

## *Héroes en juego: performance, mito y videojuego*

Ernesto Pablo Molina Ahumada  
SECyT / FFyH Universidad Nacional de Córdoba

### *Nunca por primera vez*

Pensar con Schechner (2011: 35) que las “secuencias de conductas no constituyen en sí mismas un proceso, sino cosas, elementos constitutivos, material”, implica desplazar el eje de análisis desde el problema del origen o variación de un núcleo primigenio de acciones a aquella pregunta sobre el modo en que ciertas prácticas pueden ser consideradas como performance. Es decir que en tanto lente metodológica, la perspectiva de Schechner subraya el punto de tensión, enlace y ruptura a la vez, entre acciones del presente que, incluso afirmándose como repetición de una conducta anterior, constituyen realmente acciones inéditas e independientes. En estos términos entiende Schechner la definición de performance como “conducta restaurada”, realizada nunca por primera vez sino ‘n’ veces, asumiendo así que “algunas conductas –secuencias organizadas de sucesos, acciones programadas, textos conocidos, movimientos pautados- existen independientemente de los actores que las realizan” (2011: 36).

Esta definición tiene consecuencias de importancia en la relación del actor con la conducta restaurada: se trata de “yo comportándose como si fuera alguien más” o tal vez otro además de ese yo, o incluso otro que no es ese yo. Esta situación de extrañamiento que reorganiza el vínculo entre sujeto y acción, ilumina asimismo una precisión terminológica que colabora en particularizar las acciones que acontecen en una *performance*, a diferencia de otras nociones que subrayan o bien el carácter controlado y construido del artificio antes que la autenticidad (como la noción de *teatralidad*), o bien la simulación de autenticidad que busca naturalizar el artificio a través de la mediatización de imágenes (*espectáculo* según Debord) (Taylor, 2011: 26).

Lo que se subraya aquí entonces es:

- El carácter nunca primigenio sino iterativo de la *performance*, conducta restaurada que se presenta cada vez como cosa, material constitutivo siempre nuevo.

- El carácter social a la vez que individual que al tiempo que ejecuta una coreografía (diríamos) conocida, ocurre como acción de otro, extranjera y extrañada, lo que garantiza a la vez su rememoración y su productividad.
- El carácter de autenticidad, de actuación diferente a otras formas de presentación del yo acaso más formales (Goffman cit por Schechner, 2011: 38), frente a las cuales podrían pensarse diferencias de grado antes que de tipo. La *performance* es, a lo sumo, actuación de uno mismo para “volver a ser lo que alguna vez fueron o, incluso, con mayor frecuencia, de volver a ser lo que nunca fueron pero desearon haber sido o llegar a ser” (Schechner, 2011: 39).
- La *performance* podría ser pensada, entonces, como un umbral de posibilidad del recuerdo no vivido, es decir, un linde paradójal que inventa lo que se ha sido.

### ***Mito y videojuegos***

Ahora bien, volviendo a lo que anticipa el título de esta ponencia, convendría estudiar el modo en que una definición ampliada de mito y una definición restringida de videojuego aportarían al concepto de *performance*, asumiéndolo como lente metodológica para el estudio de diferentes fenómenos de la cultura.<sup>1</sup>

A partir de nuestras investigaciones previas sobre el mito (Molina Ahumada, 2013), podríamos proponer su definición como entramado simbólico que adopta la forma de relatos, en plural, es decir, la forma de un sistema complejo de narraciones en tensión en el que podría reconocerse, a lo sumo, cierta dominante de sentido bajo la forma de un relato o *mito dominante*, y una serie de relatos alternos, variaciones diversas que encorsetan esa versión a partir de los diferenciales míticos que ofrecen. Esto es, que detrás de toda una épica deberíamos poder considerar un conjunto de versiones trágicas o incluso de una épica no triunfalista que funciona conteniendo, delimitando, señalizando la frontera o margen de reconocimiento para esa versión mítica dominante. A través del mito, entonces, fenómeno no suscripto a un estado pretérito de la cultura

---

<sup>1</sup> Al respecto, Diana Taylor (2011: 24) propone utilizar el adjetivo *performático* antes que el sustantivo verbal *performance* porque entiende que el segundo está demasiado atado al aspecto discursivo (por su relación con la noción de *performativo* que propone la pragmática de Austin), opacando el carácter teatral y espectacular de conductas no discursivas. Si bien la aclaración es válida, consideramos que resulta innecesario en nuestro análisis ahondar en esta consideración, pues el uso acotado del término *performance* que proponemos según Schechner contempla las dimensiones que Taylor considera desatendidas en otras propuestas teóricas.

sino vigente y sumamente pregnante en la actualidad, podemos dar cuenta de la ingeniería imaginaria de determinada sociedad que elabora, a partir de esta organización de relatos con efectos en el sentido de lo real, una cartografía posible para describir el mundo y describirse.

