



**Hacia dónde va el pasado: análisis de la heroína Juana de Arco como representación
femenina en el videojuego Age of Empires II**

Sara María Peláez Duarte

Artículo de investigación para optar al título de Historiador

Asesora

Cubillos Vergara, María Carolina, Magíster (MSc) en Estudios Humanísticos, Universidad
Eafit

Universidad de Antioquia
Facultad de Ciencias Sociales y Humanas
Historia
Medellín, Antioquia, Colombia
2024

Cita numérica	1
Cita nota al pie	¹ Sara María Peláez Duarte, “Hacia dónde va el pasado: análisis de la heroína Juana de Arco como representación femenina en el video <i>Age of Empires II</i> ” (Trabajo de grado profesional, Universidad de Antioquia, 2024).
Fuentes primarias / Bibliografía	Peláez Duarte, Sara María. “Hacia dónde va el pasado: análisis de la heroína Juana de Arco como representación femenina en el video <i>Age of Empires II</i> ”. Trabajo de grado profesional, Universidad de Antioquia, 2024.

Estilo: Chicago 17 (2017) y adaptación de Trashumante. Revista Americana de Historia Social UdeA.



CRAI María Teresa Uribe (Facultad de Ciencias Sociales y Humanas)

Repositorio Institucional: <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>
 Universidad de Antioquia - www.udea.edu.co

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

Resumen

El presente artículo analiza el personaje Juana de Arco representado en el videojuego *Age of Empires II*, con el fin de identificar valores heroicos normalmente atribuidos al género masculino. También ubica a la heroína en el monomito planteado por Joseph Campbell, así como su construcción histórica en el videojuego en consonancia con la historia oficial con base en los conceptos de representaciones e imaginarios.

Palabras clave: Juana de Arco, monomito, héroe, representaciones, videojuegos, heroína, mujer.

Abstract

This study examines the portrayal of Joan of Arc in the video game Age of Empires II to identify heroic traits typically associated with males. It also situates the heroine within Joseph Campbell's monomyth framework and explores how her historical depiction in the game aligns with official history. The analysis relies on theoretical concepts such as representation and imaginaries.

Keywords: Joan of Arc, monomyth, hero, representations, video games, heroine, woman.

Presentación

Los videojuegos construyen una versión del pasado propia de la cultura popular. Este pasado incluye una mixtura de personajes y relatos históricos que, en el videojuego, dentro de su cualidad de plataforma de intercambio masivo de información, se usa para crear sus narraciones e imágenes. Al hacer un acercamiento, es posible ver los antiguos héroes configurados bajo una reinterpretación narrativa, visual y representativa hecha con base en la visión de los diseñadores, los jugadores y, en general, de la cultura popular. A partir de lo anterior, cabe preguntar ¿sobre qué temas históricos opera el videojuego? ¿Por qué remite a un pasado histórico concretamente? ¿Cómo muestra el videojuego esta representación de personajes? Y, específicamente ¿Qué valores encarna la mujer en los videojuegos? Con este tejido de preguntas y relaciones emerge esta investigación para encontrar una red de imaginarios compartidos.

El presente trabajo pretende analizar el videojuego histórico como una forma de reinterpretación de la historia, debido a su cercanía con la narrativa, la memoria y la representación del viaje del héroe. Con este fin, se analizará el caso del personaje de Juana de Arco en el videojuego *Age of Empires II*, para comprender la encarnación de valores propios del ideal del héroe masculino en una mujer. Se pretende observar la narrativa dentro de la campaña con el objetivo de interpretar cuáles son los puntos comunes que corresponden a la imagen y la narrativa con la noción de *Monomito* o *Viaje del Héroe* propuesta por Joseph Campbell para relacionarlo con un análisis del personaje dentro del discurso de la historia tradicional que se ha construido alrededor de Juana de Arco.

El análisis de la figura heroica en formato audiovisual se hizo con base en el videojuego *Age of Empires II HD version* (1999) desarrollado por Ensemble Studios, un juego de estrategia en tiempo real¹ ambientado en la Edad Media después de la caída del Imperio romano de Occidente hasta el Renacimiento. Dentro de las opciones de esta edición, el jugador puede elegir entre 18 civilizaciones europeas y americanas, y otras 10 en las expansiones de reinos africanos y asiáticos.

¹ Los videojuegos de estrategia en tiempo real son parecidos a una partida de ajedrez en el sentido de la táctica; normalmente ofrece un plano general donde se ven todos los elementos desde arriba y no se debe esperar un turno para jugar, sino que los otros jugadores (el pc) están haciendo sus movimientos al tiempo, como si estuvieran vivos. Generalmente, precisan de concentración y capacidad táctica y analítica. La rapidez mental y la reacción ágil también son necesarias, porque se trata de estrategia en tiempo real en lugar de turnos.

Cada civilización tiene sus características arquitectónicas y económicas, además de unidades militares, religiosas y su respectivo árbol de tecnologías organizado cronológicamente.

La parte que interesa tiene relación con la modalidad de juego *Campañas*,² donde se puede seguir la progresión de una historia por medio de *Partidas*³ y *misiones*⁴ para alcanzar unos objetivos. De forma particular se analizó la campaña de Juana de Arco, con el fin de encontrar elementos que permitan un contraste con la historia oficial. Más allá de esto, se pretendió realizar un análisis de la representación de la figura de la heroína y lo que esto significa en el presente, es decir, cómo se representa en el videojuego y si corresponde al discurso tradicional de la Historia. Se ha fijado la atención en este personaje puesto que es la única mujer que aparece en el videojuego como figura principal dentro de una campaña completa.

Por lo anterior, en este trabajo se ha utilizado información cualitativa, tanto del análisis de texto como de imagen. En el análisis del texto se utilizó el análisis del discurso que, según la teoría de la Teun van Dijk⁵, se define en términos de modelos contextuales: no es la situación social (incluyendo a sus participantes) en sí misma la que «objetivamente» influencia nuestra interpretación del discurso, sino la construcción subjetiva de sus rasgos relevantes en un modelo mental de contexto”.⁶ Esto significa que la credibilidad ante alguna situación es un trabajo mental que hacen los receptores con base en un conocimiento social compartido. Algunos modelos de una situación de contexto se pueden encontrar en sus roles de comunicación y en el aspecto social de los participantes, sus relaciones con otros (conflicto, dominio, etc.), sus actos, creencias, entre otros.

En el caso de los videojuegos, además de las imágenes se incluyen textos cortos que ayudan a resaltar tal vez un tipo de intención con respecto a la figura heroica. De forma adicional, aunque los diseñadores crean ciertos imaginarios y representaciones basados en una “realidad” histórica del pasado con base en textos o constructos generados en los medios de comunicación y el cine; también depende, según Mariano Zelcer,⁷ de la intervención del jugador para que la historia pueda

² Las campañas son escenarios del juego donde se completan misiones, esto puede variar de juego a juego.

³ La *partida* tiene lugar en la *Campaña*, esto quiere decir todo lo que sucede desde el momento en que se le da “inicio” hasta que se gana o se pierde según lo objetivos.

⁴ Las misiones tienen que ver con la progresión de la historia dentro del videojuego.

⁵ Van Dijk, Teun, “Ideología y análisis del discurso”, *Utopía y Praxis Latinoamericana* v. 10 n.29 (2005) http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1315-52162005000200002 (06/07/2023)

⁶ Van Dijk *Sin página*.

⁷ Mariano Zelcer, “Realidad virtual: algunas observaciones acerca de sus pantallas”, *Revista académica sobre documentación digital y comunicación interactiva* N° 18 (2019):28

desenvolverse, es decir, hay una realidad virtual en la cual se crea un curso de acciones, eventos personajes y escenarios.

Historia y Videojuegos

Desde la década de 1990, pioneros como Espen Aarseth⁸, Henry Jenkins⁹ y Jesper Juul¹⁰ han sentado las bases para el análisis académico de los videojuegos al hacer referencia a temas como la narrativa interactiva, la ludología¹¹ y la interactividad¹². Con el paso del tiempo, los videojuegos han sido estudiados desde varios campos del conocimiento, como el psicoanálisis¹³, las comunicaciones¹⁴, entre otros. Para el caso de la Historia, la obra *Handbook of Computer Game Studies*¹⁵ de William Uricchio, quien ha colaborado con Henry Jenkins, es el primer trabajo que plantea los videojuegos como una plataforma de aprendizaje de la historia y es el punto de partida para los demás estudiosos del tema. Con este interés hacia el pasado histórico como escenario principal, Adam Chapman, quien en su libro *Digital games as history* destaca la concepción de *ludonarrativa*¹⁶ histórica. En este sentido, plantea que durante el juego las personas crean sus propias narrativas históricas, sin olvidar el problema de los subjetivismos que se pueden generar. Agrega que estas experiencias lúdicas pueden ser experiencias analíticas y plantea la idea de “resonancia histórica”¹⁷, que ocurre entre la representación histórica en el juego y un discurso histórico popular.

