

(comienzo de la intervención)

Luis Navarrete: A mí me llama la atención de *El nacimiento de la tragedia*, la idea de que Nietzsche escinda la realidad en dos: la realidad tal como la conocemos, que es lo que él llama “lo apolíneo”, y una realidad que para mí es la misma que después Adorno y Horkheimer identifican con la naturaleza, que es “lo dionisiaco”. De alguna manera el hombre se escinde de lo dionisiaco, que es lo puramente natural, lo puramente animal, disfrazándose de apolíneo. Esa es la tesis, tesis que después ha servido para calibrar multitud de fenómenos artísticos, estéticos... Hay un momento determinado en que la tragedia griega para Nietzsche vive en una realidad admitida por la religión bajo la sanción del mito y del culto. La tragedia es el lugar en que pueden darse la mano lo apolíneo y lo dionisiaco. El mito, y ahí está la complejidad de la reflexión, el mito para Nietzsche, es acción. Y la acción une la tragedia griega con la épica, que es el otro gran relato que también se sustenta sobre la acción. De alguna manera urdir ese concepto de acción con el tema del videojuego, ya me parece que está en la raíz de lo que es el mito. El mito pone en marcha una acción, y ésta es la base del videojuego.

Juan J. Vargas: Me parece interesante esto, especialmente en razón de cómo el videojuego puede considerarse un final en el camino de la tragedia. Si la tragedia es la ley máxima, la muerte representada en la forma del “deus ex machina” negativo, aquello que indefectiblemente acaba con tu suerte o con tu vida, la muerte representada, en el videojuego asistimos a la muerte definitiva de la tragedia, hasta el punto en que la muerte como tal no existe en el videojuego; y hasta el punto de que al tú poder interactuar con el juego, se niega el concepto de tragedia, en tanto la tragedia es aquello que no se puede refutar, que no se puede intervenir: el destino interviene por ti. En ese sentido da la impresión de que se trata de una inversión perfecta de la tragedia clásica. ¿En qué sentido hablabas de lo apolíneo y lo dionisiaco?

LN: No hablaba tanto de que lo apolíneo y lo dionisiaco estuvieran presentes en el videojuego, como de que el videojuego se sustenta en la acción, y la tragedia y la épica, sustentadas en el mito, se sustentan también en la acción. Veía un paralelismo interesante en la base de ambos fenómenos. Por otra parte, muchos de los videojuegos que han repercutido a lo largo de la historia del medio, tienen muy presente el contenido

épico. De modo que quizá haya una causalidad que habría que explorar.

JJV: Así es, la estética de lo sublime, que siempre está muy presente en la tragedia en general...

LN: Por otra parte, pretender una discusión sobre videojuego y mito, conllevaría antes de nada, una definición de mito. Yo expongo lo que es para mí: la explicación que se pretende de algo, allí donde no llega la razón. Vincular eso con el videojuego puede parecer un artificio, no sé qué pensáis.

JJV: No creo que lo sea. Karl Kerényi venía a decir que, si bien el pensamiento científico respondía al por qué, el pensamiento mítico respondía al cuándo. Inventaba un momento concreto en el tiempo para determinar el origen de algo y así conferirle sentido. En el videojuego podría parecer que esto no rige, porque lo importante no es el cuándo, sino la acción en sí, el hecho mismo de que una acción se haga efectiva. Que esta se ubique en un tiempo o en otro es un aspecto irrelevante con respecto a su mecánica de juego. De modo que, ¿hasta qué punto puede entenderse el videojuego de forma mítica, teniendo en cuenta que lo esencial de un videojuego radica en su mecánica?

Carlos Ramírez: Pensando en lo que has dicho sobre la desaparición de la tragedia en el videojuego, intentaba recordar algún ejemplo... pero es cierto que en la mayoría de videojuegos, la mejor manera de hacer entender al jugador que ha fracasado en su empresa, es la muerte. Y esto banaliza la muerte, acaba perdiendo el sentido, acaba por no significar nada, porque enseguida tienes otra oportunidad para intentarlo. Los videojuegos de terror se enfrentan constantemente a este problema, porque ¿cómo vas a temer por la integridad del personaje si este puede “resucitar” todas las veces que necesites? Desaparece el suspense. Decía Noël Carroll que en el cine de terror las reacciones de los personajes sirven para dar pistas sobre la reacción deseada en la audiencia. Esto es así en el cine porque el personaje en efecto puede morir o sufrir daños irreversibles y surge una empatía entre personaje y espectador. *Heavy Rain* en ese aspecto sí se diferencia de la mayoría de juegos, porque la muerte del personaje sí marca el final de ese personaje, no hay marcha atrás. Tienes la posibilidad de volver a cargar la partida y probar nuevas combinaciones, pero si dejas que el juego continúe, la historia sigue sin ese personaje. Es de los pocos casos en que la muerte sí está presente como algo más que simplemente una forma de decirle al jugador que vuelva a intentarlo.