La peripecia heroica, entendida como una secuencia recurrente de acciones transmitida por la memoria de la cultura, podría ser leída entonces en términos de *performance* (tal como lo sugerimos en nuestra presentación anterior en estas mismas Jornadas: Molina Ahumada, 2012) en tanto secuencia de acciones restauradas que corresponden al rito iniciático ya analizado por Van Gennep, a partir de la sucesión básica de tres instancias concatenadas: partida-iniciación-retorno.

Decíamos en las Jornadas anteriores, en nuestra presentación centrada sobre el problema del espacio, que la iniciación podía ser considerada *performance* porque procrea un teatro de acción y legitimidad para dichas acciones; en esta oportunidad nos centraremos en el héroe y en el mecanismo complejo de restauración de una secuencia de acciones que resultan, a la vez, repetidas e inéditas. El viaje heroico, ese mismo viaje que genera espacio y delimita un territorio específico de ocurrencia del “ritual” heroico, es conducido o arrostrado más bien por un personaje fundamental (en el mito, el ritual y nuestras narraciones contemporáneas permeadas por el mito) que representa el principio subjetivo que confronta, se tensiona y efectiviza ese comportamiento que se restaura. En sintonía entonces con la concepción de Schechner, el héroe vendría a ser el ejecutante de esa coreografía que al mismo tiempo que se mantiene fiel a la secuencia de acciones narradas por el mito, las modifica inevitablemente al inscribirlas en otro cuerpo, otro tiempo y otro contexto estético, político y social. No habría entonces sino *performances* del mito, o dicho a la inversa, el mito no sería sino un ejemplo cabal de narración performática.

Ahora bien, el panorama se complica si pensamos que esa restauración de la conducta acontece en un marco de reglas específicas como son las del mundo virtual, o mejor dicho, si son acciones mediatizadas por procedimientos tecnológicos digitales que espejan esas conductas en un contexto ficcional específico, regulado por rutinas y procedimientos programados<sup>2</sup>: el videojuego.

Si bien el videojuego comparte algunos rasgos generales con otras formas lúdicas, representa más bien una máquina *half-real* (Juul, 2011) que combina reglas o procedimientos reales (*real*

---

<sup>2</sup> Una ampliación de esta consideración puede encontrarse en Molina Ahumada, 2014.

*rules*) en mundos ficcionales (*fictional worlds*) mediante un retórica persuasiva específica, “procedimental” según la definición de Bogost (2010). Aarseth (en Ryan, 2004), que prefiere hablar más que de “videojuegos” de “juegos en ambientes virtuales”, localiza a los videojuegos como exponentes destacados de una literatura que asume como requisito el desarrollo de acciones (la denomina literatura “ergódica”). El videojuego pertenece al grupo que Aarseth denomina *cibertexto*, entendido como una “máquina” no en sentido metafórico sino literal, es decir, dispositivo mecánico que requiere el accionar del operador humano como en la construcción de sentido (1997: 22).

Nuestra pregunta aquí sería: ¿cómo restaura la mítica del héroe el cibertexto? O más bien: ¿qué nuevas posibilidades de actualización encuentra en el cibertexto del videojuego la performance heroica, entendida como modelo de conducta recurrente en la cultura? Mi pregunta apunta entonces no tanto a analizar las efectivas variaciones en las peripecias heroicas de una serie de sesiones de juego –lo que me conduciría a un estudio de corte antropológico- sino más bien a considerar las posibilidades sistémicas en el cibertexto que hacen posible ‘n’ performances de esa peripecia “coreografiada” por los relatos míticos de la cultura. Es decir que mi pregunta apunta a la mecánica performática del videojuego, antes que a las performances derivadas de ella.

Janet Murray (1999), en un estudio clásico sobre las posibilidades de la narración en el contexto de las tecnologías digitales, propone pensar esta participación activa del usuario en términos de “actuación”<sup>3</sup>, es decir, como realización de una variante en un conjunto limitado de posibilidades, previstas por el autor y reguladas por un procedimiento informático. Lo que escapa a esa previsión y procedimiento constituye un error del programa y, consecuentemente, un fuera de juego.