⁸ Aarseth, Espen, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature* (Londres: The John Hopkins University Press. 1997)

⁹ Henry Jenkins *Transmedia storytelling and entertainment: An annotated syllabus. In Entertainment Industries* (Londres, Routledge, 2014)

¹⁰ Jasper Juul, *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds.* (Massachusetts: MIT, 2011)

¹¹ Estudio de la estructura y mecánica de los juegos.

¹² Acción del jugador en mundos virtuales.

¹³ Facundo G. Moyano, “Videojuegos y psicoanálisis. Una lectura, desde lo real, simbólico e imaginario” (Tesis de grado, Universidad de Aconcagua, 2016)

¹⁴ Jenkins, , *Transmedia storytelling...*

¹⁵ William Uricchio, “Simulation, history and computer games”, *Handbook of Computer Game Studies* (Cambridge (Mass): The MIT Press, 2005)

¹⁶ Para Chapman, la ludonarrativa se enfoca en las mecánicas del juego, el diseño de niveles, la interacción del jugador y los elementos para transmitir la historia; así, las elecciones del jugador pueden afectar el desarrollo de la trama, lo que permite una experiencia narrativa más inmersiva.

¹⁷ Chapman intenta dejar en claro que es posible que los jugadores puedan crear sus propias narrativas históricas, esto plantea el problema de las infinitas subjetividades que podrían crearse. Para ello, la resonancia histórica funciona como un factor unificador bajo tres factores de análisis: 1) la forma de lo histórico; 2) la temporalidad y ubicación en la que está ambientado el videojuego y 3) la forma de su narrativa, ya sea de una visión determinista o una visión abierta del hecho, debe de ser contrastado con la historia popular construida socialmente sobre el hecho en cuestión.

Otro importante investigador es Alberto Venegas Ramos, licenciado en Historia de la Universidad de Extremadura y especialista en estudios sobre videojuegos¹⁸. En su libro *Pasado interactivo. Memoria e historia en el videojuego*¹⁹, plantea un estudio desde la memoria estética, literal y ejemplar, principalmente los juegos en *primera persona* cuyo contenido sea memoria de la guerra. Un ejemplo más cercano es el trabajo de pregrado en Historia de Alejandro Flórez, *Cold War Pop, Call of Duty Black Ops*.²⁰ En este artículo hace un análisis de los videojuegos como representaciones; asimismo, relaciona las consonancias con el cine bélico de distintos episodios de la Guerra Fría. Al igual que Venegas centra su atención en los videojuegos *Shooter*. Flórez retoma conceptos utilizados por Alberto Venegas en su tesis doctoral, como el “estado de flujo”, el “círculo mágico” y “pacto ficcional”, así como la memoria cultural y la memoria épica, con el objetivo de examinar las representaciones históricas de la mencionada Guerra Fría por medio de la imagen pasada que influye en el tiempo presente, de esta forma explica que este periodo histórico desempeñó un papel crucial en la configuración de mundo actual y contribuyó al perfeccionamiento de la mediatización de la memoria cultural. A su vez, menciona cómo el videojuego es un producto de difusión de la cultura popular lo destaca como un vehículo de difusión de la memoria cultural, impulsada por las implicaciones socio-políticas de aquel momento después de la Segunda Guerra Mundial. Aunque promete un acercamiento desde lo teórico sobre el concepto de representación e imaginario, en el cuerpo del texto no evidencia su uso. El autor concluye más con respecto a los videojuegos que a la historia misma.

Después de esta revisión, se puede afirmar que no se ha encontrado un análisis histórico del videojuego Age of Empires II; la mayoría de trabajos sobre este videojuego se ha centrado en señalar su uso para la enseñanza de niños y jóvenes²¹. Un buen ejemplo es el trabajo colaborativo de Ñigo Mugeta y su equipo. *Videojuegos para aprender Historia: una experiencia con Age of Empires*, Esta investigación fue realizada por medio de talleres en centros educativos con jóvenes de 12 a 14 años, quienes jugaron algunas de las campañas del videojuego. En el análisis cualitativo

¹⁸ Véase todos sus artículos en: <https://www.presura.es/>

¹⁹ Venegas Ramos, Alberto, *Pasado interactivo. Memoria e historia en el videojuego* (España: Sans Soleil, 2020)

²⁰ Florez Betancur, Miguel Alejandro, *Cold war pop, Call of Duty Black Ops. Representaciones e imaginarios históricos desde los videojuegos y el cine, construcciones de la guerra fría en la cultura mediática*. (Medellín: Universidad de Antioquia, 2022)

²¹ Véase: Zardoya Apastegui, Ó. (2020). Enseñar la Ciudad Medieval con el videojuego Age of Empires II. Una propuesta de innovación didáctica., Sánchez, G. F. V. HISTORIAS DE AGE OF EMPIRES II (1999-2016) UN MODO DE DAR A CONOCER LA EDAD MEDIA Stories from Age of Empires II (1999-2016) a way of making known the Middle Ages. Cortés, A. E. N. (2014). Representaciones de la guerra en la actualidad: el caso de Age of Empires II y su campaña del Cid. *Revista Roda da Fortuna: Revista Eletrônica sobre Antiguidade e Medievo*, (1), 590-610.

de lo observado se tuvieron en cuenta las siguientes categorías: noción del espacio, interacción de las sociedades y el entorno. De esta manera, se llegó a lo que el autor llamó “análisis de la multicausalidad”, es decir, cómo las decisiones dentro del juego pueden alterar el curso de la historia. Esto significa que deben crear una estrategia teniendo en cuenta variantes como el tiempo histórico definido en aspectos como cambio, duración, evolución, continuidad, decadencia, esplendor; motivación y autorregulación, para hacer un examen juicioso de la situación y así no tomar decisiones a la ligera.

Vale la pena mencionar que Alberto Venegas también hizo un acercamiento al videojuego de estrategia relacionado con el concepto de ciudad. En un pequeño apartado dedicado a Age of Empires, Venegas menciona que la ciudad se presenta con múltiples edificaciones que se disponen alrededor del “centro urbano”²², no tienen conexión entre sí y no forman una infraestructura real. Si bien, cada edificio tiene una función específica, la planificación urbana solo depende del jugador.²³ Se logra deducir que este videojuego ha sido poco estudiado en aspectos particulares de sus personajes, campañas o componentes de plano.

La intención de este trabajo es comprender la figura femenina como heroína, específicamente de Juana de Arco representada en el videojuego Age of Empires II, valor normalmente atribuido al género masculino. Con respecto al género, Rita Aloy Ricard en su artículo *La visualidad de la masculinidad hegemónica del héroe clásico en los videojuegos*, hace un análisis tanto de los aspectos físicos como de los valores de algunos personajes de videojuegos icónicos,²⁴ apoyándose en la construcción del estereotipo griego de cuerpo y la masculinidad *andreia*²⁵. La autora relaciona lo masculino con la figura del héroe, ya que este último por medio de las pruebas²⁶ dadas en el juego, afronta un proceso de *masculinización* que tiene como características la violencia y la ira como muestra de su propia identidad. Estos roles, conjuntos de valores, actitudes y comportamientos asignan diferencias para cada género, que pueden variar de sociedad en sociedad, como lo menciona al hablar del ideal griego espartano o el ateniense. Lo anterior es un ejemplo de cómo el pasado es reinterpretado por la cultura visual de hoy en día: “el

²² El Centro urbano es una edificación del videojuego donde se crean los aldeanos para recolectar los recursos para la civilización escogida. Así mismo, cada edificio crea diferentes unidades y realiza diferentes funciones.