JJV: Y sin embargo es interesante que *Heavy Rain* sea tan próximo a la narrativa cinematográfica, hasta el punto en que no suele hablarse de él tanto como de un juego, y sí como de una “película interactiva”. Parece que cuanto más te alejas del videojuego, más te acercas a la tragedia, y viceversa.

LN: Claro, porque la tragedia se inserta en ese concepto de narración.

CR: La tragedia no puede tener marcha atrás, o no sería tragedia. Es un determinismo absoluto. Además, los propios personajes traen de fábrica esa tragedia. La historia de Romeo y Julieta tiene que acabar así, los personajes llevan su destino inscrito desde la página 1.

LN: Además, en función de la perspectiva que se utilice (psicoanalítica, semiótica, estructuralista) la definición de mito cambia. Para Barthes, el mito está muy presente en todas partes, en todo momento y en toda cultura. Y os pongo un ejemplo: él dice que todo mito es un acto de habla, que es como decir que se fragua en nuestro pensamiento. Parte de Saussure, que escinde el signo en significante y significado. Como nosotros construimos simbólicamente el pensamiento es a través de un significante, que unido a un significado genera un signo. En el mito, tenemos que ese significante y ese significado desembocan en un nuevo significante (un mito), y este genera un concepto nuevo, es decir, otro significado, urdido a ese nuevo significante, fuera de él. Es crear un sentido extra a algo que ya lo tiene, donde el sentido original es un eco, una voz lejana. Desde ese punto de vista, cualquier cosa es un mito, y nuestra sociedad está llena de mitos. Leyendo a Zizek, pensaba cómo por ejemplo cuando cae el comunismo, los soviéticos se dejan llevar por el mito del capitalismo. Para ellos era un mito, algo cuyo significante o significado era una forma a la que habían dado otro sentido.

JJV: Una imagen.

LN: Claro. Y desgraciadamente se han dado cuenta de que aquello era un mito, que no era lo que habían pensado. Desde ese punto de vista, los videojuegos, claro que generan mitos. Cuando el videojuego puede llevarte más allá del significado al uso, ya le estamos dando un uso mítico.

JJV: El propio mito del Quijote es una figuración de esto. Las novelas de caballería, su carácter simbólico, Alonso Quijano se lo toma al pie de la letra, algo muy parecido a la función del pensamiento mágico... En *Kick-Ass*, que es una especie de Quijote posmoderno, el superhéroe entendido como figura de protección operativa en un mundo idealizado, acaba convirtiéndose en ídolo pop, y pervirtiendo su esencia al imitarse en un mundo real en el que es más importante “molar” que proteger.

CR: Una de las cualidades del mito es que no se puede leer de forma literaria. Hay que hallar un significado oculto en esa narración. Yo creo que el lenguaje del videojuego genera su propia mitología, su propio abanico de significantes que proponen nuevos significados más allá de los literales. Un campeón verde, por ejemplo, se ha convertido en icono de la vitalidad, de las “segundas oportunidades”. Asociamos el rojo con la salud y el azul con el maná o la magia. Incluso vemos cómo esos mitos van cambiando. Hoy en día la norma de las tres vidas y la pantalla de “Continue?” ha dado paso a experiencias con vidas infinitas. Términos como “combo”, “bonus”, “high score” o “insert coin” forman ya parte de la mitología del videojuego.

LN: El mito debe tener un sentido para la cultura que lo construye. Nosotros podemos estudiar los mitos del pasado, pero como el que se acerca al museo y ve un cuadro de Picasso o Gauguin, mira las formas, interpreta “lo que pensaban”. Pero el mito que nos afecta es el que convive con nosotros, de manera sincrónica.

JJV: En un eje del paradigma.

CR: Es construir algo que influya a todas las personas que hacen dar a ese mito... de alguna forma les va a influir, les va a decir algo. Toca temas universales ese mito. Y van de una cultura a otra y afectan a todos por igual.

LN: En la cultura en que vivimos los mitos acaban siendo universales. En la cultura globalizada, del wassap... lo que conlleva al final es un mito que puede tener validez universal, cuando el mito antaño era algo mucho más local. Los mitos de Lévi-Strauss eran mitos que existían en culturas pequeñas.