La pregunta acerca de lo mítico heroico es pertinente aquí porque configura el mapa de lo pensable. Me gustaría recorrer, sin embargo, dos ejemplos de videojuegos que tensionan la trayectoria recurrente del héroe triunfante y reintegrador al ofrecer bifurcaciones, navegaciones diversas, rutas alternativas correspondientes a la combinatoria específica de sistema de juego más la performance del jugador. Ambos ejemplos pertenecen a un mismo estudio productor de

---

<sup>3</sup> En realidad, el término en la versión original en inglés del libro de Murray propone para el capítulo 5 el término “Agency”, es decir, agencia o agenciamiento, en el sentido de que es la acción ejercida y la propia posibilidad del sistema programado de la narración el que confiere su condición de agente al lector/jugador/receptor. La traducción como “Actuación” opaca este efecto del texto sobre el receptor, reconduciendo la interpretación hacia una idea teatral del proceso que acontece en el despliegue de esa coreografía condensada en el cibertexto.

videojuegos, Quantic Dream, y podríamos decir que a una misma estética, o más bien, a una misma política de diseño lúdico y estético de videojuegos que incentivan lo que llamaré, provisoriamente, *performances* de la emotividad.

### ***Poéticas y performances de la emotividad***

Tal como señala Camille Utterback (2004), la representación digital de un “yo” que responde a nuestro comando en las pantallas no debería implicar el borramiento del cuerpo ni del esfuerzo corporal que está implicada en esa acción de comando: “All forms of ‘interactive text’ demand a physical body with which to interact.” (2004: 218). Análogamente, podríamos decir que la performance heroica del héroe en el mundo ficcional no debería invisibilizar la performance que como jugadores efectuamos: “hacemos hacer” desde un lugar paradójico similar quizá al que Foucault (2005) apunta para el espectador ante “Las Meninas” de Velázquez: al tiempo que somos atraídos y capturados por las líneas de mirada del cuadro, nuestra ubicación es paradójica porque es un estar sin estar allí. La performance que habilitan algunos videojuegos responde también a esta situación paradójica.

Cualquiera diría que la performance heroica en el juego *Tetris* (1984) es lineal progresiva e hipotéticamente infinita. El juego arrostra una conciencia cuya iniciación o aprendizaje consiste en la adquisición de rapidez, previsión y destreza para avanzar en los niveles hasta que la velocidad de caída de las piezas acabe superando esa destreza. Representa, desde una perspectiva mítica heroica, una peripecia trágica (porque el héroe no sobrevive) que heroifica sin embargo la supervivencia (gana quien acumula más puntaje).

Bastantes años después de ese juego, podríamos considerar el caso de dos videojuegos desarrollados por la empresa francesa Quantic Dream. David Cage, director de la empresa y de los dos títulos que analizaremos, postula una poética que anuda acción y emoción de tal modo que de lo que se trata en los juegos es de representar dilemas vitales y encrucijadas emocionales para colocar al jugador en situación de conflicto. La *performance* de los héroes en las narrativas generadas implican, por lo tanto, no sólo la *performance* corporal del jugador sino su implicación ideológica y emocional: el personaje es otro pero también es el espejo de la propia decisión de ser otro del jugador.

Los juegos en cuestión son *Heavy Rain* (2010) y *Beyond: Two Souls* (2013). Podrían ser leídos, junto con un título anterior (*Fahrenheit*, 2005), como parte de una trilogía en torno a una misma política estética de la suscitación de emociones. Los últimos dos de la serie incorporan a nivel de diseño avances de *motion capture* (captura de movimiento) y motores gráficos que renderizan imágenes en alta definición, logrando efectos de realismo y detalle gráficos impactantes. Pero lo curioso aquí es la estructura de la trama que contempla la posibilidad de múltiples recorridos narrativos en función de las decisiones del jugador en determinados puntos de inflexión durante el juego. A modo de bifurcaciones en el camino del héroe, la forma condicional en que está estructurado el programa convierte en doblemente valiosa la actividad del jugador al concederle no sólo capacidad para desenvolver el mecanismo del juego sino también incorporarlo en la construcción del sentido final que acaba comunicando la obra.

Los múltiples finales que ofrecen ambos juegos hacen visible el modo en que la *performance* heroica negocia sentidos posibles a partir de un margen de opciones previstos por el autor, aunque inciertos en su realización efectiva. Es decir que frente a las trayectorias potenciales habilitadas por el juego, la *performance* que efectúa el jugador condiciona la *performance* heroica de los protagonistas que acaban constituyendo el doble ficcional de las decisiones éticas, emotivas o puramente reflejas del jugador que está al otro lado de la pantalla.