²³ Alberto Venegas Ramos, “La evolución de la ciudad en el videojuego histórico”, *Revista Visual Cultural Presura* Num 28 (2018)

²⁴ *Assassin's creed Odyssey* y *God of War*

²⁵ Cualidad viril del guerrero

²⁶ Se refiere a desafíos impuestos en el juego para lograr los objetivos, bien puede ser derrotar al líder de un ejército enemigo, rescatar un rehén, llegar a un templo, etc.

héroe creado para el videojuego sustituye al héroe tradicional propiamente dicho, ya que las victorias sobre monstruos como el Minotauro no son llevadas a cabo por Teseo, sino por Kratos y Alexios.”²⁷

El estudio de Cecilia Verino *La representación y roles de la mujer bajomedieval en los videojuegos*²⁸ puede dar un poco más de luces sobre el papel de la mujer. Verino, retomando el concepto de “retrolugares”²⁹ acuñado por Alberto Venegas, resalta la importancia de definir a los videojuegos como forma de narrativa histórica y sus relaciones con los discursos historiográficos, es decir, se trata de comprender la presencia de perspectivas históricas en los videojuegos y cómo estos pueden incorporar o comunicar conceptos sobre la historia. El enfoque de su investigación implica considerar que las mujeres de la Baja Edad Media no son una representación exacta de las que se describen en las fuentes históricas, sino que hacen una remembranza construida a partir de temas generales que se saben acerca de ellas y que han llegado al presente a través de las “industrias culturales”. De esta manera, sitúa a las mujeres en cuatro roles: gobernantes con Isabel la Católica en el videojuego *Civilization V*; religiosas como Hildegarda de Bingen en el videojuego *Inkulinati*; nobles con el personaje ficcional Lady Stephanie de *Kingdom Come Deliverance*; y brujas y hechiceras con el papel de Zula, inspirado en grabados del siglo XV en el videojuego *Apolalipsis: Harry at the end of the world*. El trabajo de Verino evidencia que el estudio de la mujer en los videojuegos ha evolucionado en cuanto a la *visualidad* y sus cualidades sexuales³⁰, como se ha hecho en otros estudios, sino en su importancia y en su contenido, es decir, ocupan un lugar protagonista, tienen voz y son poderosas.

²⁷ Rita Aloy Ricart, “La visualidad de la masculinidad hegemónica del héroe clásico en los videojuegos” *Cronos ¿estás?*, Gerardo Rodríguez y Juan Francisco Jiménez Alcázar/ Cecilia Verino y Viviana Talavera (Mar del Plata: Universidad Nacional de Mar del Plata, 2021) 64

²⁸ Cecilia Verino, “La representación y roles de la mujer bajomedieval en los videojuegos” *Cronos ¿estás?*, Gerardo Rodríguez y Juan Francisco Jiménez Alcázar/ Cecilia Verino y Viviana Talavera (Mar del Plata: Universidad Nacional de Mar del Plata, 2021)

²⁹ “En este sentido, sostenemos el imperativo de tener presente que la mirada sobre el pasado formulada en este producto videolúdico, se basa en tópicos y representaciones audiovisuales ya presentes anteriormente en la cultura popular y que fueron denominadas por Alberto Venegas Ramos como retrolugares. Este autor acuñó este concepto para algo que imita o evoca el gusto o la moda de un tiempo pasado o anticuado. La noción de retro está ligada a la idea de imitación y no a una reconstrucción.” 76 Cecilia

³⁰ Vara Fernández, Clara, “La problemática representación de la mujer en los videojuegos y su relación con la industria” *Revista Estudios de Juventud*. Ficción televisiva, videojuegos y edu-entretenimiento, New York University (USA, Sep 14)

Videojuegos, representaciones e imaginarios

Como el fin de esta investigación es el análisis de la figura del héroe en el juego de estrategia *Age of Empires II*, se hace necesario hacer referencia a los conceptos de representaciones, imaginarios, memoria y héroe para formar una imagen más amplia del personaje escogido, ya que la visión de la historia que ofrece el videojuego ha pasado por la interpretación de sus creadores, los jugadores y la cultura popular. Esta noción se relaciona necesariamente con el concepto de *representaciones*. Desde la psicología social, Denise Jodelet en su trabajo *Representación social: Fenómenos, conceptos y teoría*, explica que las representaciones se dan dentro de un comportamiento y la organización de un grupo. Entonces, “las representaciones sociales constituyen modalidades de pensamiento práctico orientados hacia la comunicación, comprensión y el dominio del entorno social, material e ideal.”³¹. Esto quiere decir que la representación depende de un contexto, para nuestro caso un pasado histórico y de un medio para su comunicación, los videojuegos. De esta manera, lo social entra a establecer la aprehensión de ese contexto relacionándolo con su sistema de valores e ideologías, lo cual podría estar relacionado con los jugadores que entran a conocer este contexto histórico por medio del videojuego por primera vez.

Serge Moscovici considera la representación social como imágenes con significados y sistemas de referencia que permiten a una sociedad la interpretación y la clasificación de fenómenos e ideas. Así, toda producción mental en su estructura “...aparece desdoblada, tiene dos caras tan poco dissociables como el anverso y reverso de una hoja de papel: la cara figurativa y la cara simbólica, (...) lo que significa que la representación hace que a toda figura corresponda un sentido y a todo sentido corresponda una figura.”³²

En la conceptualización de este fenómeno de naturaleza social y psicológica, Moscovici va más allá del modelo tradicional que vincula a un único individuo con el objeto del conocimiento, al introducir un nuevo elemento, el “Alter” (los otros). Este término se refiere a individuos mediadores que interactúan con el objeto social en la construcción de significados y conocimiento. En consecuencia, el proceso de comprensión de la realidad no se limita únicamente al conocimiento académico y científico, sino que también se encuentra arraigado en las interacciones y comunicaciones cotidianas entre las personas. Esto implica que esta operación no se establece una

³¹ Denise Jodelet, *Representación social: fenómenos, concepto y teoría*, (Barcelona: Paidós. 1986) 474-475

³² Jodelet 476

sola dirección. sino que es bidireccional, ya que varios individuos participan activamente e interactúan, desafiando la noción de que son meros receptores pasivos.

Otro concepto clave son los *imaginarios*. Es importante tener en cuenta que el término es *imaginarios*, no *imaginario*. Este pluralismo de la palabra es lo que vuelve verdaderamente histórico al término, así como sucedió en la segunda generación de Annales cuando las *mentalidades* obedecieron a una multiplicidad, es decir, los sujetos tienen percepciones subjetivas, pero es igualmente válido afirmar que estas percepciones están influenciadas por el entorno social en que se desenvuelven, la época en la que se encuentran y la civilización a la que pertenecen.³³ El historiador Juan Camilo Escobar en *Los imaginarios en las Ciencias Sociales y la Historia*, hace un rastreo del concepto desde autores como Pierre Francastel y su relación con el arte, Marc Ferro desde el cine, Émile Sartre desde la filosofía, Carl Jung desde el psicoanálisis, entre otros. A partir de lo anterior, se infiere que el concepto en sí no puede tener una definición exclusivamente objetiva. y, para el caso de los imaginarios en la Historia, necesariamente debe nutrirse de estas definiciones desde diferentes campos del conocimiento. Con todo ello, Escobar destaca tres aspectos sobre el término: (1) la palabra ha sufrido transformaciones al pasar por las diferentes teorías, (2) el concepto ha sufrido transformaciones gramaticales, porque pasó de adjetivo a sustantivo, es decir, obtiene las características de un fenómeno y a un conjunto de elementos,³⁴ lo cual corresponde a una mutación del pensamiento y (3) la llegada tardía al campo de la Historia, Al respecto, dice que existen dos motivos de gran relevancia: en primer lugar, la existencia del concepto de mentalidades y, en segundo lugar, la noción de que lo imaginario obstaculiza el objetivo principal de la razón histórica: comprender la realidad del pasado; las actividades, eventos y narrativas imaginarias son consideradas fundamentalmente opuestas a los acontecimientos reales y a la visión de la historia que interesa tanto al historiador tradicional como al historiador influenciado por el positivismo.³⁵

Escobar aclara que los imaginarios están inclinados hacia el lado del pensamiento y las imágenes que componen el imaginario pueden variar más fácil que una *actitud* mental³⁶. En este sentido, “los imaginarios pueden definirse como los conjuntos de ideas-imágenes que sirven de

³³ Jodelet 43-44

³⁴ Juan Camilo Escobar, *Lo imaginario: Entre las Ciencias Sociales y la Historia* (Medellín, EAFIT. 2000) 21

³⁵ Escobar 30.