JJV: Yo tengo la teoría, de hecho mi tesis doctoral gira en relación a esta cuestión, de que el videojuego puede interpretarse desde el mitologema. Es decir, desde la función inconsciente del mito, lo que es común a un conjunto determinado de mitos (los edípicos, por ejemplo), un denominador común, una isotopía. El “impulso mitológico” nos determina a construir determinadas tipologías de mitos. Creo que el videojuego puede estudiarse desde ese punto de vista, porque no existe nada más sincrónico e irreductible que el mitologema, que es en sí mismo una mecánica de juego fundada en un paradigma psíquico. Se me ocurre el caso de *Angry Birds*, que es algo así como una versión en videojuego de *Rebelión en la granja* de Orwell. Pero no desarrolla “el mito” de *Rebelión en la granja*, sino el “mitologema” de la rebelión política, el impulso natural al derrocamiento de un poder injusto o insatisfactorio, algo que es en sí es muy edípico. El videojuego se estructura desde ese nivel inconsciente. La narración es un ropaje que engalana al mitologema, que lo

disfraza dándole un dónde, un cuándo y un quién, para dar lugar al mito.

CR: Una de las cosas que he observado, que no tiene nada de excepcional, es lógico... es que los videojuegos japoneses tienen mucha más predilección por echar mano de mitos propios y de otras culturas que los videojuegos de EEUU, que se centran más en el europeo gótico. Porque EEUU tiene una historia de dos siglos y medio y Japón de milenios. Japón tira mucho de esos relatos míticos, tanto propios como de otras culturas, ya sea europea, asiática... en concreto, en los juegos de terror ocurre mucho, tiran del folclore propio, y los americanos tiran mucho del europeo gótico, pero los japoneses son mucho más abiertos a cualquier tipo de cultura. Lo mismo te hacen juegos como *Forbidden Siren* y *Project Zero*, que beben del budismo y el sintoísmo y reflejan la tradición oral del país en torno a las historias de fantasmas, que te hacen uno como *Dragon's Dogma*, un escaparate de criaturas fantásticas sacadas de la mitología griega.

JJV: Son verdaderas esponjas culturales.

LN: Y tienen muy agudizado el instinto comercial. Estaba pensando si no es ya una acción misma recurrir al mito en el instante en que te colocas en la piel de un avatar, que va a vivir una historia de características normalmente épicas o distintas a las que tu cotidianidad te permite. Si nos ceñimos a la definición de Barthes, en ese gesto ya hay un principio de carácter mítico en el juego. Hay una cosa que dice Nietzsche, muy dolorosa, en *El nacimiento de la tragedia*, que viene a decir que el conocimiento de la realidad pura conlleva al sujeto a la inacción. Una vez contemplada la realidad tal y como es, conlleva un principio de inacción.

JJV: Por verse superado...

LN: Sí, porque es incapaz de acometerla. Si nos enfrentáramos a las cosas como son, nos volveríamos inactivos, porque nos veríamos tan sumamente incapaces de modificarlas... Esto a través de una realidad paralela, llámala como quieras, donde tú puedes actuar...

CR: A través de la narración.

LN: Si tuviéramos el conocimiento suficiente para entender lo espantoso que es el mundo realmente, las fuerzas que nos llevan, el verdadero sentimiento que emana del ser humano, la maldad, todo eso, si lo viéramos realmente con unas gafas de rayos X, sólo nos quedaría cruzarnos de brazos y no hacer nada.

JJV: De hecho, ¿qué es lo que les pasa a quienes se ven superados por esto? O se suicidan, o se vuelven locos. Es decir, se asimilan de alguna forma a ese caos absoluto que es lo real. Es como la estructura típica de una historia de Lovecraft...

CR: Estaba pensando en lo mismo...

JJV: Lo esboza Nietzsche, lo sugiere Freud, y después Lacan lo hace explícito: el hecho de que estemos cautivos en una trampa de ficción compuesta de todas las identificaciones que nos convierten en sujetos. Nuestra identidad se basa en identificaciones ajenas, es el punto de encuentro de una multitud de choques, que a su vez vienen condicionados por otros choques. Como el signo lingüístico, cada uno de nosotros es un agujero en el sistema, un vacío que sólo es *lo que no es* el sistema. El disfraz de la nada que es el sujeto se compone del mito de lo ajeno.

