de Molly podría pedírsele al estudiante que haga un pequeño mapa conceptual donde se especifique quién selló todas las puertas y cada una de ellas, quién habló de la maldición y qué nombres han sido pronunciados en relación a ello. 	<ul style="list-style-type: none"> • Al llegar a la habitación de Molly podría pedírsele al estudiante que intente explicar cómo la maldición afectaría a los personajes que se han conocido hasta el momento. • Al llegar a la habitación de Molly podría preguntársele al estudiante: ¿De dónde puede venir la maldición? O también ¿Qué podría representar la maldición para la familia Finch? 	<ul style="list-style-type: none"> • Podría problematizarse la maldición de la siguiente manera: ¿Podría ser la maldición de los Finch un mal patológico generacional? o también: Si la familia Finch fuera real, ¿cómo serían sus relaciones con otros grupos poblacionales? • Podría investigarse sobre los casos de familias que hayan tenido alguna maldición que mate de forma extraña a cada uno de sus miembros. Revisando si aquellas historias tienen similitud con <i>What Remains of Edith Finch</i>, ello ayudaría a reconocer cuáles elementos del videojuego toma de la realidad, cuáles no.
Resolución(es)	<ul style="list-style-type: none"> • Al llegar a la habitación de Molly podría pedírsele al estudiante que intente recrear el dibujo de Milton encontrado en el intersticio entre la habitación de Walter y Molly. 	<ul style="list-style-type: none"> • Al llegar a la habitación de Molly podría pedírsele al estudiante que intente explicar qué hay en el tercer piso, en vista de que está sellado. • Al llegar a la habitación de Molly podría preguntársele al estudiante por la posible relación entre el desaparecimiento de Milton y su dibujo en la pared. 	<ul style="list-style-type: none"> • Podría investigarse sobre pintores jóvenes en la historia que hayan desaparecido sin dejar rastro alguno. Con el fin de ver las similitudes y diferencias con la historia de Milton. Encontrando los elementos ficcionales o verídicos del videojuego, y con ello, ver qué elementos tomó el estudio creador para desarrollar al personaje, complementando su caracterización ficcional. • En la línea del anterior punto, también podría investigarse sobre niñas que hayan comido distintos objetos de sus habitaciones provocándoles alucilaciones.
Situaciones	<p>Para las situaciones generales que se presentan en esta parte de la historia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al llegar a la habitación de Molly podría preguntársele al estudiante: ¿Qué elementos importantes había en cada una de las habitaciones vistas desde la mirilla de cada una de las puertas? Podría hacerse un collage de cada habitación con estos elementos. <p>Para las situaciones</p>	<p>Para las situaciones generales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mientras se esté jugando podría preguntarse: ¿De qué hablarían las habitaciones sobre cada personaje? Podría hacerse un cuadro comparativo con cada una de las caracterizaciones hipotéticas. <p>Para las situaciones específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al llegar a la habitación de Molly se le podría preguntar al estudiante: ¿Por qué cree que la 	<p>Para las situaciones generales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Podría pedírsele al estudiante que investigue sobre las historias desconocidas de su familia. De manera que esto le permita narrar su vida actual a partir de los desconocimientos de su ascendencia. <p>Para las situaciones específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Podría pedírsele al estudiante que revise si existe alguna historia sobre una maldición familiar detrás de algún alimento enlatado en Noruega. Para comprobar e intentar delimitar los elementos ficcionales del videojuego.