³⁶ Escobar 70.

relevo y de apoyo a las otras formas ideológicas de las sociedades, tales como los mitos políticos fundadores de las instituciones de poder.”³⁷

Héroe

Joseph Campbell en su libro *El héroe de las mil caras* acuñó la noción de *Monomito* que significa el “viaje del héroe”. Campbell asegura que la figura de este héroe ha existido en todas las culturas con características en común sin importar la procedencia geográfica: la ruta seguida en la epopeya mítica del héroe implica una amplificación de la estructura reflejada en los rituales de inicio, que podrían ser denominados como el núcleo esencial del monomito: separación, iniciación y regreso.³⁸ Esta definición interesa en particular para esta investigación, porque se pueden indagar estos aspectos por medio del análisis de los diferentes personajes históricos que aparecen en el juego. El héroe del monomito es un personaje de cualidades extraordinarias.

Frecuentemente es honrado por la sociedad a que pertenece, también con frecuencia es desconocido o despreciado. Él y el mundo, o él o el mundo, en el que se encuentra sufren de una deficiencia simbólica. En los cuentos de hadas esto puede ser un detalle tan nimio como la carencia de cierto anillo de oro, mientras que, en la visión apocalíptica, la vida física y espiritual de toda la Tierra se representa como caída o a punto de caer en la ruina.³⁹

Según esta perspectiva, el héroe es más bien un símbolo para contemplar que un ejemplo para seguir⁴⁰; representa un ideal y de ahí la necesidad de su construcción por medio de la escritura o, en este caso de la *imagen jugable*. Y, es allí donde se conectan los conceptos de *representaciones* o *imaginarios*. El héroe puede ser identificado en el videojuego con un ejercicio de observación de los diferentes componentes (imagen y texto), incluso dentro de este se rastrea la *separación* o *enunciación* al encontrarse con los objetivos que plantea el juego e incluso en los cinemáticos⁴¹ que muestra antes de cada partida.

³⁷ Escobar 67.

³⁸ Joseph Campbell, *El Héroe de las mil caras. Psicoanálisis del Mito* (México: Fondo de Cultura Económica, 1959) 25

³⁹ Campbell 29.

⁴⁰ Campbell 285.

⁴¹ Los cinemáticos son escenas, videos o imágenes no jugables dentro del videojuego; sirven para dar información del personajes, enemigos, mapas e información útil para la partida.

Una visión que puede diferir de los planteamientos de Campbell corresponde a la presentada por el historiador Germán Colmenares en su libro *Las convenciones contra la cultura*, en el cual aparece la figura del *héroe retórico*, muy común en las biografías del siglo XIX. Colmenares afirma que los escritores de este siglo aún no se habían desligado del todo del su antepasado medieval, y encontró los puntos comunes entre las elegías de las crónicas del siglo XVI con la historia del periodo de la Independencia, específicamente en las biografías, que destacan la relevancia de la imagen de lo heroico en la historia de las sociedades. Así, un personaje hace parte de una trama del discurso histórico y sus hazañas terminan legitimando su posición de héroe. Al contrario de Campbell, Colmenares no plantea una visión mítica del sujeto, sino que muestra cómo la imagen épica de ciertos personajes puede ser clave para la construcción de ideas acerca de nacionalismo o sentimientos patrióticos.

Lo que interesa destacar de estas dos visiones del héroe, el uno “mitológico” y el otro “moderno”, es que el héroe precisamente es ese portador de la luz de verdad frente a lo que se le parece su idea de democracia, justicia, República, Nación etc. Los símbolos de los héroes de antaño, los tótems, los rituales, han sido reemplazados por los símbolos patrios. Ambas perspectivas permiten la construcción de valores patrióticos, puesto que llega a ser un ejemplo para los habitantes de un Estado.

Teniendo en cuenta la definición anterior, identificar las características de la heroína implica la misma dificultad o aún más que su definición en la historia de las mujeres en general. La representación de la mujer, incluso en imágenes, ha sido caracterizada por el hecho de que ellas mismas no se han representado, sino que las han representado, casi siempre por hombres.⁴² Sin dejar de lado las tipologías del héroe planteadas por Campbell, es necesario una interpretación profunda para encontrar a una mujer con esas cualidades y hazañas. Aunque el autor menciona que “el héroe, por lo tanto, es el hombre o la mujer que ha sido capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones históricas personales y locales y ha alcanzado las formas humanas generales, válidas y normales (...)”⁴³, no hace referencia de forma particular a la mujer heroica. De hecho, con respecto a la mujer, expone que se encuentra en el camino como una especie de diosa, la personificación de la totalidad del conocimiento posible. El héroe es quien emprende la búsqueda de ese vasto conocimiento y a medida que avanza en el camino, que es la vida misma, la diosa

⁴² Michelle Perrot, *Mi historia de las mujeres* (México: Fondo de Cultura Económica, 2008) 30

⁴³ Campbell, *El Héroe de las mil caras* 19

puede adquirir diferentes formas y puede ejercer una atracción sobre el héroe que lo incita a liberarse de sus limitaciones. La mujer es en este contexto, la “maestra”, quien dirige las “cimas sensoriales hacia lo bello” y es poseedora de un conocimiento extenso; el dios, el rey, el encarnado, es el héroe que puede tomarla tal como es en la creación del mundo de ella; es un matrimonio de ambas partes.

Si bien, lo anterior es un tema mitológico y con una visión marcada por la relación hombre/mujer o diosa/mujer, de la vida (la diosa) con el héroe (quien ha de conocer la vida), desde esta perspectiva, otra mujer no podría tentar o desviar a la heroína, pareciera entonces que es un camino trazado para la masculinidad, por lo menos en este aspecto. Gabriel Los Santos en *El camino de la heroína*, destaca que en las narraciones de historias han sido partícipes la construcción de las culturas humanas y, por lo tanto, esto implica un cambio de enfoque en la forma de ver y contar historias al modificar el significado de la historia misma⁴⁴. Así, el nuevo relato no pretende replicar ni estar en oposición con lo planteado, sino considerar una concepción diferente en consonancia con los cambios de la sociedad.

Los Santos hace un análisis con respecto a las particularidades que tiene el héroe, como las funciones creativas, holográficas, sensoriales e intuitivas, las cuales hacen parte del lado femenino de cerebro⁴⁵. Lo anterior se presenta ante todo en la narrativa y no se refiere específicamente a un *varón*; aun así, afirma el autor, el sistema narrativo sigue siendo esencialmente masculino y, en este sentido, habría que cambiar todo el modelo narrativo, ya que en la construcción de historias y personajes existe un vacío histórico que ha carecido de la figura de la mujer como protagonista⁴⁶:

La historia es lo que pasa, la sucesión de los acontecimientos, de los cambios, de las revoluciones, de las evoluciones, de las acumulaciones que tejen el devenir de las sociedades. Pero también es el *relato* que se hace de ellos. (...) Las mujeres han quedado largamente excluidas de este relato, como si, condenadas a la oscuridad de una reproducción inenarrable, estuvieran fuera del tiempo o por lo menos fuera del acontecer.⁴⁷

Precisamente en el *relato* es donde se debe prestar especial atención; comúnmente la mujer ha sido catalogada como la bruja o la seductora y, aquellas como Juana de Arco, quien

⁴⁴ Gabriel los Santos y Tomás Stiegwardt, “El camino de la heroína, el arquetipo femenino universal para un nuevo paradigma”. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, nº 91 (2020) <https://doi.org/10.18682/cdc.vi91.3814>.

⁴⁵ Los Santos 27

⁴⁶ Los Santos 29

⁴⁷ Perrot, Michelle, *Mi historia de las mujeres...* 18

encarnó estos valores heroicos, han sido quemadas o expulsadas por no seguir los parámetros definidos por la sociedad patriarcal. Por lo tanto, este sentido del pecado y condena ha perseguido a la mujer y la sido una excusa para someterla.⁴⁸ Por ello, el videojuego histórico del cual Juana de Arco es protagonista, permite reinterpretar patrones y poner en su lugar valores heroicos.

