

EL ORDEN DE LA CULTURA. LOS PASOS DEL HÉROE

Ernesto Pablo Molina Ahumada

Universidad Nacional de Córdoba – CONICET

(Argentina)

HÉROE MÍTICO Y RETÓRICA DE LA CULTURA

De los cuatro órdenes propuestos en investigaciones anteriores, tal como los describe Silvia Barei (2008), nuestro análisis se inscribe en aquel que atiende al funcionamiento del mito en la actualidad, el *orden mitológico* de la cultura. La mecánica de funcionamiento de ese orden mitológico responde a la lógica de la *constelación*, de modo tal que podríamos definir una *constelación mítica* como una zona densa de tensión narrativa entre versiones míticas contrapuestas que buscan establecer el mito dominante en una época.

El tratamiento contemporáneo del mito implica inevitablemente su traducción metafórica por las condiciones semióticas de nuestra conciencia, sumado a un extenso proceso de secularización (Lotman y Mints, 1996). Aquí radica la primera operación retórica de la cultura con respecto al mito: el desplazamiento desde una lógica tautológica en la conciencia mítica que afilia las palabras a las cosas, hacia otra que rompe ese vínculo y lo sustituye por una relación entre signos, propia de una conciencia semiótica. En el plano retórico, este pasaje se opera desde la *sinonimia* a la *metáfora* (Lotman y Uspenski, 2000). El mito deviene así una máquina retórica con efectos sobre el orden cultural.

La figura recurrente y central en la constelación mítica es el héroe y su aventura. El mito heroico constituye un punto de visibilidad de este funcionamiento mítico (y retórico) de la cultura porque en la peripecia heroica se modelizan relaciones significativas que afectan todas las esferas de la vida social.

La bibliografía acerca del mito heroico discute particularmente la instancia final de la aventura del héroe como punto crucial de toda la peripecia. Joseph Campbell (2001) propone un esquema de reintegración del héroe a la sociedad, mientras que otros autores (Villegas, 1973) focalizan la transformación cognoscitiva del héroe, independientemente del resultado de esa aventura. Tanto el héroe triunfante como el héroe derrotado aparecen como opciones disponibles en la constelación mítica heroica actual, que se materializan en

textos específicos de la cultura. En este sentido, podemos afirmar que los pasos del héroe mojonan los puntos de apoyo de una retórica cultural porque en su éxito o fracaso se vislumbra cierta expectativa social. El mito heroico deviene máquina retórica persuasiva que postula un orden posible de realidad. Aquí radica la segunda operación retórica cultural desde la *hipérbole* épica del héroe triunfante al *oxímoron* del héroe que fracasa.

En investigaciones anteriores abordamos algunos ejemplos literarios de héroes fracasados. Nuestra intención era cartografiar rasgos de esta poética mítica de la derrota que, si bien no es dominante, aparecía en algunas zonas de la constelación. Pero se nos presentó un caso que vino a complejizar ese mapa y que, además, admite un análisis en términos retóricos: la finalización de una trilogía en 2012, en donde se hacía patente esta doble operación retórica de la cultura frente al mito. Ese trilogía se titula *Mass Effect*, fue producido por la compañía canadiense Bioware y es un videojuego.

MÁQUINAS RETÓRICAS

Hemos definido al mito como una máquina retórica; en el caso del videojuego, ese calificativo es literal. El “videojuego” comparte algunas características generales con otras formas lúdicas (Huizinga, 1972: 26), pero representa un caso específico: una máquina *half-real* (Juul, 2011) que combina reglas reales (*real rules*) y mundos ficcionales (*fictional worlds*) mediante una retórica persuasiva procedimental (Bogost, 2010). Hay un código, reglas prescriptas y resultados previsibles en función de su carácter de programa informático que, según Ian Bogost (2010), abre un nuevo campo de reflexión retórica por sus posibilidades representacionales y persuasivas: el campo de la “retórica procedimental” [*procedural rhetoric*].

