

Rimas y márgenes limitantes en *Alan Wake II*

Rhymes and limiting margins in *Alan Wake II*

Recibido: 14/3/25 ❖ Aceptado: 9/7/2025

Jordi Montañana-Velilla

Universitat Jaume I

jmontana@uji.es

RESUMEN

Los estudios del juego han investigado y analizado las estructuras ludonarrativas intentando dar sentido y significado a estas estructuras presentes en el diseño de los videojuegos. Aquellas ludonarrativas que comprometen la legibilidad del relato y distorsionan la linealidad se hallan en una encrucijada en la cual convergen los discursos audiovisuales postclásicos y el diseño de videojuego. A través de una metodología multidisciplinar, el texto rastrea las influencias de diferentes artes visuales, especialmente el cine, en la estructura del juego y cómo estas relaciones intertextuales fidelizan y potencian experiencias lúdicas en las que se involucra el relato, la jugabilidad y la estética visual. El presente trabajo pretende analizar los préstamos y relaciones intertextuales presentes en Alan Wake II (Remedy, 2023) en sus tres capas, la lúdica, la narrativa y la audiovisual atendiendo a la incidencia de la fragmentación narrativa y manipulación del relato y cómo se comunican estas distorsiones narrativas con propuestas postclásicas arraigadas en el ecosistema audiovisual.

Palabras clave: ludonarrativas; intertextualidad; narradores no fiables; fragmentación narrativa; Alan Wake II; estudios del juego.

ABSTRACT

Game studies have investigated and analyzed ludonarrative structures in an attempt to give sense and meaning to these structures present in video game design. Those ludonarratives that compromise the legibility of the story and distort linearity are located on a crossroads where post-classical audiovisual

discourses and video game design converge. Through a multidisciplinary methodology, the text traces the influences of different visual arts, especially cinema, on the structure of the game and how these intertextual relationships build allegiance and enhance playful experiences involving narrative, gameplay and visual aesthetics. This paper aims to analyze the intertextual loans and relationships present in Alan Wake II (Remedy, 2023) in its three layers, the ludic, the narrative and the audiovisual, paying attention to the incidence of narrative fragmentation and manipulation of the story and how these narrative distortions communicate with post-classical proposals rooted in the audiovisual ecosystem.

Keywords: ludonarratives; intertextuality; unreliable narrators; narrative fragmentation; Alan Wake II; game studies.

1. Introducción

*Y todo vuelve a pasar, con el recuerdo del
bucle del pasado que ya se desvanece*
Alan Wake

Aquellos estudios del juego o *game studies* centrados en las ludonarrativas complejas han intentado arrojar luz a las oscuras marismas en las que se sitúan los bucles, nudos y encrucijadas que envuelven los relatos postclásicos. En *Alan Wake II* (Remedy, 2023) resuenan rimas especulares que atraviesan de forma compleja la narrativa subvirtiendo y desafiando estructuras más conservadoras, aplicando un conjunto de capas que confunden y distorsionan la percepción del avatar y del jugador. La fragmentación narrativa del relato potencia la vulnerabilidad no solo del propio avatar sino también del jugador, cuya implicación en la reconstrucción de la historia se torna fundamental.

Estas narrativas, enmarcadas en una encrucijada conceptual abordadas como complejas, son un conjunto de narrativas “que dificultan conscientemente las relaciones causales y la progresión coherente de los relatos” (Martín-Núñez y Navarro-Remesal, 2021, p. 9). Estas ludonarrativas complejas plantean una paradoja seminal: fueron herencia de la narrativa audiovisual o, por otro lado, estas narrativas se hallaban ya localizadas en las estructuras clásicas del videojuego y han sido (re)adoptadas de nuevo en la capa ludonarrativa. Este doble boomerang que plantean Martín-Núñez y Navarro-Remesal (ibid.) nos sirve de base para analizar y establecer de forma primaria herencias y remediaciones videolúdicas de los discursos audiovisuales y los trasvases hallados entre las estructuras narrativas postclásicas presentes en el cine y cómo estas han permeado en el ecosistema videolúdico. Entre las herencias y los préstamos podemos hallar estrategias discursivas complejas como el *mise en abyme* rastreadas en múltiples medios como la pintura o el cine que conforman un entramado autorreferencial y autoconsciente que dentro del dispositivo ludoficcional o la ruptura de los márgenes limitantes —la ruptura de la cuarta pared dentro del propio juego— permite añadir una capa *metaludonarrativa* en la cual convergen, así como

recupera Navarro-Remesal (2016) de Ruiz Collantes, las tres dimensiones de experiencia de juego: la lúdica, la narrativa y la audiovisual (Navarro-Remesal, 2016, p. 183). Este juego de rimas entre el medio audiovisual, la literatura, la pintura y la ludoficción potencia la capacidad intertextual del videojuego como elemento multidisciplinar.

Por otro lado, personajes desdoblados, amnésicos o con evidentes fallas memorísticas no son ajenos al haber cinematográfico ni tampoco son elementos desconocidos dentro del ecosistema videolúdico y, por extensión, de los *game studies*. En este sentido, tal y como sucede con este tipo de personajes vinculados a historias complejas y retorcidas, la percepción y la comprensión del mundo que les rodea está “fuertemente condicionada por su pasado y filtra los hechos diegéticos según la percepción del personaje” (Sorolla-Romero, 2022, p. 16) trasladando su vulnerabilidad e incertidumbre al jugador.

Asimismo, el carácter interactivo del medio videolúdico permite una interpelación directa entre el objeto ludoficcional y el jugador. La propia agencia del jugador, esto es “la capacidad de acción y decisión del jugador” (Martín Núñez y Navarro-Remesal, 2021, p.24), permite superar los límites físicos marcados por los dispositivos —pantallas y elementos periféricos— para dialogar con el juego y participar de estas narrativas complejas mediante una suerte de acciones y reescrituras que intervienen sobre el relato dentro del mundo ludoficcional sometidas a las restricciones de la libertad dirigida (Navarro-Remesal, 2016) de los diseñadores. En este sentido, el diseño —consciente— del juego, pretende superar también ese límite jugando con el jugador, respondiendo a las acciones del jugador confundiéndolo de forma premeditada. Este baile de juegos permite al jugador también jugar *con* el juego sirviéndose de él como un medio para obtener la resolución del puzzle narrativo.