	<p>específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al llegar a la habitación de Molly podría preguntársele al estudiante: ¿Sobre qué personaje(s) la narración ha reincidido? Estos podrían consignarse en una lista. 	<p>narración ha reincidido sobre ciertos personajes? O también ¿Qué papel cree que desempeña Edie o la madre de Edith en la historia? O ¿Qué papel tendrían las latas de salmón sobre la mesa de la cocina en la historia de la Familia Finch?</p>	
Analepsis	<ul style="list-style-type: none"> • Al llegar a la habitación de Molly podría pedírsele al estudiante que dé cuenta sobre los saltos cualitativos y cuantitativos en el tiempo narrativo. • Al llegar a la habitación de Molly podría pedírsele al estudiante que encuentre la relación de las analepsis narrativas con los elementos en pantalla del momento de la analepsis, revisando si hay alguna relación explícita allí. 	<ul style="list-style-type: none"> • Al llegar a la habitación de Molly podría pedírsele al estudiante que escriba sus hipótesis frente a la pregunta ¿Por qué cree que Edith habla tanto de la desaparición de Milton? 	<ul style="list-style-type: none"> • Podría compararse qué mecanismos utiliza la película <i>Origen</i> de Christopher Nolan para mostrar su analepsis; comparativamente esto permitiría ver los modos discursivos del videojuego.
Pausa descriptiva	<ul style="list-style-type: none"> • Al llegar a la habitación de Molly podría preguntársele al estudiante: ¿Quiénes son los personajes que se encuentran en el árbol genealógico que Edith dibuja progresivamente? De manera que mencione, corresponda a modo de lista, a cada uno y su posición en la estructura. • Podría pedírsele al estudiante que imagine que es el desarrollador del videojuego, luego que intente dibujar la historia de los Finch en un esquema distinto al del árbol genealógico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mientras se va jugando podría pedírsele al estudiante que dibuje el árbol genealógico en cuanto a su estructura, para que en el desarrollo este vaya poniendo cada personaje donde crea que corresponde. 	<ul style="list-style-type: none"> • Podría pedírsele al estudiante que elabore su propio árbol genealógico.
Narrador	<ul style="list-style-type: none"> • Podría pedírsele al estudiante que 1. Identifique el tipo de narrador, y 2. Vuelva a narrar, en un corto texto, la historia, pero con un tipo de narrador y plano distintos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Podría preguntársele al estudiante ¿Qué facilita que el bloque de Edith sea en primera persona y no en tercera? ¿Habría alguna mediación entre el narrador y los recursos paralingüísticos de Edith? O también ¿Qué le pudiera 	<ul style="list-style-type: none"> • Se le podría pedir al estudiante que intente identificar al narrador y/o tipo de plano del videojuego en otros medios simbólicos como el cine, la literatura o el comic.

pasar a la narración si el tipo de plano es en tercera persona? ¿Cómo el narrador influye sobre las impresiones que se tengan del texto?

Elaboración propia.

Según un objetivo que se pudiera proponer al interior del aula de clase: Responder a la pregunta ¿Quién es Milton? Una caracterización del personaje y lo que lo constituye. No solo tendrá en cuenta su sub bloque, sino también todas las menciones que se hagan del personaje. A partir del anexo 2, para el sub bloque de Edith, y del anexo 11, para el sub bloque de Milton.

Posibles preguntas de apertura

- ¿Qué casos se conocen de desaparición?
- ¿Qué inconvenientes podría tener la desaparición de algún familiar sobre esta?

Anexo 16.

Criterios particulares de aplicabilidad del videojuego What Remains of Edith Finch en aula. Según un objetivo que pudiera proponerse al interior del aula de clase.

Categorías	Lectura explícita	Lectura implícita interna	Lectura implícita externa
<i>Gamestructure</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Al salir de la habitación de Milton podría pedírsele al estudiante que recuerde las zonas donde debía realizar tareas en torno a la figura de Milton. 	<ul style="list-style-type: none"> • Al salir de la habitación de Milton podría preguntársele al estudiante si Milton ha sido una figura que ha unido la narrativa del videojuego, en otras palabras ¿La desaparición de Milton es la que hace avanzar la historia del videojuego? 	<ul style="list-style-type: none"> • Podría pedírsele al estudiante que relacione el objetivo de la historia de Milton, con su desaparición, haciendo énfasis en el mundo real. En otras palabras ¿Por qué y cuantos jóvenes artistas desaparecen sin dejar rastro alguno?
<i>Easy fun</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Gracias a la posible exploración del videojuego podría pedírsele al estudiante que preste atención a la figura de Milton, bien sea en voz de Edith o como mensaje en pantalla. Por ejemplo, a los carteles de desaparecimiento 	<ul style="list-style-type: none"> • Al salir de la habitación de Milton, podría preguntársele al estudiante ¿Por qué en su bloque narrativo no permite una exploración profunda 	<ul style="list-style-type: none"> • Podría pedírsele al estudiante que haga, al igual que Milton, un folioscopio con alguna historia de desaparecimiento del mundo real. Dicho folioscopio deberá contener la mayor cantidad de información en imágenes sobre la caracterización del personaje, o personajes, trabajados. El ejercicio comparativo entre el folioscopio del estudiante y el de Milton