LN: Fijaos en lo que dice: "Quedan de este modo separados entre sí, por este abismo del olvido, el mundo de la realidad cotidiana y el mundo de la realidad dionisiaca. Pero tan pronto como la primera vuelve a penetrar en la consciencia, es sentida en cuanto tal como náusea; un estado de ánimo ascético, negador de la voluntad, es el fruto de tales estados. En este sentido el hombre dionisiaco se parece a Hamlet: ambos han visto una vez verdaderamente la esencia de las cosas, ambos han *conocido*, y sienten náusea por obrar; puesto que su acción no puede modificar en nada la esencia eterna de las cosas, sienten que es ridículo o afrentoso el que se les exija volver a ajustar el mundo que se ha salido de quicio. El conocimiento mata el obrar, para obrar es preciso hallarse envuelto por el velo de la ilusión" (*El nacimiento de la tragedia*, Alianza Editorial, 1990, pág. 78).

JJV: Y la tragedia de alguna forma niega eso, niega la ilusión.

CR: Te planta frente a la realidad más evidente: que todo está determinado por cómo somos y que estamos condenados desde que nacemos porque viene en nuestro carácter.

JJV: En ese sentido el psicoanálisis hizo un enorme descubrimiento al detectar la emergencia del inconsciente. Ya ni el sujeto podía estar seguro de ser lo que pensaba que era, de cuáles eran sus motivaciones. El sujeto de repente es la conjunción de varios sujetos en relación dinámica. Desde entonces nos movemos cada vez más en ese nivel líquido, indeterminable, que es de la realidad y de la propia estructura del sujeto. Una estructura dinámica, de juego de sí.

LN: Estoy pensando en lo moldeable y paradójico que es todo, porque mientras que hemos concluido aquí lo de la muerte de la tragedia, al mismo tiempo a través de la acción, el videojuego es un medio que mediante su capacidad interactiva, permite lo que quería la tragedia ática, que era la máxima participación del espectador, una participación tan sumamente emotiva, que conmoviese el espíritu de quien participaba. Eso, aunque coincido con el argumento de la muerte de la tragedia, hoy día sólo nos lo

puede dar el videojuego. Es decir, nos lo puede dar el cine de muchas maneras, pero de una manera tangible, quien nos lo ofrece es el videojuego. Participar realmente de la acción hasta poder modificarla, lo que hablamos, construir un significante. Urge que las personas que pensamos el videojuego nos tomemos en serio la capacidad que tiene el medio para vehicular todos estos pensamientos. Es posible que las personas que nos lean digan: es ridículo lo que dice esta gente. Pero mientras no demos este paso, el videojuego no llegará a alcanzar las metas que yo deseo que alcance, y que imagino que alcanzará con el tiempo.

JJV: A ver, quien no entienda que el videojuego tiene todo este potencial es que no ha aprendido o no sabe de los medios previos que han pasado exactamente por el mismo tránsito. El mismo cine en sus comienzos era un espectáculo de barraca de feria, y ahora, pues ya sabemos lo que es, el séptimo arte. La fotografía, una curiosidad científica, el octavo. O el cómic, que apareció casi a la vez que el cine como un divertimento para niños, y hoy se considera el noveno arte. El videojuego, es evidente, al ser un medio de expresión con toda la potencialidad de la que estamos hablando, tiene que pasar por lo mismo. Incluso diría que está pasando mucho más rápido que sus antepasados por todas esas fases, también porque la sociedad actual se mueve a una mayor velocidad.

CR: También está unida a la revolución que ha habido a nivel tecnológico. Está todo muy unido: Internet, dispositivos móviles, redes sociales... toda esa tecnificación que está habiendo, que está beneficiando, que es una consecuencia lógica de la evolución del videojuego, que creo que es el mayor abanderado de toda esta evolución, es un resumen. No se puede ir contra toda esta corriente, y el videojuego es lo que más novedades ofrece a día de hoy, ofrece novedades en todos los campos: del arte, de la narración, de la interactividad, y no sé qué vendrá después del videojuego. Lo veo realmente como un abismo.

JJV: A mí me parece interesante la emergencia del videojuego en cuento a su importancia industrial, porque ratifica un poco aquello que decían Maturana y Varela sobre la evolución biológica, sobre cómo los organismos que ya están preparados para la evolución son los que acaban por sobrevivir, no son organismos que se perfeccionan una vez ha ocurrido un desastre, no, ya tienen esa condición...

LN: Tienen memoria del futuro.

JJV: Exacto. Casualmente aparece un organismo que es más resistente al frío y después viene una glaciación. Ese organismo es capaz de pasar esa glaciación y llegar al otro lado. Al videojuego le ha pasado eso. Fue el primer medio digital, después llegó el

ordenador personal, Internet, etc. y tras la homogeneización digital el videojuego ha surgido como el medio industrialmente más potente del siglo XXI... con la legitimación que ello conlleva, claro.