En este trabajo atenderemos al estudio de *Alan Wake II* como ejemplo paradigmático de videojuego en el cuál el diseño ludonarrativo deviene complejo. El interés en el estudio de *Alan Wake II* surge, por un lado, a partir del análisis y observación de la construcción de sus capas narrativas a través de la articulación de estrategias de subversión de la coherencia del relato mediante de la ruptura de la linealidad cronológica y la presencia de narradores no fiables, de la sublimación del espacio ludoficcional, la ruptura de los límites de actuación, la propia autoconsciencia del objeto ludoficcional y la performance del jugador como agente dentro de la partida. Y, por otro lado, mediante el estudio intertextual de *Alan Wake II* rastreamos huellas y herencias del postclasicismo audiovisual ligadas al *neo-noir* o el *thriller*.

2. Objetivos y metodología

Este texto pretende rastrear, examinar y analizar la intertextualidad, las rimas y resonancias audiovisuales presentes en *Alan Wake II* atendiendo a los préstamos y herencias narrativas y visuales que el objeto ludoficcional establece con el arte cinematográfico, principalmente. Estudiaremos la capacidad del medio videolúdico, como elemento remediador, para inscribir y adoptar una serie de códigos y referencias mediáticas estableciendo un diálogo constante con el cine, la literatura y otras artes. Por otro lado, prestaremos especial atención a la

capacidad del videojuego para construir una experiencia inmersiva en la que el jugador participa de forma activa en el desarrollo de la partida y del desarrollo de la ludoficción implicándolo en la capa lúdica, estudiando los límites de actuación y performance. El estudio que desarrollamos en este texto busca analizar cómo el objeto ludoficcional se construye como un espacio en el que confluyen estrategias narrativas complejas además de rastrear las relaciones intertextuales que convergen en el dispositivo lúdico y la implicación del jugador con el juego a partir de su participación en la capa narrativa.

Para realizar este trabajo emplearemos una metodología multidisciplinar partiendo del análisis del videojuego (Pérez Latorre, 2012; Navarro-Remesal, 2016), atendiendo al propio mundo ludoficcional (Cuadrado y Planells, 2020) que se construye como un personaje dentro de la ludoficción, el estudio de las narrativas postclásicas y complejas (Martín-Núñez y Navarro-Remesal, 2021; Thanouli, 2009; Sorolla-Romero, 2022) y la metodología propuesta por Aarseth (2007) dónde convergen el estudio del diseño del juego, un análisis observacional externo y la experiencia de nuestra propia participación en la partida.

3. Rimas, resonancias narrativas e intertextualidad

La intertextualidad debe entenderse como la relación de un texto con otros textos. Esta relación no sólo parte del diseño de la obra sino también de la lectura resultante del espectador o, en el caso que nos ocupa, del jugador el cual realiza un ejercicio de decodificación e identificación de marcas enunciativas presentes en la diégesis que relaciona con otros textos. En este sentido, la intertextualidad es “el producto de la mirada que la descubre o, más exactamente, el resultado de la mirada que la construye” (Zavala, 1999, p. 27) ligado al bagaje cultural y experiencial del propio sujeto. Esta relación entre textos permite configurar un canal que promueve la transmisión de estrategias, estructuras y estilos que son decodificados por el jugador gracias a su propia experiencia. En *Alan Wake II*, objeto de estudio nos ocupa, se rastrean huellas que demuestran la intertextualidad presente en el videojuego. El juego de resonancias y relaciones que se establecen entre el objeto ludoficcional, el cine y la literatura, entre otros medios, aportan un valor semántico al juego que enriquece la experiencia y expande el goce lúdico a lo largo de la partida.

Es importante apuntar, aplicando la metodología analítica propuesta por Aarseth (2007), que la participación del jugador, como agente actoral dentro del propio videojuego, se convierte en capital para poder cartografiar y plantear de forma más completa un análisis exhaustivo del objeto ludoficcional que estamos estudiando. De esta forma podemos obtener una panorámica general de la representatividad y la interpretación del objeto cultural y, por tanto, profundizar en este juego de rimas y préstamos intertextuales que hallemos. Así pues, podemos segmentar el juego prestando especial atención a las capas ludonarrativas y audiovisuales para observar los trasvases entre medios. Huizinga afirma que “todo juego significa algo” (1998, p. 32), es por esto que podemos señalar que los videojuegos “son poderosos medios de representación” y que todo aquello que representan “debe ser analizado con la finalidad de contribuir a su comprensión y desarrollo no solo como máquinas de entretenimiento sino también como formas

de expresión” (Sicart, 2003, p. 10–11) propuesta que amplía Pérez-Latorre cuando sostiene que debemos aprender a “leer” el contenido discursivo del juego (2012, p. 27)

Resulta clave entender este proceso de lectura de un videojuego desde una posición activa del jugador para poder realizar un ejercicio de implicación e inmersión en la historia que permita reconstruir e identificar los tropos que subyacen en el texto. Por un lado, la implicación del jugador sobre el relato potencia el goce lúdico y el progreso narrativo dado que el jugador, como agente participante empuja el desarrollo del relato con sus acciones. La implicación podemos entenderla como “la complicidad emocional del jugador con el texto, su disposición a aceptar ciertas condiciones, adoptar una mentalidad que articula su interpretación y ejecución” (Terrasa-Torres, 2022, p. 88). Configurarnos como jugadores implicados es fundamental para pensar en “cómo afectamos y nos afecta un objeto cultural” (ibid.), es decir, en cómo lo interpretamos en base a nuestra experiencia personal y bagaje cultural. En este sentido, los videojuegos implican “experiencias similares a las del cine, pero, desde otra perspectiva, proporcionan vivencias completamente distintas” (Anyo Sayol, 2016, p. 95). Los procesos de inmersión resultan capitales para que el sujeto se funda con el relato y participe activamente de lo que acontece en el espacio ludoficcional identificando y rastreando relaciones intertextuales. La capacidad multimedial del videojuego permite compartir espacios hallados en otros medios y reproducir e incorporar estrategias discursivas de disciplinas artísticas realizando un ejercicio de simbiosis aunando el arte audiovisual, la literatura y otras artes plásticas advirtiendo ecos y trazando paralelismos que permiten al jugador decodificarlas. En este sentido, trazaremos paralelismos entre estrategias narrativas presentes en ambos medios, audiovisual y lúdico, y cómo afectan a nuestra partida y, por otro lado, revelaremos herencias, préstamos y homenajes audiovisuales insertados en el propio diseño del mundo ludoficcional.