	<p>el suelo del bosque o los dibujos firmados por el personaje a lo largo de la casa. Dada esta exploración, el estudiante puede retroceder cuantas veces quiera para ampliar su conocimiento sobre el personaje.</p>	<p>de sus implicaciones?</p>	<p>podría ayudar a entender la exploración narrativa que hace el videojuego sobre el personaje.</p>
Mundo explorable	<ul style="list-style-type: none"> • Durante toda la sección, desde 1:00 hasta 1:44:32, podría pedírsele al estudiante que haga una lista de los objetos que caractericen a Milton. • Al salir de la habitación de Milton podría pedírsele al estudiante que describa el lugar y contexto donde se encontraba el objeto de Milton. 	<ul style="list-style-type: none"> • Durante el desarrollo del videojuego podría pedírsele al estudiante que se detenga en cada objeto de Milton, para que haga hipótesis sobre su posible importancia para el personaje y su caracterización. • Podría preguntársele al estudiante ¿Cuándo y cómo hizo Milton el dibujo de gato que se encuentra en el pasadizo entre la habitación de Walter y Molly? ¿Con qué finalidad? • Podría instarse a la reflexión los gráficos tipo caricatura en 2D del subbloque. • Antes de entrar a la habitación de Milton podría preguntársele al estudiante que haga hipótesis sobre la posible relación entre esta y el personaje en cuestión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Podría pedírsele al estudiante que consultase, bajo el contexto de Noruega, o en la vida de los desarrolladores, si algún objeto de Milton tiene relación con la vida real.
Interfaz	<ul style="list-style-type: none"> • Al salir de la habitación de Milton, podría pedírsele al estudiante que elabore el árbol genealógico que dibuja Edith, pero con Milton como personaje principal. 	<ul style="list-style-type: none"> • A medida que se vaya jugando, descubriendo a cada personaje podría conectarse cada uno con Milton respondiendo a la pregunta ¿Cuál podría ser la posible relación entre, por ejemplo, Bárbara y Milton? 	<ul style="list-style-type: none"> • Podrían revisarse libros de la literatura como <i>Cien años de soledad</i>; series como <i>Juego de Tronos</i>, etc., que tengan bajo sus implicaciones narrativas a más de cinco personajes confluyendo entre sí. En este sentido podría preguntarse ¿Cómo cambiaría la experiencia lectora si las obras en cuestión tuvieran un árbol genealógico para ubicar a cada personaje y su estirpe? Con ello, se harían evidentes las ventajas que tendría la interfaz de <i>What Remains of Edith Finch</i> sobre otros medios simbólicos.
Personajes	<ul style="list-style-type: none"> • Al salir de la habitación de Milton, podría pedírsele al estudiante que haga una lista con los personajes que tienen 	<ul style="list-style-type: none"> • Durante la escena del cementerio familiar, desde 1:04:26 hasta 1:17:22, 	<ul style="list-style-type: none"> • Podría pedírsele al estudiante que consulte cómo son los procesos para poder hallar a los desaparecidos en Noruega. Con ello, se podría entender un poco más el contexto del