CR: Ha ocurrido todo al mismo tiempo... la introducción de los primeros ordenadores domésticos vino de la mano de los juegos orientados a PC, con ratón y teclado, los primeros FPS, desarrollo de lenguaje informático, aplicaciones de retoque digital, postproducción... es como una etapa nueva del desarrollo humano, y de la expresión humana, sin que eso suponga una ruptura clara con los anteriores medios, todo esto se solapa. Y a la novela aún le queda mucho que decir. Pero es verdad que el videojuego proviene de mucho antes, proviene del juego, no deja de ser la última expresión de algo que ya existía desde hace muchísimo tiempo, y en eso tenía mucha ventaja respecto a otros medios, porque el juego existe prácticamente desde el nacimiento del hombre.

JJV: En general el digital lo veo como una fase más en esa aspiración humana general de alcanzar una realidad por encima del código. Se propende a la liberación de los códigos, a aquello que está más allá del lenguaje, de ahí las religiones, los mitos... que son nuestra forma de intentar automatizar la realidad para hacer posible el control sobre ella: paradójicamente reforzando el registro simbólico. Cibernética viene del griego κυβερνήτης, que significa "el que gobierna", "el que controla", es la ciencia del control. La lógica espacial del videojuego, que es la del digital (espacial, de acceso aleatorio) es una ruptura del código que venía a ser el código lineal, temporal, del analógico.

CR: Es un cambio en la forma de pensar también... va de la mano de la multitarea, estar haciendo muchas cosas al mismo tiempo. No es el proceso de sentarse a leer un libro tranquilamente y esperar a que venga el acontecimiento, sino que tú tomas la iniciativa y haces muchas cosas a la vez, y nunca dejas de tener a tu personaje bajo tu control, y tienes varios objetivos de misión...

JJV: El superhéroe por antonomasia actualmente en el cine es Tony Stark, y tiene un diálogo en uno de los *Ironman*, en el que dice que si no está haciendo dieciséis cosas al mismo tiempo, se aburre. Aparte es la encarnación de la fantasía neoliberal, un empresario exitoso, un genio creativo a lo Steve Jobs, es un superhéroe lleve o no puesto el traje, como dice en *Los Vengadores*. Y claro, todo está hilado con la tecnología, porque *Ironman* es un ser tecnológico... en el fondo es un avatar de videojuego.

CR: Es un superhéroe comprado con dinero...

LN: Estaba pensando en la capacidad de los videojuegos para prolongar la longevidad del pensamiento mítico de nuestros hijos. Yo

pienso en los chavales que tengo a mi alrededor, y ver cómo todo su pensamiento, todas sus reflexiones, más allá de la realidad que se les impone, los deberes, etc... todo su esfuerzo intelectual está destinado a una cosa que no existe más que en el momento en que juegan. Discusiones sobre objetivos, sobre estrategias, pero nada de eso existe, todo es un pensamiento erigido sobre una actividad que comparten con otra gente que está en una especie de nube, y todo su esfuerzo va encaminado a eso. Es la expresión máxima del mito: una persona que piensa veinticuatro horas en algo...

JJV: Que no existe.

LN: Eso es. ¿A cuántos tienes que matar para conseguir...? Su vida es eso, es algo mítico, roto por tizeretazos de la realidad, como el padre diciéndoles: “los deberes, las matemáticas, la lengua...”

JJV: Pero yo creo que esa es la aspiración clave de la conciencia.

LN: O sea que el mito sería libre en todo caso... vivir en el mito parece que es más libre que no vivir en él...

JJV: Pero al mismo tiempo el mito pretende controlar...

LN: Más placentero.

JJV: Eso es. Porque la libertad y el símbolo están reñidos. La propia libertad es un concepto simbólico, está atrapada, se niega a sí misma como concepto. Claro, ¿la conciencia qué es? Es una inyección de sentido. Los objetos en sí tienen una parte material, pero esos objetos no tendrían sentido como tales si no tuvieran un significado que los hiciera significantes, y ese significado se lo damos nosotros. La conciencia es siempre conciencia sobre algo que no existe. Las cosas en sí no pueden ser entendidas sino como concepto. La aspiración máxima de la conciencia es aquello que no existe. Por tanto la virtualidad del videojuego tiene perfecto sentido, a pesar de que no tenga una base material. No la tiene, pero es que tampoco es necesaria. Nosotros vivimos acostumbrados a una base material, pero porque vivimos en una época muy primitiva. Dentro de doscientos años probablemente los objetos no sean útiles.

LN: Habrá que cambiar toda la filosofía...

JJV: Puede que volvamos a Descartes, a un idealismo realizado...

(fin de la intervención)