3.1 Narradores no fiables y fragmentaciones narrativas

En *Alan Wake II* observamos una complejidad narrativa ampliamente analizada dentro discurso postclásico audiovisual focalizada en la ruptura de las estructuras narrativas clásicas y en el desarrollo de nuevas formas de construcción asimétricas y desordenadas que no permiten que la información se deslice de forma homogénea y coherente. Se deforman los conceptos de tiempo y espacio narrativo y se producen desórdenes intencionados en “el modo en el que se transmite y fluye la información” (Martín-Núñez y Navarro-Remesal, 2021, p. 13) provocando un desasosiego y angustia tanto en el avatar como en el jugador.

Al igual que sucede en el audiovisual, el postclasicismo inherente en el videojuego intenta negar cualquier capacidad de anticipación al jugador, intentando sorprenderle subvirtiendo lógicas temporales haciendo del encaje narrativo un juego dentro del propio discurso ludonarrativo. Eleftheria Thanouli (2009), Palao-Errando (2013) y Teresa Sorolla Romero (2022) remarcan la volatilidad y debilitamiento de las estructuras narrativas clásicas y el esfuerzo por transmitir “la experiencia individual del personaje focalizado” (Sorolla-Romero, 2022, p. 61) dentro de las lógicas postclásicas relacionadas con la narrativa

audiovisual. Y en este esfuerzo en el que converge el postclasicismo y la no linealidad “reside en la búsqueda del héroe amnésico de su propia identidad” (Sorolla-Romero, 2022, p. 78), una identidad borrada o elidida que no nos permite conocer al sujeto que controlamos y que nos hace dudar de su propia realidad.

En este juego de temporalidades, ausencias y eventos fragmentados, hallamos *Alan Wake II* cuya diégesis nos sitúa en un presente que cuestiona nuestro conocimiento de la realidad y el de los propios personajes de una historia que se bifurca en dos *realidades*. Por un lado, encontramos a Saga Anderson, heroína y agente del FBI, y Alex Casey, su compañero, quienes están situados en el *mundo real* en el que acontece la historia y por otro lado encontramos a Alan Wake, personaje central de la historia quien transita en un *espacio onírico* entre sombras, delirios y reescrituras de una novela maldita, produciendo disonancias que van incrementándose conforme la historia avanza. En este sentido “la oscuridad narrativa fractura las estrategias de transmisión de información de la narración de la comunicabilidad y la cognoscibilidad para manipular el relato” (Terrasa-Torres, 2022, p. 143).

Aquí la *ludoficción* opera a tres niveles que van relacionándose mediante superposición: lo que sabemos, lo que creemos saber y aquello que se nos niega. La focalización en la diégesis se manifiesta relevante y limita el conocimiento del jugador. El punto de vista del avatar condicionado por esa pretendida confusión del relato provoca un avance dubitativo en la búsqueda del conocimiento y la información insertada en el relato. El juego juega, valga la redundancia, con el propio saber del jugador a quien sitúa de forma primaria al mismo nivel que el avatar en un momento concreto de la historia.

El pasado de los personajes nos viene adquirido y filtrado a lo largo de la narración pero el conocimiento del presente se vuelve confuso y opaco. La adquisición de conocimiento a lo largo de la historia deviene de una mecánica propia del juego: debemos obtener la información a partir de las acciones que realicemos como agentes federales a través del avatar de Saga Anderson (Figura 1). Se manifiesta una vulnerabilidad —desde una perspectiva del saber— donde el valor del conocimiento se eleva para hacer avanzar la trama que, a su vez, se retuerce y se desplaza para confundir aún más si cabe al protagonista, y por extensión, al jugador, sobre la verosimilitud de los acontecimientos a los que debe hacer frente dentro del mundo ludoficcional.

Figura 1. Mural de investigación de Saga.

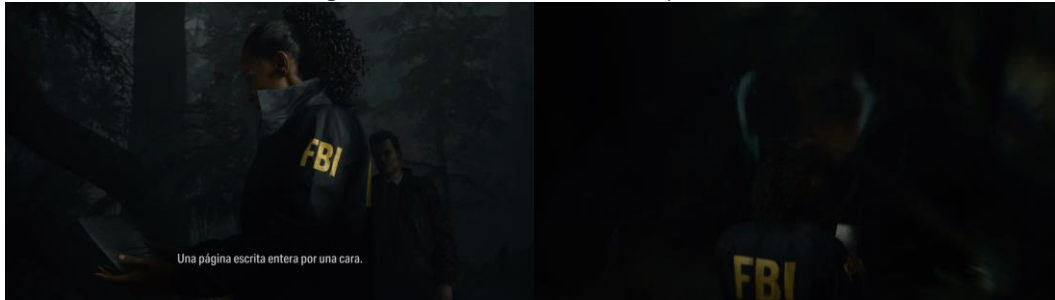


Fuente: *Alan Wake II*, Remedy, 2023.

En *Alan Wake II* hallamos marcas enunciativas que nos muestran la intervención del narrador en el propio devenir del relato desde una focalización interna y privilegiada. Dependiendo del plano ludonarrativo en el que nos encontremos —el plano *onírico* (también señalado como *El lugar oscuro* dentro de la historia) o en el plano *real* (dónde se suceden los acontecimientos de los que Saga Anderson es testigo)— observamos la aparición de un narrador que transita desde posiciones homodiegéticas, donde el narrador se halla dentro de la propia historia, y autodiegéticas, siendo el narrador el propio protagonista de la historia. Aquí, el narrador, tanto desde una perspectiva homodiegética como autodiegética, se presenta como un narrador no fiable puesto que duda de la propia realidad de la que es partícipe y produce disonancias en cuanto a lo que sabe y lo que anticipa que va a suceder. Además, el diálogo interno de cada personaje expone y proyecta las potenciales dudas que asaltan al jugador cuestionando la verosimilitud de los eventos que se suceden.