Como ejemplo, analicemos dos pasajes cruciales de los juegos. En *Heavy Rain*, el capítulo 10 “La tienda de Hassan” en el que comandaremos al personaje del investigador privado Scott Shelby<sup>4</sup>. La escena acontece en un mercado, donde somos testigos imprevistos de un intento de robo: las opciones del juego se multiplican y deben ser efectuadas en tiempo real de lo que podría llevar un robo en esa circunstancia. Las decisiones del personaje están condicionadas entonces por el modo en que reacciona el entorno (ruidos que alerten al ladrón, caída de objetos), nuestras acciones (acercarnos con sigilo, huir, enfrentar al ladrón, no hacer nada), las elecciones de diálogo que utilicemos con el ladrón si somos descubiertos (conciliador, confrontativo, comprensivo, engatusador), o el modo en que alternemos diálogo y acciones (lo que puede conducir a disuadir al ladrón, a que nos disparen, o a que se hiera mortalmente a Hassan, el dueño de la tienda). El modo en que obtendremos (o no) la información que hemos ido a recabar

---

<sup>4</sup> El juego alterna a lo largo de los capítulos el punto de vista de los personajes, de tal modo que la trama policial va construyéndose a partir de la sumatoria de voces y acciones de los personajes. La polifonía bajtiniana se convierte aquí en una condición estructural, a la que se agrega la propia implicación de las acciones que el jugador decida atribuir a cada personaje: las decisiones de algunos personajes tienen consecuencias directas en las acciones futuras de los otros, a pesar de que sea el mismo jugador el que comande sucesivamente a todos ellos.

allí depende del modo en que nuestro personaje efectúe la acción según las propias decisiones y reacciones que experimentemos como jugadores. La *performance* de uno se anuda, se espeja y se duplica en la de otro.



Escenas del capítulo 10, "La tienda de Hassan" en *Heavy Rain* (2010)

Igual mecánica ofrece el juego *Beyond: Two Souls* aunque manteniendo la focalización en dos personajes, Jodie Holmes y la misteriosa entidad paranormal que la acompaña desde su niñez hasta el inicio de su adultez. En esta historia, la trama es no lineal y de lo que se trata es de reconstruir la cronología de la vida de Jodie hasta el punto crucial, decisivo, en el cual se encuentra cuando se inicia el juego. Se trata, en cierto modo, de reconstruir un proceso iniciático complejo en el que, nuevamente, nuestras decisiones modifican sucesos posteriores con la diferencia aquí que la ruptura cronológica complica la construcción de estrategias o rutinas heroicas.<sup>5</sup> El asunto policial del juego anterior se traslada en este caso al género fantástico con tintes de ciencia ficción, aunque construido desde la óptica poderosa pero conflictuada de Jodie y

---

<sup>5</sup> El juego alterna capítulos en diferentes edades de Jodie, de modo tal que cualquier intento de sostener una personalidad coherente para el personaje fracasa por el cambio brusco, desconectado, siempre novedoso de los contextos en los cuales sucede cada capítulo. Sin una continuidad espacio-temporal, las decisiones éticas y los impulsos emotivos conducen a ser evaluados en cada contexto particular.

Aiden, la entidad paranormal ligada a ella. Se trata de comprender el nexo de esa relación y utilizar la potencia de cada uno de los personajes para arribar al momento crucial que es, como ya señalamos, prólogo y epílogo a la vez del juego. Se trata de una experiencia más visceral y emotiva porque los dilemas atienden a la doble cuestión del accionar de Jodie/Aiden sobre el mundo, a la vez que el efecto de esas acciones sobre la vida de Jodie/Aiden. Esta obra, que lleva al extremo la apuesta de Cage por un cine interactivo bajo el formato de videojuego, potencia la lógica interactiva del juego anterior para explorar un asunto de mayor conflictividad humana.



Escenas del prólogo, de la niñez de Jodie y del mundo visto por la entidad Aiden en *Beyond: Two Souls* (2013)

Ambos juegos se asemejan en el valor crucial que conceden a la reacción ética y emotiva del jugador durante la puesta en funcionamiento del cibertexto, es decir, a la *performance* de jugar como motor profundo de la *performance* del héroe que vive en el mundo virtual. Esta tensión juego/vida forma parte constitutiva de la poética emotiva que Cage desea comunicar porque representa los dos espacios de mutua injerencia que son puestos en diálogo y vinculación *mediante* la acción del jugador. Así, el jugador representa un umbral o zona de pasaje porque las implicancias de sus decisiones, a la vez que alimentan el mundo ficcional, exigen de él nuevas decisiones que van concatenándose con las anteriores. Aunque estamos restaurando las acciones

de Jodie (pues estamos rearmando su historia), la imagen final de la peripecia heroica cambia constantemente cada vez que se juega, por las diferencias infinitesimales que cada jugador imprime a esa conducta restaurada. La mítica épica puede devenir en ciertas oportunidades una vida trágica, o bien opciones intermedias que no pueden fácilmente ser evaluadas éticamente como buenas o malas.