	directamente algo que ver la figura de Milton.	podría preguntársele al estudiante ¿Por qué cree que la tumba de Milton está al lado de Sam, Gus, Gregory, Sajay Kumar y Lewis? ¿Qué relación tendrían estos personajes con Milton como para que compartan esa sección del cementerio?	videojuego, y por extensión, sus implicaciones ficcionales.
Estado inicial	• Al salir de la habitación de Milton, podría pedírsele al estudiante que, en una presentación virtual, mediante diapositivas, cuente el estado inicial del subbloque de Milton.	• Al salir de la habitación de Milton, podría instarse a la reflexión a los personajes dentro del folioscopio dentro del subbloque narrativo de Milton, en otras palabras ¿Qué relación tendrían los pintores dibujados con la historia de Milton?	• Podría consultarse si la fecha de nacimiento y desaparición de Milton tiene relación con algún pintor, caricaturista o tan solo niño en el contexto mundial y noruego.
Problematización(es)	• Durante la escena del folioscopio de Milton, podría pedírsele al estudiante que cambie la ruptura de la normalidad o problematización del subbloque narrativo.	• Podría preguntársele al estudiante ¿Tendría alguna implicación narrativa que un pintor haya estornudado sobre el otro con las siguientes imágenes de resolución?	• Podrían revisarse otros videojuegos que tengan argumentos que versen sobre la pérdida de un ser querido o desaparición, para ver cómo <i>What Remains of Edith Finch</i> habla sobre la ausencia. Estos videojuegos podrían ser: <i>Limbo</i> , <i>Hellblade</i> o <i>Shadow of the Colossus</i>
Resolución(es)	• Al acabar el folioscopio de Milton, en su respectivo subbloque narrativo, podría pedírsele al estudiante que escriba lo que vio narrado por miedo de imágenes.	• Al acabar el folioscopio de Milton, para la elaboración de hipótesis, podría preguntársele al estudiante, para la elaboración de sus hipótesis: ¿Por qué el pintor salió por la puerta que él mismo dibujó? ¿Qué podría representar cada una de las implicaciones?	• Podría consultarse si algún pintor, caricaturista o tan solo niño en el contexto mundial y noruego, desapareció dejando rastros de su partida en su obra o dibujos.
Situaciones	• Al salir de la habitación de Milton, podría pedírsele al estudiante que recuerde en qué secciones se nombró al personaje en cuestión. La lista	• Podría preguntársele al estudiante que responda a las preguntas ¿Por qué cree que se hace tanto	Para las situaciones generales: • Podría pedírsele al estudiante que investigue las emociones, sensaciones y narraciones dentro de la desaparición de algún familiar, bien sea propio o de alguien

	de sus reincidencias narrativas está en anexos, tabla 7, fila 'Situaciones'	énfasis en Milton? ¿Qué significa para la familia Finch, para Edith, su madre y la madre de esta? ¿Qué le sucedería al videojuego si las implicaciones narrativas de Milton fueran reemplazadas por otro personaje?, ¿Qué le sucedería al videojuego si Milton no hubiera sido incluido a la narrativa por los desarrolladores? O también ¿Por qué cree que el videojuego reincide tanto sobre el gusto pintor de Milton? ¿Podría ser una posible pista sobre su desaparición?	más Para las situaciones específicas: • Podría investigarse si la desaparición en artistas, al igual que el caso de Milton, jóvenes tiene su origen en enfermedades congénitas en el mundo real.
Analepsis	• Al momento de ocurrir la única analepsis dentro del espectro de Milton, desde 1:40:14 hasta 1:40:46, podría pedírsele al estudiante que realice un mapa conceptual que explique todas las condiciones por las que el jugador tuvo que pasar para llegar a la analepsis del personaje.	• Podría preguntársele al estudiante ¿Por qué cree que la analepsis en Milton dista tanto de las demás, en términos gráficos y narrativos? • Podría preguntársele al estudiante ¿Por qué cree que la analepsis hace uso de un folioscopio? ¿Por qué no un libro álbum o una cinemática?	• Podría buscarse algunos folioscopios hechos la historia y contemplar las similitudes y diferencias con el de Milton.
Narrador	Puesto que no hay narrador en el propio subbloque del personaje, entonces podría pedírsele al estudiante, al salir de la habitación de Milton, que 1. Identifique el tipo de plano de la narración del folioscopio y 2. Que la cambie por otra, agregándole el tipo de narrador que desee.	• Podría preguntársele al estudiante ¿Qué tipo de trato le da el narrador a Milton? ¿Podría ser que quien narre la historia de Milton haya influido en esta bajo algún interés particular?	• Se le podría pedir al estudiante que intente identificar al narrador y/o tipo de plano del videojuego en otros medios simbólicos como el cine, la literatura o el comic.

Elaboración propia.