Durante el proceso de investigación de Saga hallamos numerosos manuscritos de una novela escrita por Alan Wake que anticipa diferentes sucesos que afectan al desarrollo de la trama (Figura 2). Mientras Saga lee estos manuscritos, la propia voz en off de Alan Wake verbaliza el texto convirtiéndose en un narrador omnisciente de la acción. Este complejo entramado de focalizaciones variables, voces y participación del narrador en el relato dificulta situar, en cierto sentido, la posición del narrador en la historia. Así pues, a partir del análisis del objeto ludoficcional determinamos que la participación de narradores de diversas tipologías no hace sino opacar la transparencia enunciativa del relato. Todos los narradores hallados en *Alan Wake II* convergen en la figura del propio Alan Wake, configurándose como el *meganarrador* de la historia quien, en resumidas cuentas, se construye como un narrador omnisciente en el plano real manifestándose como una *voz en off* en la lectura de las páginas del manuscrito que hallemos, como narrador homodiegético en la propia novela que está escribiendo y que condiciona el relato y la sucesión de eventos a los que debe hacer frente Saga Anderson y del cuál Alan Wake también forma parte como personaje y como narrador autodiegético cuando narra los acontecimientos sucedidos dentro de *El lugar oscuro* del cual es avatar-protagonista.

Figura 2. Manuscritos narrados por Alan Wake.



Fuente: *Alan Wake II*, Remedy, 2023.

La construcción ludonarrativa presente en *Alan Wake II* es heredera de estructuras propias de los *mind-game films* o los *puzzles films* —algo que no es ajeno en absoluto a los *game studies*—. Los primeros juegan con puntos de vista erráticos y narradores amnésicos o no fiables con focalizaciones imprecisas y abstractas, que complejizan la lectura del texto condicionando nuestra perspectiva y adquisición de información. Los segundos dislocan y descuidan la linealidad narrativa configurando un conjunto de partículas narrativas individuales cuya disposición está pretendidamente alejada del relato convencional en cuanto a la linealidad y la disposición de los eventos. La fragmentación del tiempo del relato, y su consiguiente presentación, confunde al jugador, el cual ha de apoyarse en narradores confusos, lo que potencia un ejercicio de encaje cual piezas de un rompecabezas asimétrico, cuya resolución no siempre es transparente y definitiva. Así pues, este ejercicio de reconstrucción “consiste en la reconfiguración de piezas desordenadas para recomponer una figura y que plantea al jugador un reto cognitivo” (Martín-Núñez y Porta-Pérez, 2022, p. 42)

Aquí se halla una dicotomía que aumenta la angustia sobre el conocimiento y la resolución del relato puesto que se produce una tensión potencial “entre la voluntad por saber y el terror a desvelar un conocimiento terrible” (Sorolla-Romero, 2022, p. 84). Dentro de estos relatos focalizados se desarrollan técnicas como la *paralepsis*, esto es, ofrecer al jugador menos información de la que es necesaria para comprender la lógica del relato, y que enfrentan al jugador con el saber de la historia produciendo un extrañamiento que le empuja a seguir jugando con la promesa futura de poder encajar las partículas de información adquiridas en un momento dado de la narración en lo que Palao-Errando (2013) define como *hipernúcleo*, es decir, el punto en el que convergen todas las múltiples líneas argumentales posibles acontecidas en la narración —la cual Palao-Errando la señala como *hipernarración*— y consiguen dar sentido y significado a lo sucedido a lo largo del relato. Aquí señalaremos la *hipernarración* como *metaludonarración* puesto que el relato se articula a través de múltiples ludonarrativas que colisionan dentro de la propia ludoficción y cuya pretensión final es sublimar los límites del dispositivo y jugar con el jugador y que el jugador, como agente participante de la ludoficción, juegue con estas múltiples ludonarrativas encajándolas en el relato e intentando dotarlas de significado haciéndolas converger en el *hipernúcleo* o punto de colisión.

3.2 Huellas visuales: herencias, préstamos y homenajes

En *Alan Wake II* se rastrean huellas visuales en las que predomina un claro trasfondo audiovisual. El juego hereda espacios y representaciones que relacionamos con referencias audiovisuales y cinematográficas evidentes. Aquí definimos dos líneas para analizar estas herencias, préstamos y homenajes que observamos dentro del objeto ludoficcional. Por un lado podemos señalar el propio mundo ludoficcional —el espacio jugable—, el cual opera como un personaje más y por otro lado, una serie de marcas enunciativas en las cuales el objeto, la imagen y los tropos narrativos conforman una red de relaciones intertextuales y que construyen una relación dialéctica entre medios.

El mundo jugable —también conceptualizado como *gameworld*— dentro de *Alan Wake II* se conforma como un elemento más a analizar dentro de su ecosistema ludonarrativo, puesto que es el propio escenario el que potencia la inmersión del jugador dentro del propio juego. Autores como Klevjer (2001) y Klaustруп (2009) remarcan el carácter representacional del mundo jugable y su capacidad para dotar de valor y trasfondo a los eventos sucedidos dentro de la ludoficción. Reforzamos esta idea recuperando la concepción de mundo jugable de Kirksaether (1998) quien lo definía como un marco ficcional en el cual, elementos capitales que conforman la ludonarrativa, son utilizados para “enmarcar la acción del juego dentro de un mundo-historia”. (Navarro-Remesal, 2016, p. 112). Cuadrado y Planells (2020) plantean una posición en la cual el videojuego interpela de forma directa al jugador haciéndole sentir que “él se mide con el mundo de ficción, y por tanto siente la experiencia como personal” (p. 65).

Este carácter experiencial e inmersivo del mundo ludoficcional permite al jugador decodificar y señalar préstamos y herencias audiovisuales relacionadas con su propio bagaje cultural. El videojuego, en cuanto a objeto cultural consciente, sublima la capacidad (auto)referencial del medio y teje núcleos de interconexión con otras artes como hemos venido adelantando. En *Alan Wake II* observamos reminiscencias a *El resplandor* (*The Shining*, Stanley Kubrick, 1980) en las paredes del Hotel Oceanview (Figura 3) —nombre similar al Hotel Overlook—, en su decadente sala de fiestas, en su vetusta elegancia *art deco*, en pasillos largos y enmoquetados, en cuartos de baño de verde alicatado, en habitaciones enigmáticas y en, cómo no, una presencia amenazante de una terrorífica sombra del pasado. Hallamos personajes con habilidades telepáticas que consiguen comunicarse con otros sujetos a través de un *lugar mental* similar a la relación extrasensorial que comparten Danny Torrance y el señor Hallorann y asistimos a la tortuosa transformación de un artista enloquecido y perturbado por su propia creación.

Figura 3. Escenarios en *El Resplandor* y en *Alan Wake II*.