La noción de *performance* es sumamente pertinente aquí para iluminar este hacer del cibertexto que, mientras hace, se construye como tal. Podríamos concluir diciendo que la performance de la emotividad en estos juegos incomoda al lector en tanto lo obliga a asumirse otro para recibir, por refracción de los protagonistas, el impacto de sus decisiones. No hay lectura indemne porque el propio sistema del cibertexto coloca al jugador en una posición paradójica, la del espectador del cuadro de Velázquez que describe Foucault: “El cuadro en su totalidad ve una escena para la cual él es a su vez una escena.” (2005: 23).

Para abordar ese punto paradójico, mítico por la memoria que se adensa en él y performático por las acciones que lo activan y son activadas a partir de él, la noción de *performance* resulta altamente productiva. Por su condición temporal de conducta restaurada a la vez que nunca original; y por su condición ontológica de umbral, de coreografía incierta. El videojuego, a diferencia de la literatura, exigen la incorporación de categorías que den cuenta de esta interferencia del jugador sobre la peripecia heroica y viceversa, única forma según nuestra lectura de entender el modo en que las acciones de la iniciación heroica que relata el mito son recordadas, reinventándose una y otra vez con los movimientos de los cuerpos que dan sustento a las emociones en cada jugada.

## **Bibliografía**

AARSETH, Espen J. (1997) *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press, Baltimore and London.

BOGOST, Ian (2010) *Persuasive games*. Cambridge and London, The MIT Press.

ESKELINEN, Markku (2004) “Towards Computer Game Studies” in Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, *First Person. New Media as Story, Performance and Game*. MIT, USA, pp. 36-44.

FOUCAULT, Michel (2005) *Las palabras y las cosas*. S. XXI, Bs. As.

- JUUL, Jesper (2011) *Half-real*. Cambridge (Massachusetts) and London (England), The MIT Press.
- MOLINA AHUMADA, E. Pablo (2012) “Performance heroica y prácticas de espacio en dos ciudades ausentes de Ricardo Piglia” en *Primeras Jornadas de Estudios de la Performance*. N° 1 (1). FFyH, UNC. Disponible online: <http://publicaciones.ffyh.unc.edu.ar/index.php/jornadasperformance/article/view/682> [Consultada 10/07/2014]
- MOLINA AHUMADA, E. Pablo (2013) *Ciudades míticas. Mito del héroe y cronotopo urbano en seis novelas contemporáneas*. Tesis Doctoral en Letras, FFyH, UNC. Inédita.
- MOLINA AHUMADA, E. Pablo (2014) “Los juegos de la ficción. Mito, literatura y videojuego” en AAVV, *Seminario de Verano III. El hombre y los mundos de ficción*. GER, Córdoba. En prensa.
- MONNEYRON, F. y THOMAS, J. (2004) *Mito y literatura*. Nueva Visión, Bs. As.
- MURRAY, Janet (1999) *Hamlet em la holocubierta*. Paidós, Barcelona.
- SCHECHNER, Richard (2011) “Restauración de la conducta” en Diana Taylor y Marcela Fuentes (edits.) *Estudios avanzados de performance*. FCE - Instituto Hemisférico de Performance y política - Tisch School of the Arts, New York University, México, pp. 31-50.
- TAYLOR, Diana (2011) “Introducción. Performance, teoría y práctica” en Diana Taylor y Marcela Fuentes (edits.) *Estudios avanzados de performance*. FCE - Instituto Hemisférico de Performance y política - Tisch School of the Arts, New York University, México, pp. 7-30.
- UUTERBACK, Camille (2004) “Unusual Positions – Embodied Interaction with Symbolic Spaces” in Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, *First Person. New Media as Story, Performance and Game*. MIT, USA, pp. 218-226.
- YELLOWLESS DOUGLAS, J. and HARGADON, Andrew (2004) “The Pleasures of Immersion and Interaction: Schemas, Scripts, and the Fifth Business” in Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, *First Person. New Media as Story, Performance and Game*. MIT, USA, pp. 192-206.
- RYAN, Marie-Laure ([2001] 2004) *La narración como realidad virtual*. Barcelona, Paidós.