La retórica procedimental, entonces, es la acción de persuadir mediante procesos en general y procesos computacionales en particular. Así como la retórica oral es útil para el orador y la audiencia, y como la retórica escrita lo es para el escritor y el lector, también la retórica procedimental es útil para el programador y el usuario, el diseñador del juego y el jugador. La retórica procedimental es una técnica para construir argumentos con sistemas computacionales y para desempaquetar [decompilar] argumentos computacionales que otros han creado. (Bogost, 2010: 3. Nuestra traducción)

Según Bogost (2010), existe en este tipo textual un estado particular de tensión ideológica entre el “autor” del texto y el usuario o jugador: la eficacia retórica persuasiva del videojuego radica no sólo en la construcción de determinada perspectiva ideológica sino también en obligar al jugador a usarla en el acto mismo de jugar, imponiéndosela como un

orden deseable. Sin embargo, de modo similar a la mítica del fracaso que revelaron nuestras investigaciones anteriores, algunos videojuegos colocan también al héroe en situación final de fracaso, “tropo procedimental” según Bogost que no se debe a la inaptitud del jugador sino a la forma trágica del diseño del juego según una “retórica de la falla” (*rhetoric of failure*) atribuible en última instancia a una voluntad autoral que busca deliberadamente “transformar al jugador de un perdedor dentro del juego en un pensador fuera de él (Pierdo, ergo pienso)” (Lee cit. por Bogost, 2010: 87. Nuestra traducción).

Mass effect es un juego de rol, del género acción, ambientado en el año 2183, en una galaxia ampliada y multirracial gobernada por una Alianza de Sistemas donde un héroe (o heroína, el juego permite elegir) -el/la Comandante Shepard- tratará de evitar la desaparición de todo ese universo conocido por la llegada (en realidad, el retorno) de un enemigo antiquísimo: los segadores o cosechadores (*reapers*). Subrayemos, sin embargo, un aspecto fundamental en el diseño del juego: la posibilidad de una interacción ampliada en la caracterización física y moral del personaje, mediante la configuración de un *ethos* heroico según las distintas decisiones a lo largo de cada entrega de la saga. El juego permite importar partidas guardadas, garantizando de ese modo una coherencia ética del personaje y repercusión de decisiones tomadas con anterioridad en el carácter benévolo o malévolos del protagonista, sus alianzas o enemistadas, sus relaciones amorosas, las armas con las que cuenta, su conocimiento y posibilidades en el enfrentamiento final.

Sin embargo, la diversidad de opciones argumentales y esta complejísima estructura narrativa implicaron un problema a la hora de concluir la saga por las expectativas que había generado el sistema argumental del juego y su retórica causal. En marzo de 2012, aparece la tercera parte con tres finales que decepcionan a los jugadores y a la crítica, y se genera un debate imprevisto que se expanden viralmente en foros, blogs y redes sociales. A los ojos de los lectores, esos tres finales tienen mínimas e insignificantes diferencias entre sí –el color de la escena cinemática-, desatendiendo las decisiones previas y cercenando incluso –subrayo esto- la posibilidad de triunfo heroico.

Desde nuestra perspectiva, se apela allí a la retórica de la falla haciendo uso de un tropo procedimental específico, el fracaso heroico, que remite a un mitologema de la constelación mítica actual. La derrota del héroe aparece así no tanto como un efecto de la impericia del jugador, sino como meta inevitable ante un enemigo que metaforiza el destino trágico de la humanidad. Todos los esfuerzos, los del héroe dentro del juego y los del jugador fuera de él, desembocan en una mítica del fracaso que, aunque melancólica y trágica, comunica una

perspectiva ideológica acerca del mundo social, la guerra y la relación con aquello que proviene del *más allá*.

Todos los finales exigían el sacrificio del héroe y el mundo resultante era distópico e insularizado, obligado a empezar de nuevo por la pérdida total de la tecnología anterior. La proeza heroica quedaba contagiada de una irremediable amargura y pesimismo, sin apoteosis ni mejoramiento de la sociedad. En el marco de estudios del mito heroico, ni Joseph Campbell (2001) ni Gilbert Durand (1993) admiten como válida la posibilidad de una derrota heroica. Por el contrario, nuestra lectura alienta a interpretar esa derrota como traducción de un modo social e histórico de evaluar esa aventura y de explotar mitologemas invisibilizados de la constelación mítica heroica. La polémica generada a partir de *Mass Effect* nos invitó a pensar que algunos finales son indeseables, cuando no insoportables, o al menos lo son en algunas zonas de la cultura donde las expectativas en torno al modelo épico del héroe triunfante aparecen como dominantes, sostenidas quizá por una retórica persuasiva que apela a esa figura como metáfora de un orden cultural deseable.

La peripecia del comandante Shepard podría haber concluido allí, pero la presión mediática y la sostenida queja de los jugadores¹ lo obligó a volver de entre los muertos para dar explicaciones y, si bien no admitido por Bioware, cambiar los finales de la historia.