Fuente: Stanley Kubrick, 1980 y Remedy, 2023.

Pero también rastreamos influencias literarias en la misma composición del espacio que transitamos. El propio Stephen King, escritor de la novela de *El Resplandor* (1977), se torna una referencia capital y el propio Wake alude al escritor estadounidense como inspiración para su escritura. Además, la sombra de otros escritores como Ernest Hemingway o Charles Bukowski y su realismo sucio subyace a lo largo de la ludoficción. También sobrevuelan tropos como las sectas, cultos, cosmología y horror sobrenatural que atraviesan las novelas de Robert W. Chambers o H.P. Lovecraft entre otros. Estas referencias son, curiosamente, utilizadas en la ficción seriada de obras como *True Detective* (Nic Pizzolatto, 2014) la cual tiene una gran influencia sobre el propio mundo ficcional de *Alan Wake II*. Al igual que la *Secta del Árbol* de *Alan Wake II*, en *True Detective* las cornamentas de venados y ciervos se muestran relevantes como parte de la trama. En ambos títulos se utiliza la referencia del ciervo como un instrumento representacional relevante para la realización de un ritual.

Además, la torsión temporal es otro de los temas que permean tanto en *True Detective* como en *Alan Wake II* y son identificados a partir de la relación iconográfica de la espiral. Es Wake quien descifra el enigma en el que está atrapado cuando anuncia que la repetición temporal en la que se halla “no es un bucle, sino una espiral”, una espiral que le permite ir dando pasos hasta conseguir escapar de *El lugar oscuro*. Esta “progresión en espiral” (Pérez-Latorre, 2012) es la propia progresión del protagonista a través de sus acciones que va erosionando la trampa temporal del bucle añadiendo nuevos elementos que, en mayor o menor medida, modifican el entorno y permiten empujar la historia hacia su desenlace. En *True Detective* la espiral remite a la irremediable imposibilidad de huir de nuestros actos. En la serie, Rust Cohle (Matthew McConaughey) sostiene que “el tiempo es un círculo plano” y que cualquier acción que hayamos hecho o hagamos la repetiremos una y otra vez negando cualquier posibilidad de redención (Figura 4). Es interesante este paralelismo espaciotemporal entre estos dos textos, puesto

que en ambos el protagonista se ve lanzado irremisiblemente hacia una repetición forzada de acciones —bucles— que le permitan deconstruir la propia naturaleza lineal del tiempo.

Figura 4. La espiral en *Alan Wake II* (arriba izq. y arriba der.) y en *True Detective* (abajo izq. y abajo der.)



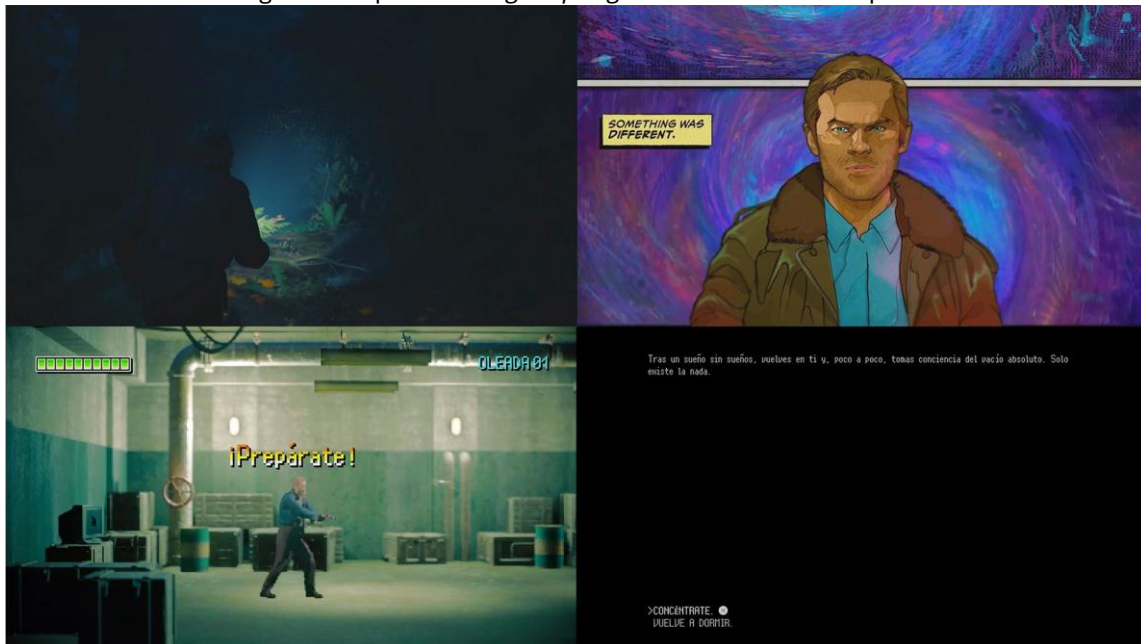
Alan Wake II, con su carácter metarreferencial, demuestra conciencia sobre el propio medio lúdico y de sus referentes e influencias. El juego hereda estrategias *neo-noir* dentro de su propia estructura: personajes complejos, antiheroicos, encuadres y esquemas de iluminación característicos. Engarza una estructura compleja que transita entre luces y sombras y nunca revela, hasta bien avanzada la trama mediante un giro argumental, el sentir de la obra. A lo largo de *Alan Wake II* se manifiestan herencias de obras de culto de ciencia ficción como *Expediente X* (The X-Files, Chris Carter, 1993-2002) o más actuales, como *Fringe* (J.J. Abrams, 2008-2013) y, sobre todo, trasciende una clara influencia de David Lynch, especialmente de sus obras *Twin Peaks* (David Lynch, 1990-1991) y *Mulholland Drive* (David Lynch, 2001) en la configuración de los espacios y la tensa atmósfera (bosques frondosos, ambientes densos y opresivos personajes turbulentos, enigmáticos o amnésicos y misterios irresolubles).