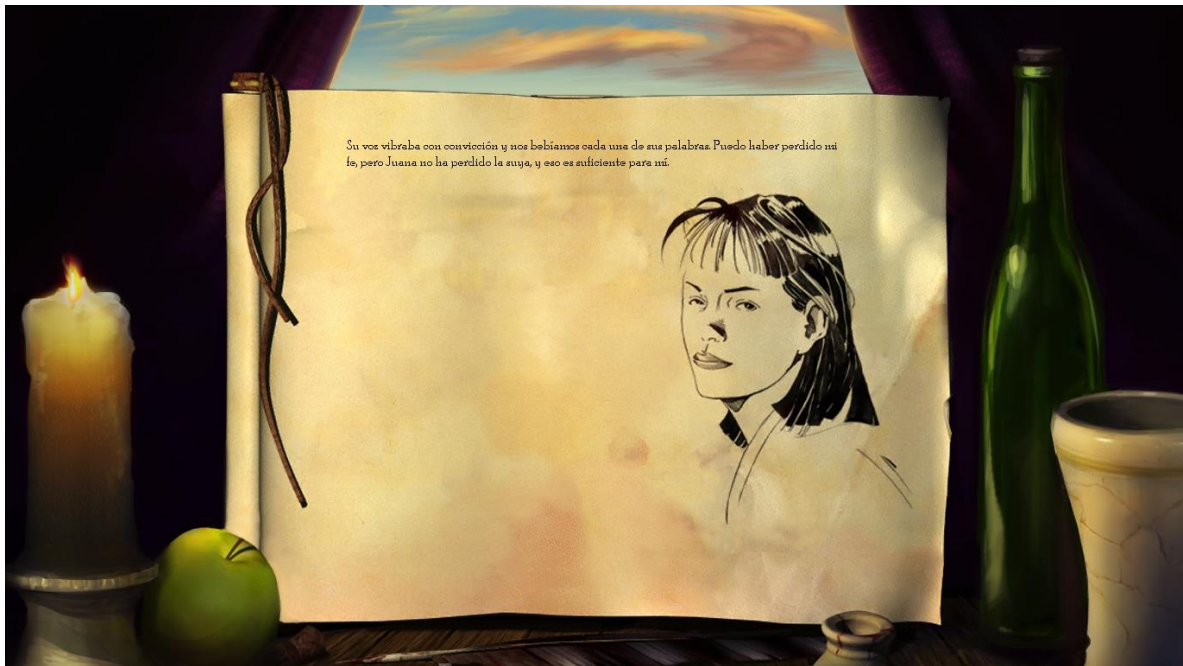
Juana de Arco: Heroína y referente nacional

Aun cuando la visión del *héroe* tratada hasta ahora ha sido desde un carácter mitológico, en la época contemporánea el héroe ha sido narrado bajo otros propósitos. Colmenares ha reivindicado a un tipo de héroe patriótico, el cual halla su destino en el destino colectivo. Aunque esta descripción del héroe se dio en el contexto del siglo XIX, ciertos rasgos son aplicables tanto en el hecho de la representación de Juana de Arco en el videojuego, como en la figura histórica transformada con el pasar de los siglos. La lectura y escritura de la historia de Juana de Arco no sólo fue redactada en el momento en que sucedió; a su historia le conciernen otras interpretaciones posteriores, incluso siglos después, cuando las naciones, repúblicas y movimientos independentistas se habían consolidado. Sin embargo, debe entenderse que, si bien en el siglo XV no se hablaba de nacionalismos, había un sentimiento nacional y en este sentido el héroe es cenital.

Ya se ha dicho que la figura mitológica del héroe cumple el papel de representación de la sociedad; para Colmenares, en las biografías tiene una notable “amplificación desmesurada de la entidad personal”⁴⁹, con el fin de construir una unidad política y social que es lo que se conoce como Estado-Nación. De esta manera, la “misión” del héroe debió de estar en consonancia con las cadencias de la historia en épocas convulsas; al no poder extenderse cierto idealismo en toda una sociedad llena de subjetividades, fue al héroe a quien se le atribuyeron los rasgos más esenciales con la que una sociedad debía homogeneizarse; por eso, un rasgo distintivo en los discursos biográficos eran los adjetivos y la comparación del héroe con un Estado.

⁴⁸Gabriel los Santos, “El camino de la heroína... 32

⁴⁹ Germán Colmenares, *Las convenciones contra la cultura. Ensayos sobre la historiografía hispanoamericana del siglo XIX* (Bogotá: TM Editores, 1997) 60

Figura 1 Antes de la partida Un Improbable Mesías

Nota. Tomada del videojuego Ensemble Studios: Age of Empires II HD Edition

En consonancia con lo anterior, conviene analizar precisamente el discurso con el cual se refiere a la heroína en la historiografía tradicional: “¡Todo está salvado! La pobre muchacha, con su pura y santa carne, con ese delicado y tierno cuerpo, ha embotado al hierro, roto la espada enemiga, cubierto con su seno el seno de Francia.”⁵⁰ Se puede deducir que esta manifestación, en palabras como *santa*, tienen que ver con la construcción narrativa que se desarrolló posterior a su muerte durante casi cuatro siglos, cuando fue canonizada o incluso antes, cuando Napoleón Bonaparte la nombró líder de la Liga Católica.

En el videojuego, esta narrativa tradicional se resalta cuando un narrador externo expresa en un tono de alabanza lo siguiente: “(...) su voz vibraba con convicción y nos bebíamos cada una de sus palabras. Puedo haber perdido mi fe, pero Juana no ha perdido la suya, y eso es suficiente para mí.” Entre un libro y un videojuego puede haber alguna distancia, pero el contenido discursivo tiene tintes parecidos. Claramente la imagen que presenta el videojuego es la visión de un francés, tal vez un soldado, y desde la adulación, es posible recordar los postulados de Colmenares mencionados anteriormente, en cuanto a que es una demostración de grandeza con respecto a sus valores, los cuales funcionan como afianzador de las múltiples opiniones que se puedan tener del

⁵⁰ Jules Michelet, *Juana de Arco* (México: Centro de Estudios Literarios, 1986) 8

héroe para objetivarlo en una sola. Esto no deja de ser un asunto social, debido al hecho de que estas interpretaciones se ven sujetas a muchos factores (religión, mito, ideología). Por esa razón, Moscovici afirma que: “objetivar es reabsorber un exceso de significados materializándolos”, lo cual apunta a organizar incluso ideas abstractas como la religión, los mitos, las ideologías de acuerdo con su elaboración y funcionamiento en la sociedad.”⁵¹

En cuanto a lo anterior, surge la duda que también en su momento la planteó Colmenares: ¿hasta qué punto el héroe, o en este caso, la heroína, es una construcción colectiva o una elaboración del historiador o del desarrollador del videojuego que ha creado esta representación?⁵² Juana de Arco, en particular, no ha sido una mujer precisamente “silenciada”. Michelle Perrot en *Mi Historia de las mujeres* destaca que sobre Juana de Arco hay una gran cantidad de información bibliográfica⁵³. En el caso del videojuego *Age of Empires II* fue elegida un personaje histórico, incluso por encima de Carlomagno. Lo interesante, como menciona Cecilia Verino, es que la representación tradicional de mujeres en los videojuegos ha tendido a enforzarse en estereotipos estéticos en los cuales se exagera su forma física y solo en los últimos años han surgido enfoques que desafían esa tendencia⁵⁴. Las demandas feministas han llegado tardías al ámbito de los videojuegos, ya que no fue sino hasta finales de los años noventa que comenzó a observarse la diversidad de personajes femeninos. Antes de esto los roles femeninos estaban enmarcados por la sexualidad y la subordinación, pero posteriormente, se han presentado ejemplos de heroínas y protagonistas, en las cuales no importa su forma física tanto como sus acciones dentro del juego.⁵⁵

Lo que se ha podido observar es que los videojuegos históricos utilizan un repertorio originario de un pasado cultural y crean una visión propia;⁵⁶ se debe tener en cuenta que la noción de verosimilitud tiene que ver o está limitada por la jugabilidad. Este vínculo entre un relato y sus antecedentes históricos se complejiza porque el lenguaje es jugable, en cuanto se convierte en un universo de probabilidades donde el jugador tiene la capacidad de interpretar e interactuar con la imagen hasta el punto de cambiar el rumbo de los acontecimientos.