REBELIÓN GAMER O CONTRA LA PERSUASIÓN DEL FRACASO

Cambiar el final no es nuevo en el terreno artístico -pensemos en Charles Dickens y los dos finales de *Grandes esperanzas* (*Great Expectations*, 1860-1861)-. A fines de junio de 2012, Bioware publica un contenido extra gratuito, denominado “Mass Effect 3 versión extendida” [Mass Effect 3 Extended Cut]² que amplía los detalles y explicaciones de los finales existentes mediante cinemáticas incrustadas al texto original. A pesar de que la empresa aclara que no modificó el planteo original, pueden detectarse diferencias sensibles con respecto a la primera serie de finales: la argumentación de las cinemáticas insertadas modifica el sentido de los anteriores finales, incorporándose además una cuarta opción.³ El héroe ha desaparecido pero no su legado: tres finales muestran un futuro renovado y

¹ Destacamos dos sitios en internet que congregaron las opiniones de los usuarios: la página de Facebook <http://www.facebook.com/DemandABetterEndingToMassEffect3#%15/DemandABetterEndingToMassEffect3> [Consulta: 10/05/2012] y la colecta global (en clave irónica) para reescribir el final: <http://retakemasseffect.chipin.com/retake-mass-effect-childs-play> [Consulta: 10/05/2012]

² Vid. http://www.masseffect.com/about/extended_cut/ [Consulta: 28/06/2012]

³ La elección planteada consiste en dominar a los jugadores; destruirlos; sintetizar una nueva forma de vida; o no elegir y dejar que el ciclo de exterminio sistemático se complete.

esperanzado, y la opción de no elegir conduce a un futuro distópico. Además, la cinemática del epílogo original sufre leves modificaciones gracias a las cuales se confirma la apoteosis del héroe como figura que garantiza un nuevo orden cósmico.

Deberíamos relativizar, por lo tanto, aquellas dos operaciones retóricas de la cultura frente a la constelación mítica que habíamos apuntado: la conversión de los mitologemas en metáforas y la sustitución del héroe triunfante por el héroe que fracasa. El caso *Mass Effect* manifiesta, por una parte, una retracción de esa última operación, o al menos la atenuación del matiz trágico de la derrota heroica con modelizaciones más eufóricas o conciliatorias. Pero lo sorprendente es aquí que esa atenuación es efecto de una contraargumentación de los jugadores, descontentos con el modo en que la trama se cierra y, por lo tanto, no persuadidos por la retórica de la falla a la que recurrieron los creadores de la obra. Sin desestimar la posibilidad de una supuesta jugada comercial en este ir y venir del final de la saga, existe aquí una puja argumentativa interesantísima en torno al videojuego como dispositivo persuasivo al servicio (o no) de un orden cultural.

En clave ideológica, hay una torcedura de los pasos del héroe ocasionada por el lector que ha venido interactuando con él y que no se resigna, en función de las mismas reglas procedimentales del videojuego, a no participar de su destino. Hablamos de una rebelión gamer en el sentido de una contraargumentación desplegada en torno y fuera del juego, en función de las reglas del juego, para modificar el mundo del juego.

Pero los pasos del héroe están no sólo guionados por los creadores sino también por ciertas regularidades de sentido en la constelación mítica heroica, donde es posible reconocer zonas densas del mito dominante del héroe triunfante, pero también zonas en tensión que exploran otros mitologemas e iluminan nuevas posibilidades de heroicidad. Allí aparece el héroe derrotado, centrado más que en el resultado de la proeza, en la sabiduría y la experiencia adquirida.

Según nuestra hipótesis, este estado de tensión mítica en torno a lo heroico atraviesa los textos de la cultura y atraviesa también nuestro modo de leer y nuestras expectativas acerca de las modelizaciones de mundo que construyen. Los pasos del héroe son seguidos de cerca por los lectores que distinguen entre el recorrido esperable del héroe en función de las recurrencias míticas en una época dada y el camino efectivamente realizado. Los pasos del héroe devienen una maquinación sometida a intenso conflicto de intereses, más en el caso del videojuego en donde la interacción es mayor que en el de una novela impresa.

La discusión sobre el final de *Mass Effect* traduce una pugna en contra de la retórica de la falla y la inevitabilidad del fracaso. Pero más allá del aprendizaje que esconde ese fracaso, la reacción de los lectores pone sobre el tapete que algunas lecciones son insoportables, inadecuadas. Esa inadecuación debe ser evaluada, según nuestra propuesta, en el marco de la constelación mítica, de modo tal que la eficacia persuasiva de los textos depende de ese sistema mítico general.

Al considerar otros textos (como el cine hollywoodense, la literatura comercial, el discurso cargado de epicidad que construye la prensa o el hiperbólico optimismo tecnocientífico en discursos políticos o empresariales), cobra visibilidad la común filigrana ideológica que vincula estas producciones y devela su funcionalidad maquina en una línea de fortificación ideológica en torno a cierta zona de prevalencia, afiliada a lo que hemos denominado mito dominante.