La propia consciencia del objeto lúdico sobre su naturaleza multimedial promueve situaciones dentro de la ludoficción que buscan la complicidad del jugador. En un momento dado de la historia, Alan Wake recibe una llamada de sí mismo en otro momento temporal reforzando la idea de la volatilidad temporal presente en la ludoficción. Desconocemos su posición espaciotemporal, pero tiene acceso a *nosotros* a través de una cabina telefónica y nos anticipa acontecimientos. En esta conversación el propio Wake —el avatar que manejamos, no quien realiza la llamada— rompe con la ludonarración adquiriendo consciencia de sí mismo sobre el relato auto reconociéndose como el propio *deus ex machina* de la historia. Esta autoconsciencia del objeto ludoficcional sobre su propia

naturaleza potencia la experiencia del jugador a lo largo de la partida quien va deshojando el artificio ludonarrativo con cada marca enunciativa localizada.

Se presenta este hecho, aún más si cabe, en la expansión *Night Springs* (Remedy, 2024). Este contenido adicional dividido en tres episodios es un guiño al propio jugador y al juego en sí mismo prestando una evidente comparación con la serie *En los límites de la realidad* (*The Twilight Zone*, 1959-1964, Rod Serling). Especialmente el capítulo titulado *Destructor del tiempo* es un homenaje metarreferencial al videojuego y a su capacidad multidisciplinar. La historia transita entre pantallas eliminando las barreras físicas del propio objeto y realizando un viaje a través del propio concepto de videojuego, su herencia y su potencial capacidad de entretenimiento. El capítulo se segmenta en saltos temporales que varían el *gameplay*: desde un diseño más actual basado en el propio diseño de *Alan Wake II*, pasando por una *visual novel* centrada en el arte secuencial del cómic, un escenario 2D basado en juegos *beat 'em up* y finalizando en una aventura de texto basada en decisiones que evoca a narraciones interactivas primigenias (Figura 5).

Figura 5. Capítulo de *Night Springs*: Destructor del tiempo.



Fuente: *Alan Wake II*, Remedy, 2023.

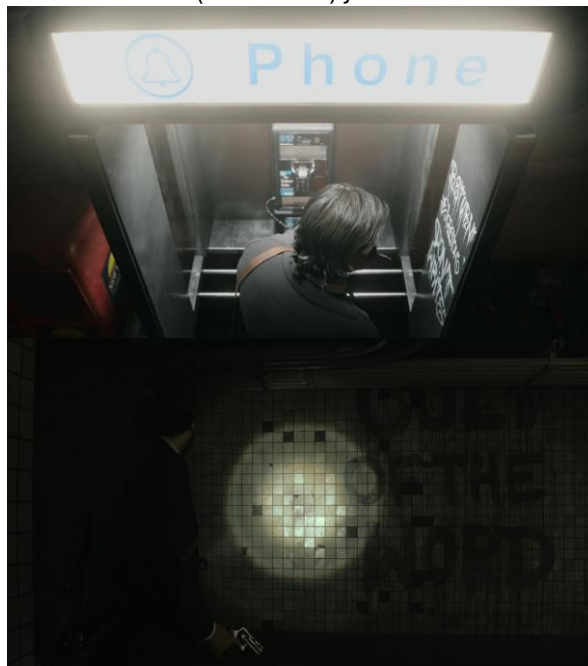
4. (Re)escrituras: márgenes limitantes y pantallas

La autoconsciencia de *Alan Wake II* no solo se posiciona en las capas ludonarrativas y audiovisuales, sino que permea hasta los márgenes mismos del objeto lúdico. Como hemos ido advirtiendo, el relato se despedaza para ir disfrutándolo a pequeños sorbos de confusión y desconcierto. Mediante mecánicas de (re)escritura del relato a partir de ecos y recuerdos que Wake va descubriendo durante su tránsito por *el lugar oscuro*, el jugador se convierte en una suerte de falso autor de la historia con la capacidad de moldear “a su antojo” el escenario para así poder acceder a zonas anteriormente negadas. Esta falsa libertad de actuación —libertad dirigida (Navarro-Remesal, 2016)— está

previamente diseñada de forma consciente para que el jugador acabe acatando las reglas del mundo en el que *Alan Wake II* se desarrolla. Esta libertad se equilibra entre “poder e impotencia, entre obligación y prohibición” (Navarro-Remesal, 2016, p. 325). Por tanto, se puede aceptar esta libertad limitada como una promesa de actuación, “una ilusión de interactividad” (Terrasa-Torres, 2022, p. 170). Cuadrado y Planells conceptualizan esta oposición entre lo que el juego permite y lo que el juego propone como el “dilema de la interactividad”, esto es, la “tensión entre control autoral y libertad lúdica del usuario” (2020, p. 187).

Estas mecánicas de reescritura se manifiestan en forma de puzle y proponen al jugador un ejercicio de encaje de tramas para dar forma a la historia que se está desarrollando. La resolución de estos puzles deviene fundamental por dos motivos: el primero de ellos se enmarca en la propia capa lúdica del juego, puesto que la acción mecánica de su resolución es necesaria para poder seguir avanzando por el escenario. El segundo motivo se opera en la capa narrativa ya que estas reescrituras fundamentan la base de la novela que está reescribiendo el propio Alan Wake desde su *sala de escritura*. El dispositivo define la naturaleza del objeto lúdico, le dota de sentido y fondo, se muestra capital dentro del ecosistema del juego y representa la esencia y maldición misma del personaje de Wake: el poder de la palabra. No en vano y de forma especular al plano real, hallamos rastros de una secta —La Secta de la Palabra— que sigue los pasos del *creador*, un sujeto maligno, nuestro *alter ego*, que tiene el mismo objetivo que nuestro avatar, reescribir la historia, pero con distinto final. Un final con un componente dramático y fatal para nuestros intereses. A lo largo de los escenarios observamos señales y pintadas que mencionan a este culto y, al mismo tiempo, otras señales que nos animan a no continuar con nuestro proceso de escritura. A modo de advertencia se nos anticipa que nuestra supuesta capacidad autoral sobre el relato puede volverse en nuestra contra.

Figura 6. Pintadas de No escribas (*Don't write*) y Secta de la Palabra (*Cult of the Word*).