⁵¹ Denise Jodelet, *Representación social: fenómenos, concepto y teoría*, (Barcelona: Paidós. 1986) 473

⁵² Germán Colmenares, *Las convenciones contra la cultura...*66

⁵³ Michelle Perrot, *Mi historia de la 20*

⁵⁴ Cecilia Verino, “La representación y roles de la mujer bajomedieval en los videojuegos” (Cronos ¿estás?, Universidad Nacional del Mar de la Plata, 2021)

⁵⁵ Cecilia Verino, “La representación y roles de la mujer bajomedieval en los videojuegos” (Cronos ¿estás?, Universidad Nacional del Mar de la Plata, 2021)79

⁵⁶ Rita Aloy Ricart, “La visualidad de la masculinidad hegemónica ...”63

Etapas del viaje de la heroína

Para entrar en materia, Campbell crea su noción del viaje del héroe dividiéndolo en doce pasos que implican pasar por una serie de pruebas: *el mundo ordinario*, donde el héroe se encuentra en su cotidianidad antes de la aventura; *la llamada a la aventura*, la cual surge de una situación; luego se asume el reto, *el rechazo a la llamada* (puede ocurrir que el héroe se niegue al llamado, entonces sucede el rechazo); *el encuentro con el mentor* acontece cuando un maestro le alienta y le prepara; *el cruce del umbral* sucede cuando el héroe abandona su mundo cotidiano para entrar en el mundo especial y nuevo; después aparecen las *pruebas, aliados y enemigos*, que le ayudarán a conocer el mundo especial, sus vicisitudes y ventajas; el *acercamiento a la caverna más profunda*, se refiere a la prueba más difícil y que es superada; el *calvario* en ese punto el héroe puede estar cerca de morir o tal vez un compañero fallezca; la *recompensa* merecida que le será de ayuda para su fin; el *camino de vuelta*, en el cual el héroe debe volver al mundo ordinario para solucionar la última parte de su misión; la *resurrección* pasa cuando el héroe se siente cercano a la muerte pero la supera con ayuda de todo lo aprendido en el camino y, por último, el *regreso con el elixir*, cuando el héroe vuelve a su mundo ordinario para ayudar a su comunidad.⁵⁷

La campaña Juana de Arco en el videojuego comprende seis misiones, 1. Un improbable Mesías, 2. La Doncella de Orleans, 3. La limpieza de Loira, 4. La Ascensión, 5. El Asedio de Paris y 6. Un mártir perfecto. La primera misión inicia con fecha de 19 de febrero⁵⁸. Juana llega pidiendo a los soldados abatidos que la lleven a Chinon donde un “rey cobarde” se esconde de sus enemigos; este es el legítimo rey de Francia, el Delfín⁵⁹, Carlos VII. En el camino se unen algunos soldados hasta llegar a Chinon, donde convence al rey. En la segunda misión, Juana es nombrada Jefe del Ejército de Francia y el Delfín le brinda una armadura. Así, debe liberar a Orleans, la ciudad que estaba asediada por los borgoñeses e ingleses; tras una batalla logra ganar y es herida por una ballesta. La tercera misión transcurre en el mes de junio⁶⁰, cuando los ingleses aún tienen la mitad de Francia; Juana reúne a su ejército dispuesta a expulsar a los ingleses hacia el mar y para ello

⁵⁷ Luis Felipe Blasco Vilches, *El camino del héroe en la narrativa de videojuegos* (Madrid: Universidad Juan Carlos I, 2017) 28

⁵⁸ Aunque en el videojuego no se especifica el año, el historiador francés del siglo XIX Jules Michelet destaca lo siguiente: “El viaje que emprendía era rudo y muy peligroso. La región entera se hallaba recorrida por gentes de armas de ambos partidos. No había ya caminos ni puentes, los ríos estaban por desbordarse; era el mes de febrero de 1429.” Michelet. Pag, 26

⁵⁹ Título nobiliario francés empleado desde 1350 hasta 1830 para nombrar los herederos del trono francés.

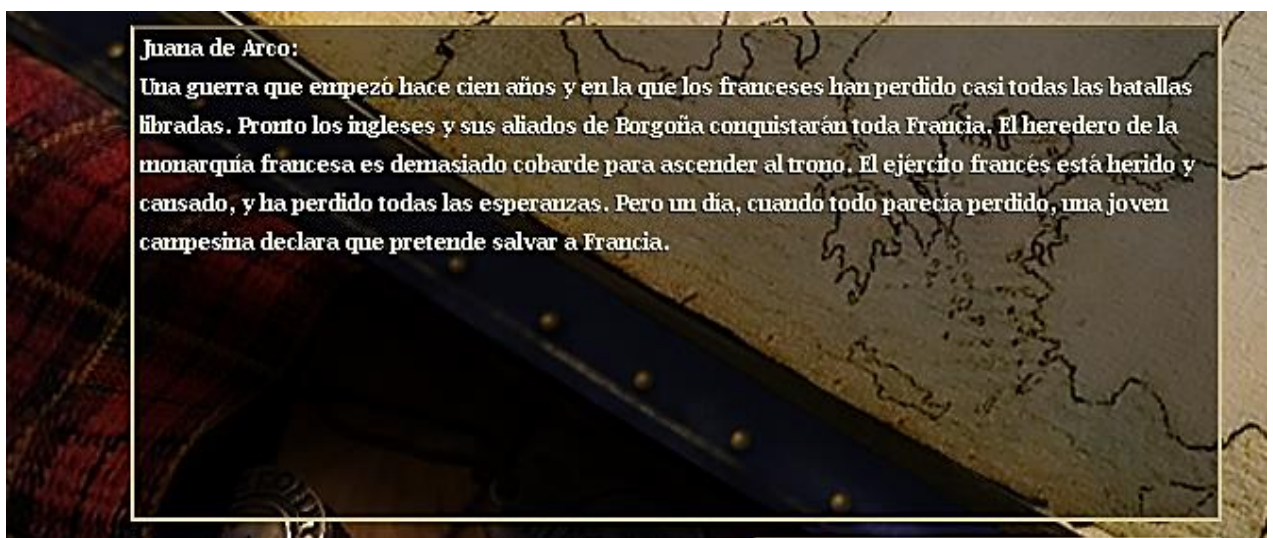
⁶⁰ No se especifica el año, pero se puede suponer que es 1429

debe expulsarlos los del río Loira. En la cuarta misión se menciona a una Francia recuperada de los ingleses que necesita un rey; es tarea de Juana llevar al Delfín para que sea coronado hasta la ciudad de Reims, una ciudad amenazada por el ejército anglo-borgoñón. La quinta misión transcurre en septiembre, momento cuando se ha creado un ambiente hostil contra ella; los consejeros del rey quieren “envenenarlo” contra a Doncella; en el avance hacia Paris Juana de Arco es capturada por los soldados de Borgoña. La última y sexta misión acontece sin Juana, porque ha sido encerrada, culpada y quemada en la hoguera; el ímpetu lo da su recuerdo y los soldados, los campesinos y los nobles armados se toman la fortaleza de Castillón, donde ocurrió la última batalla de la Guerra de los Cien Años en la que se expulsaron a los ingleses definitivamente de Francia.

En el videojuego, claramente se hace evidente la aventura de una heroína (Juana de Arco) dentro de una narrativa audiovisual acerca de un periodo histórico (siglo XV d.C.). Sin embargo, no todos los pasos pueden adaptarse a esta aventura en cuestión. Asimismo, se debe complementar e integrar con las visiones posteriores del heroísmo; existen historias oficiales y cotidianas que pueden acoplarse a esta estructura, pero para ello se debe tener una gran carga narrativa y, mínimamente, un lenguaje simple: *inicio, nudo y desenlace*.

De esta manera, el primer paso llamado el *mundo ordinario* comprende la etapa previa de la aventura, que corresponde en este caso al contexto histórico; normalmente se trata de épocas convulsas, caso parecido a la aparición del héroe nacional cuando se necesita una unificación.