La metáfora militar de la línea de fortines se revela, en este sentido, como una frontera en sentido lotmaniano: un dispositivo traductor más que línea divisoria en el que acontecen intensos procesos de negociación semiótica. Más allá de las intenciones de sus creadores, *Mass Effect* significa una brecha en esa línea al ofrecer un cierre sospechoso para una saga construida a partir del modelo épico del héroe triunfante. La muerte del héroe y el mundo distópico incomodaron a los jugadores porque sus expectativas habían pasado ya a ser parte de la trama, pero también los incomodaron porque se hacen visibles allí las tensiones en torno a lo heroico en la actualidad.

Lo curioso con respecto a esa metáfora militar de la “línea” es que la consigna que proliferó en los foros de jugadores descontentos era “hold the line” [mantengan la línea, la formación]. Esta coincidencia en la metáfora nos permite pensar que la retórica persuasiva implica, en realidad, una zona de frontera donde se enfrentan diversas retóricas que buscan anular el efecto persuasivo de la contraria y hacer prevalecer el propio. Mantener la línea implica afrontar la línea (argumentativa) del otro y desactivarla. Pero en esa lucha, los pasos del héroe se contagian y espejan con los pasos del otro, que lo sigue de cerca y va hacia él, ya a su encuentro, ya a enfrentarlo. Lo particular del videojuego es que ese otro no es sólo el antagonista en el plano ficcional, sino también el lector-jugador, fuera de la ficción, que al tiempo que mueve al héroe, es movido por la retórica procedimental que establece el sistema del videojuego y pasa a operar como un engranaje previsto de esa maquinaria retórica. Pero a veces hay brechas, espacios ambiguos donde gana la sospecha y

aparece, amenazante para el orden mitológico dominante, la sombra de la derrota como destino posible y acaso deseable.

BIBLIOGRAFÍA

- BAREI, Silvia (2008); “Perspectivas retóricas”, en Silvia Barei y Pablo Molina, *Pensar la cultura I: Perspectivas retóricas*. Córdoba: GER, 9-25.
- BIOWARE (2012); *Mass Effect Trilogy*. PC-DVD. California: Electronic Arts.
- BLUMENBERG, Hans (2004); *El mito y el concepto de realidad*, traducción de C. Rubies. Barcelona: Herder.
- BOGOST, Ian ([2007] 2010); *Persuasive games. The expressive power of videogames*. London: The MIT Press.
- CAMPBELL, Joseph ([1949] 2001); *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*, traducción de Josefina Hernández. México: FCE.
- DURAND, Gilbert ([1979] 1993); *De la mitocrítica al mitoanálisis. Figuras míticas y aspectos de la obra*, traducción de Alain Verjat. Barcelona: Anthropos - Univ. Aut. Metropolitana.
- HUIZINGA, Johan ([1954] 1972); *Homo ludens*, traducción de E. Echeverría. Madrid: Alianza.
- JUUL, Jesper ([2005] 2011); *Half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge (Massachusetts) and London (England): The MIT Press.
- LOTMAN, Iuri y MINTS, Zara ([1981] 1996); “Literatura y mitología”, en *La Semiosfera I*, trad. de Desiderio Navarro. Madrid: Cátedra, 190-213.
- LOTMAN, Iuri y USPENSKIJ, Boris A. ([1973] 2000); “Mito, nombre y cultura”, en *La Semiosfera III*, trad. de Desiderio Navarro. Madrid: Cátedra, 143-167.
- MOLINA AHUMADA, Ernesto Pablo (2009); *Elogio de la derrota. Héroes del fracaso en Luis Mateo Díez*. Córdoba: FFyH-UNC.
- MOLINA AHUMADA, E. Pablo (2011); “Constelación mítica y cielo de la saga. Acerca de la relación mito/saga contemporánea”, en M. Inés Arrizabalaga, Ana Leunda y E. Pablo Molina (comp.), *Bajo el cielo de la saga. Hacia una neoépica argentina*. Córdoba: Facultad de Lenguas.
- MOLINA AHUMADA, E. Pablo (2012); “Mito y orden metafórico”, en Silvia Barei, *Cultura y orden metafórico. Discursos, imaginarios, mitos*. Berlín: Editorial Académica Española, 51-70.
- VILLEGAS, Juan (1973); *La estructura mítica del héroe en la novela del siglo XX*. Barcelona: Planeta.