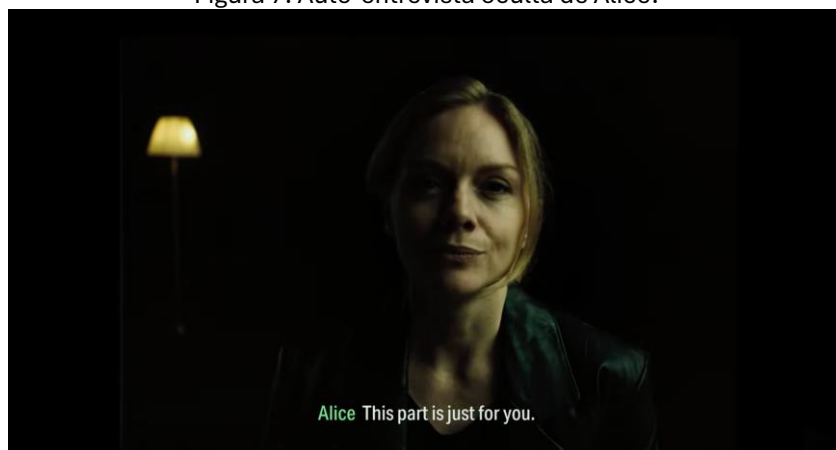


Fuente: *Alan Wake II*, Remedy, 2023.

Por otro lado, es en estos márgenes dónde encontramos dispositivos audiovisuales que van enriqueciendo y transformando nuestro saber. La aparición de grabaciones caseras —elementos prototípicos del cine de metraje encontrado o *found footage*— de Alice Wake, la mujer de nuestro avatar protagonista, nos descubre un dispositivo teatral que revela lo sucedido con este personaje y detona el sentimiento de culpa sobre el protagonista. No en vano, esta auto-entrevista que encontramos dentro de la propia obra ludoficcional cuestiona la veracidad del recuerdo de Wake y los hechos acontecidos durante sus trece años de ausencia. También, durante uno de los últimos episodios del juego podemos acceder a una sala de cine y, tras resolver el puzle y reescribir nuevas escenas, tendremos la oportunidad de visualizar el mediometraje de ficción *Yöton Yö* (Noche sin noche) dirigido por Thomas Zane —otra representación especular de Wake— un mediometraje con claras resonancias *lynchianas* que presenta una manifiesta coincidencia con los eventos perturbadores que se narran en la novela inconclusa de Wake. También encontramos televisores a lo largo del escenario con imágenes de la *sala de escritura* con un Wake desnortado, turbado y enloquecido.

El juego muestra una clara consciencia de su propia capacidad ficcional y tramposa. Los bucles dentro del *plano onírico* se inician siempre dentro del camerino de unos estudios de televisión. La propia farsa mediática deviene particularmente interesante puesto que revela una intencionalidad narrativa, especulativa y potencialmente disruptiva. A estos escenarios accedemos a través de pantallas que se convierten en puertas interactivas en un entramado de *mise en abyme* que disloca nuestra propia comprensión del juego. Saltamos de secuencias de *gameplay* en las que controlamos y actuamos a través del avatar a escenas *live action* en las cuales tomamos un papel secundario de espectadores. Pero, además, la pantalla nos juzga, nos desnuda y nos muestra como sujetos perturbados, personajes no fiables cuya capacidad de discernimiento parece mermada. Esta *metaficción* autorreferencial y significativa rompe constantemente con la cuarta pared y dialoga directamente con el jugador eliminando la barrera, tanto física y como digital, del dispositivo lúdico.

Figura 7. Auto-entrevista oculta de Alice.



Fuente: *Alan Wake II*, Remedy, 2023.

Este diálogo entre dispositivo ludoficcional y jugador se potencia una vez finalizamos el juego por primera vez. Al llegar al final de la historia se muestra otra parte de la auto-entrevista de Alice que se nos había ocultado, donde inicia su

diálogo mirando a cámara y pronunciado “esta parte es sólo para ti” (Figura 7). Esta oración tiene un doble sentido: por una parte se dirige a Alan y por otra nos interpela directamente a nosotros, jugadores, para advertirnos de lo que debemos hacer para obtener el *final verdadero*. Alice cuenta cómo ha intentado contactar con Alan y cómo le ha seguido hasta *el lugar oscuro* y cómo seguirá luchando hasta conseguir sacarlo de allí. Se convierte en guía y mentora y define el camino que debe seguir Wake. Debemos volver a transitar (jugar) el bucle. Una vez finalizada esta auto-entrevista vemos de nuevo a Wake despertando en su sala de escritura anunciando que la historia no ha acabado y que seguimos atrapados en esta jaula espaciotemporal finalizando su intervención con “no es un bucle, es una espiral”. La progresión en espiral, como hemos remarcado anteriormente, es la propia progresión del protagonista que, a través de sus acciones, rompe la repetición del bucle añadiendo nuevos elementos que permiten empujar la historia. Aquí la complicidad e implicación del jugador con la historia le empuja a rejugar de nuevo la historia, esta vez titulada *El borrador final*. El jugador implicado realiza de nuevo todo el viaje, percibiendo pequeñas grietas y cambios en la historia hasta que, de nuevo en la secuencia final, conseguimos romper el bucle y llegamos al final de la espiral convirtiéndonos en el *señor de muchos mundos* resolviendo el entramado ludonarrativo abriendo el camino a un futuro multiversal.

5. Conclusiones

A lo largo de este texto hemos ido analizando las capas sobre las que se articula *Alan Wake II*. Hemos rastreado y hallado marcas que presentan relaciones con otros medios, especialmente la literatura y el cine que permean a lo largo de la capa ludonarrativa y audiovisual. También hemos advertido estrategias narrativas que complejizan la lectura de la obra ludoficcional y su coherencia narrativa planteando un juego de sobras en el que el jugador debe encajar las piezas del puzzle lúdico. En este sentido, desarrollar una metodología de análisis ludonarrativo alrededor de construcciones narrativas postclásicas en los *game studies* deviene capital para poder estudiar con mayor profundidad y certeza el diseño ludonarrativo. Es por ello por lo que el desarrollo de una taxonomía centrada en este tipo de estructuras lúdicas complejas, catalogando las estrategias empleadas según sus características —esto es, fragmentación narrativa, no linealidad, narradores no fiables, presencia de puntos de vista problemáticos, autoconsciencia—, puede facilitar el acceso y análisis tanto a nuevos títulos publicados como a títulos anteriormente estudiados reforzando y revisando aquellos análisis realizados con anterioridad.