Figura 2 Descripción de campaña de Juana de Arco



Nota: Tomada del videojuego Ensemble Studios: Age of Empires II HD Edition

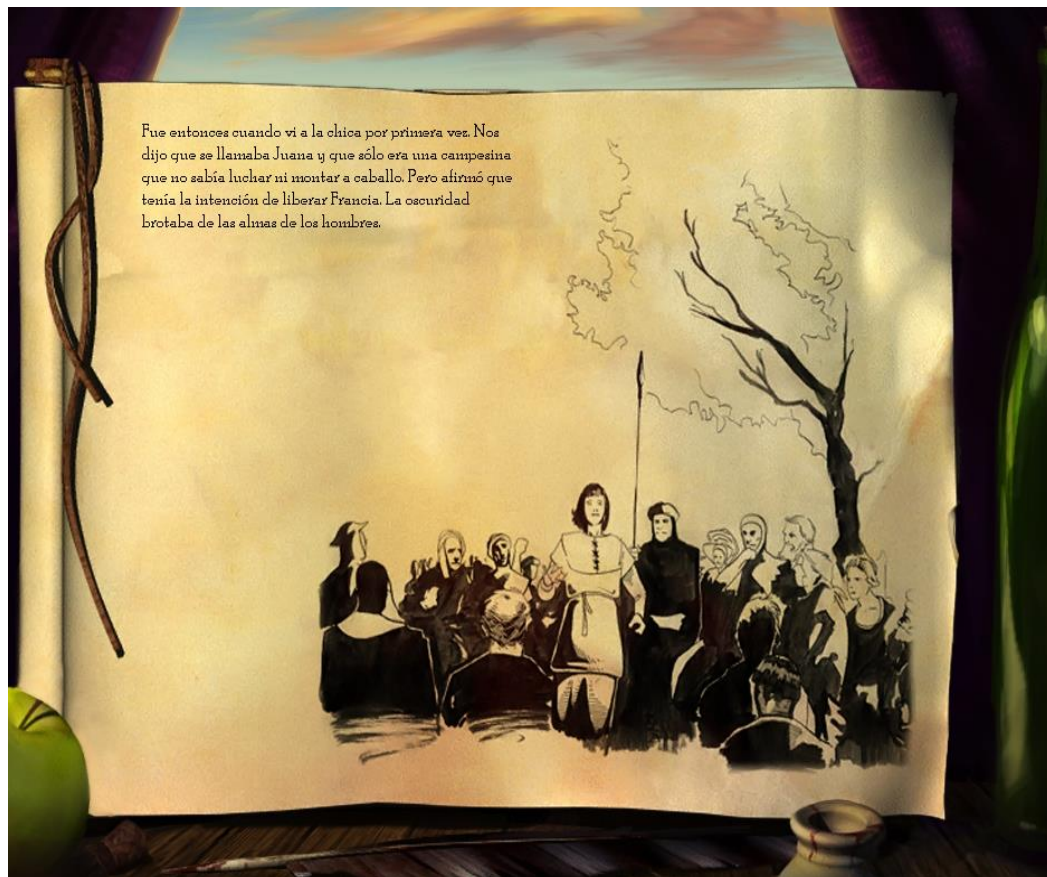
El videojuego ofrece, antes de iniciar la partida, un cuadro (imagen 2) donde se describe un contexto, el cual sirve para identificar en qué momento surge la figura del héroe. Aun así, no hace alusión exacta al estilo de vida de Juana, a su contexto personal. Sin embargo, el texto informa al jugador acerca de la Guerra de los Cien Años, alrededor del año 1415, cuando estaba en su punto más álgido con la muerte de Eduardo III y Carlos V en 1377 y 1380, respectivamente. En Inglaterra, Enrique IV sucede a Ricardo II tras una revuelta. En Francia, la locura de Carlos VI genera rivalidad entre Orleans y Borgoña, desencadenando la guerra civil y revueltas populares⁶¹. En este contexto Juana vive una vida tranquila, es una campesina que ayuda a sus padres en casa, cose, alimenta a los animales, no sabe leer ni escribir y es una católica devota.

Al entrar en la campaña se muestra un diálogo (imagen 3), al parecer un monólogo de una persona anónima, en el cual se destaca el momento cuando la heroína comienza su viaje. Como la mayoría de los héroes, su figura es esperanzadora y se convierte en una especie de “salvadora” dispuesta a luchar para liberar a Francia de las manos de los ingleses.

Esta mañana me despertaron visiones de fuego y acero. Las pesadillas se repiten más a menudo, ahora que he visto a mi amada Francia devorada por años de guerra. Deambulaba por el campamento ignorando la nieve que caía, observando las heridas y el cansancio de cada uno de mis soldados, viendo la desesperación en sus ojos. Fue entonces cuando vi a la chica por primera vez. Nos dijo que se llamaba Juana y que sólo era una campesina que no sabía luchar ni montar a caballo. Pero afirmó que tenía la intención de liberar Francia. La oscuridad brotaba de las almas de los hombres.⁶²

⁶¹ Santiago Toruella Vila, *Juana de Arco un reto para la historia*, (Edición digital, 2012) 14

⁶² Ensemble Studios, *Age of Empires II HD Edition*, 2013

Figura 3 Juana ante la multitud, Campaña Un improbable Mesías

Nota: Tomada del videojuego Ensemble Studios: Age of Empires II HD Edition

No solamente es importante notar la intención del diálogo, sino de las imágenes que se presentan, ya que se debe considerar que no son inocentes, como bien lo destaca el principio básico de que la imagen es un medio para difundir cierto conocimiento. Así, cuando comienza la campaña se ve un primer plano en el cinemático (Imagen 3) donde aparece Juana en el centro y las miradas de las personas del común están sobre ella. Al fondo sobresale un árbol que con sus ramas y follaje forman el mapa de Francia. Aunque en el siglo XV Francia estaba fragmentada en varios reinos, Juana sobresale como la figura en la cual se siembra las bases para la unificación y consolidación posterior de Francia como un Estado-nación.

El segundo paso es la *Llamada*, pero en la partida del videojuego no es explícito el cómo Juana llega a comunicarse con los ángeles que le encomendaron tal misión. Hay que mencionar que Juana no era indiferente a su contexto social y político, y que aún en su pueblo natal tuvo noticias de la guerra que se desarrollaba, como lo destaca Jules Michelet en la biografía de este personaje:

Vio llegar a los pobres fugitivos; la buena muchacha ayudó a recibirlos, les cedió su lecho y fue a acostarse al granero. Una vez también sus padres se vieron obligados a huir. Después, al pasar la oleada de bandidos, la familia volvió y encontró la aldea saqueada, la casa devastada, la iglesia incendiada. Supo así lo que es la guerra. Entendió ese estado anticristiano, tuvo horror de ese reinado del diablo, en que todo hombre moría en pecado mortal. Se preguntó si siempre iba Dios a permitir eso, si no pondría un término a esas miserias, si no enviaría un liberador.⁶³

Juana no tuvo dudas frente al llamado de los ángeles; San Miguel le dice que debe ayudar al rey de Francia para que recupere su reino, a lo cual ella responde que siendo una simple muchacha no sabría cómo hacerlo. El ángel le indica que en Vaucouleurs encontrará apoyo de un tal Baudricourt, y será guiada por Santa Catalina y Santa Margarita.⁶⁴ Con ello, Juana vio trazado su destino completo. Aunque tuviera miedo sólo hubo una cuestión que pudo hacerla dudar, estaba ante dos autoridades distintas, la celestial y la patriarcal: la primera, los ángeles que le incitaban a la misión y, la segunda, su padre que la quiso persuadir de no ir a la guerra. Aquí se puede encontrar quizás una especie de *rechazo a la llamada*; por supuesto que debía desobedecer a este último, porque su destino estaba trazado para viajar a Vaucouleurs y solicitar apoyo del ejército de Baudricourt. En el videojuego, de forma particular, en la *Un improbable Mesías* (imagen 4) Juana de Arco aparece en un contexto de guerra, de caos y destrucción, como una guía y líder, tal como lo narra al parecer un testigo de los hechos: “(...) para nosotros la muerte es ya una vieja compañera, pero por Juana no enfrentaremos una vez más a ella”

⁶³ Jules Michelet, *Juana de Arco* (México: Centro de Estudios Literarios, 1986) 21

⁶⁴ Michelet 23

Figura 4 Mapa del videojuego donde se muestran las ciudades de Chinon y Vaucouleurs