En *Alan Wake II* observamos que su estructura ludonarrativa se deriva de la fragmentación por capítulos del relato, los cuales pueden ser jugados por el jugador en el orden que le plazca, pero siempre acabará siendo dirigido por el juego para que el arco final se juegue como quiere el juego y no el jugador. Juegos como *Beyond: Two Souls* (Quantic Dream, 2013), ya planteaban esta fragmentación cronológica como herramienta para confundir al jugador y negarle el acceso a una información que, si se siguiera el relato de forma coherente y lineal, podría tener. El juego nos confunde al no advertirnos en un primer momento en qué plano de la realidad se encuentran Wake y Saga Anderson, si comparten tiempo, si comparten

espacio o por qué son capaces de comunicarse a través de un *onírico lugar mental*. De hecho, el relato tampoco nos confirma el posicionamiento cronológico de los eventos de los cuales estamos siendo testigos, hecho que magnifica los giros argumentales dentro de la hipernarrativa —que aquí hemos señalado como *metaludonarrativa*— que se suceden a lo largo de la trama convergiendo en el *hipernúcleo* detonante del clímax narrativo. La resolución del puzle narrativo se convierte en un “juego dentro del propio juego” y potencia la agencia e implicación del jugador sobre el objeto ludoficcional.

Por otro lado, en la capa audiovisual se revelan de forma significativa tropos y rastros de herencias cinematográficas y literarias potenciando la capacidad de remediación del medio videolúdico. El mundo jugable en *Alan Wake II* es clave para potenciar la inmersión del jugador, funcionando como un elemento fundamental dentro del ecosistema ludonarrativo. Además, este marco ficcional destaca por su capacidad para dar significado y contexto a los eventos del juego donde los elementos de la ludonarrativa enmarcan la acción del juego permitiendo al jugador interactuar con este mundo y sentir la experiencia como propia. Este enfoque inmersivo permite al jugador identificar referencias culturales y audiovisuales, mostrando la capacidad del videojuego para conectar con otras artes y subrayar su dimensión autorreferencial. Este baile de relaciones intertextuales por un lado busca la complicidad del jugador, proponiéndole guiños basados en relaciones metatextuales y fomentando un proceso de reconocimiento de huellas y herencias artísticas y por otro lado su capacidad autorreferencial potencia la existencia misma del dispositivo lúdico asumiendo su propia conciencia como objeto cultural y metarreferencial. *Alan Wake II* integra imagen real y *gameplay* para conformar un *todo* que encaja a la perfección a través del uso de pantallas —un televisor, una instalación artística, una sala de cine o un proyector en un hotel—. No en vano, en *Alan Wake II* la pantalla, como puerta de acceso a un mundo, a una nueva ficción, se convierte en una suerte de *mise en abyme* que induce a la metaficción autorreferencial y consciente, que rompe constantemente con la cuarta pared y dialoga directamente con el jugador.

Por último, la autoconsciencia de *Alan Wake II* como objeto ludoficcional no solo se halla en las capas narrativas y audiovisuales, sino que también afecta los límites del juego y a la actuación del jugador sobre él. Mediante mecánicas de reescritura el jugador asume un rol de falso autor con la capacidad de modificar el escenario para desbloquear nuevas áreas, aunque esta libertad está limitada por las reglas y el propio diseño del juego. *Alan Wake II*, por tanto, disfruta de una potencial capacidad de reescritura y actuación que sin embargo sólo sirve para resolver de forma mecánica una serie de puzles cuya finalidad es ir abriendo nuevos caminos en los bucles espaciotemporales que nos presenta. Esas reescrituras son las que le permiten progresar al jugador para salir de esa prisión mental y profundizar en la amnesia del protagonista. Es por ello por lo que la presencia de metraje encontrado intenta ocupar los huecos vacíos presentes en la memoria del personaje de Wake subrayando la capacidad metaficcional del juego y su propia autorreferencialidad y consciencia.

En definitiva, en *Alan Wake II* el poder y la solución al conflicto radica en la palabra, en la comunicabilidad, en un objeto que atesora el recuerdo. El objetivo final de Wake es, por tanto, lograr encontrar una salida y escalar en la espiral —

escapar— reescribiendo la propia historia y haciendo partícipe al jugador de esa falsa capacidad autoral dentro del propio relato ludoficcional.

6. Referencias

- Aarseth, E. (2007). Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos. *Artnodes*, 7. <https://doi.org/10.7238/a.v0i7.763>
- Anyo Sayol, L. (2016). *El jugador implicado. videojuegos y narraciones*. Laertes.
- Cuadrado, A., & Planells, A. (2020). *Ficción y videojuegos: Teoría y práctica de la ludonarración*. Editorial UOC.
- Huizinga, J. (1998). *Homo Ludens: el elemento lúdico de la cultura*. Alianza.
- Kirksaether, J. (1998). The structure of video game narration. *Digital Arts & Culture*. Bergen.
- Klevjer, R. (2001). Computer game aesthetics and media studies. En *15th Nordic Conference on Media and Communication Research*. Reykjavik.
- Klastrup, L. (2009). The Worldness of EverQuest: Exploring a 21st Century Fiction. *GameStudies*, 9(1).
- Martín-Núñez, M. & Navarro-Remesal, V. (2021). La complejidad ludonarrativa en el videojuego: un doble boomerang. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 7-32.
- Martín-Núñez, M. & Porta-Pérez, A. (2022) Puzzles dramáticos. Decisiones críticas, dilemas éticos y narrativas complejas en el videojuego. *Con A de Animación*, 14, 40-56. <https://doi.org/10.4995/caa.2022.17139>
- Navarro-Remesal, V. (2016). *Libertad dirigida: Una Gramática del Análisis y Diseño de Videojuegos*. Asociación Shangrila Textos Aparte.
- Palao-Errando, J. A. (2013). Contando al otro: hipernúcleo, una figura clave en la narrativa fílmica postclásica. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 15, 19-26.
- Pérez Latorre, O. (2012). *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Laertes.
- Sicart, M. (2003). Family values: ideology, computer games & The Sims. *DiGRA 2003 Conference: Level Up*. <https://doi.org/10.26503/dl.v2003i1.72>
- Sorolla-Romero, T. (2022). *El tiempo de los amnésicos. Narrativas fracturadas y delirantes en el cine contemporáneo*. Aldea Global.
- Thanouli, E. (2009). *Post-Classical Cinema: An International Poetics of Film Narration*. Wallflower Press.
- Terrasa-Torres, M. (2022). *La estética de la dificultad: Teoría y motivos en el videojuego*. Shangrila Textos Aparte.
- Zavala, L. (1999). Elementos para el análisis de la intertextualidad. *Cuadernos de Literatura*, 5(10), 26-52.