Nota: Tomada del videojuego Ensemble Studios: Age of Empires II HD Edition

Bauza alude a que el rasgo más distintivo del héroe es el *culto público*, “(...) lo que los diferencia del común de los mortales, que recibían uno de carácter privado; también por el tipo de culto, los héroes guardan distancia respecto de los dioses.”⁶⁵ Tanto en la historiografía tradicional como en el videojuego Juana ha recibido un mensaje divino y esa misma profecía celestial la ayudará en el camino. También es importante mencionar a Campbell cuando dice que algunos ritos de iniciación como las ceremonias, nacimientos y entierros son momentos cruciales que parten la vida en dos; en el momento en que Juana decide dejar su vida tranquila ha de experimentar un rito de partida donde se enfrentará a dificultades desconocidas.⁶⁶

⁶⁵ Hugo Francisco Bauza, *El mito del héroe. Morfología y semántica de la figura heroica* (México: Fondo de Cultura Económica, 2007) 26

⁶⁶ Campbell *El Héroe de las mil caras* 18

El cuarto paso, el *Encuentro con el mentor*, se ubica con los aliados que la acompañarán en la misión del videojuego *Un improbable Mesías*.⁶⁷ Ella se encuentra en el campamento de Vaucouleurs dispuesta a viajar a Chinon y allí se le acercan dos caballeros, soldados de Baudricourt,⁶⁸ Jean de Metz y Bertrand de Poulengy. Este último le dice: “Mi compañero y yo te llevaremos hasta el castillo del Delfín o moriremos en el intento”. Michelet lo narra de una manera más romántica, siempre resaltando que es una enviada de Dios con una noble misión: “El gentilhombre se sintió conmovido y le prometió ‘por su fe, con su mano en la de ella, que, conducidos por Dios, la llevaría ante el rey’. Otro gentilhombre también se sintió conmovido y declaró que seguiría a esa santa muchacha.”⁶⁹

Figura 5 Pantallazo del escenario del juego, campamento de Vaucouleurs



Nota: Tomada del videojuego Ensemble Studios: Age of Empires II HD Edition

La segunda misión en el videojuego *La doncella de Orleans*, comienza mostrando a Juana recibiendo la armadura⁷⁰ por parte del Delfín: “Juana me ordenó buscar una vieja espada enterrada

⁶⁷ La palabra Mesías en la RAE tiene varios significados: “1. m. En el judaísmo, salvador y rey descendiente de David, prometido por los profetas al pueblo hebreo. 2. m. En el cristianismo, redentor enviado por Dios para salvar a la humanidad. EL Mesías. 3. m. Sujeto real o imaginario en cuyo advenimiento hay puesta confianza inmotivada o desmedida.” <https://dle.rae.es/mes%C3%ADas>

⁶⁸ Robert de Baudricourt, general francés.

⁶⁹ Michelet *Juana de Arco* 27

⁷⁰ “No era raro ver a mujeres tomar las armas. A menudo combatían en los sitios; son testimonio las treinta mujeres heridas en Amiens, 2 de lo que es testigo Jeanne Hachette. En la época de la Doncella y en los mismos años, las mujeres de Bohemia se batían como los hombres, en las guerras de los husitas.” 14

bajo el altar de una iglesia de los alrededores. A pesar de mi escepticismo, mis hombres desenterraron una hoja oxidada que, además, resultó haber pertenecido a Carlomagno, el patriarca de Francia. No volveré a dudar de su palabra. En la empuñadura todavía era visible la flor de lis. Juana la adoptó como emblema y mandó que la grabaron en su estandarte de batalla”.⁷¹

Campbell menciona que en su camino el héroe puede llegar a tener una “carencia simbólica”; entonces estos objetos como la espada en este caso (imagen 6), expresan que ha logrado desencadenar y liberar el milagro, pero en términos físicos, una espada como manifestación de esa gracia divina. Dentro de la mitología escandinava en la *Völsunga saga*, la espada es uno de los objetos con más carga simbólica; esta espada: *konungsnaut* (‘regalo del rey’ en su traducción) está relacionada con las hazañas conseguidas por el héroe, así, el destino de la espada está ligado al de su poseedor. También la flor de lis se reconoce como un símbolo protector de la trinidad y como signo mariano asociado a la Virgen María, con el tiempo fue adoptado como representación de la monarquía francesa, adoptado como emblema por los capetos y los reyes de Francia hasta 1830.⁷² Pareciera que para el desarrollador del videojuego esta representación no tiene algún significado, sino que ha bebido de cierta historiografía o iconografía, además de agregarle el elemento de Carlomagno como referente de la historia de Francia, símbolo de un pasado glorioso. En este punto Juana ya había vestido ropas de hombre, sin embargo, ella nunca quiso desprenderse de su feminidad; ella misma se denominaba “La Poucelle” en mención a su virginidad, pero también, “doncella” de la traducción al español como “sirvienta”, tal vez como muestra a su servicio a Francia.⁷³ Con relación a esto, la descripción de Michelet también coincide hasta cierto punto con el relato del videojuego con respecto a la espada y la flor de lis.

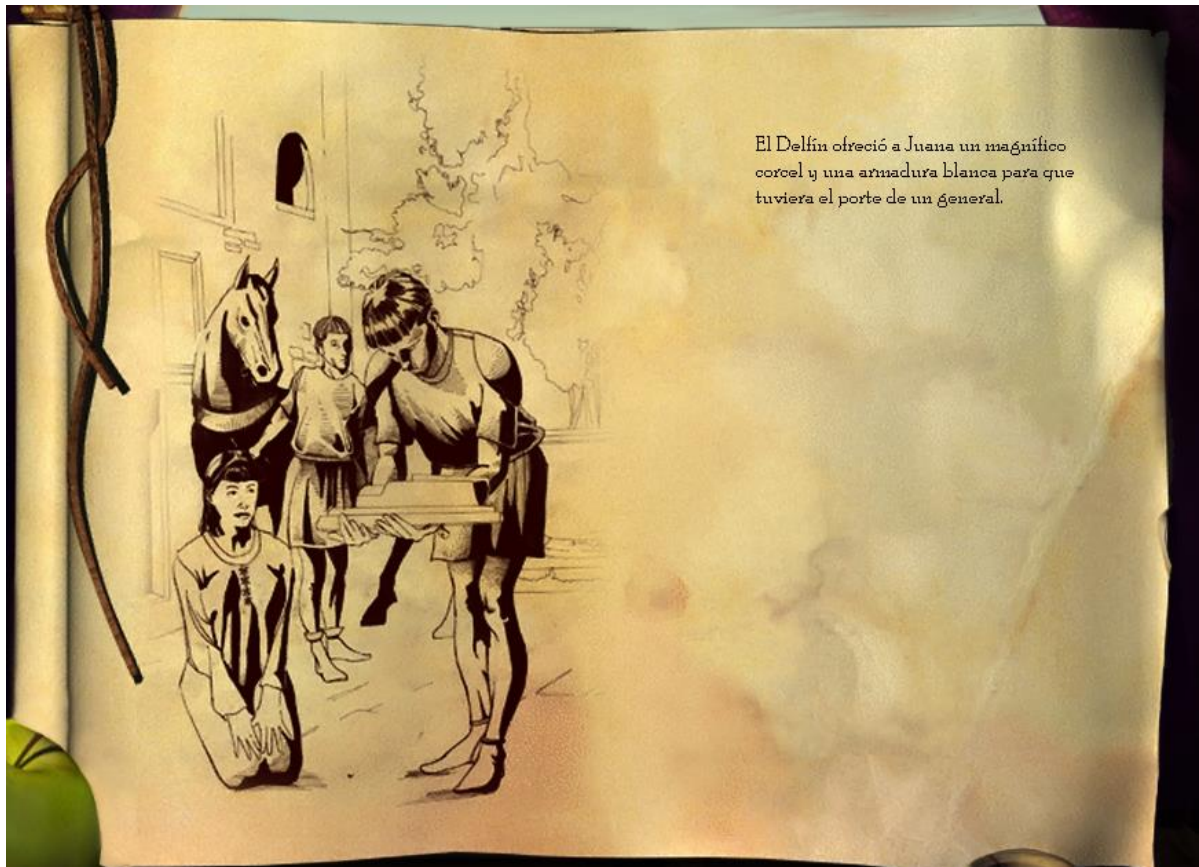
“Ella había mandado a buscar esa espada detrás del altar de Santa Catalina de Fierbois, donde se la encontró, en efecto. En la mano llevaba un estandarte blanco flordelisado en el que se veía a Dios con el mundo en sus manos; a la derecha y a la izquierda, había dos ángeles, con una flor de lis cada uno. ‘No quiero, decía, servirme de mi espada para matar a nadie.’ Y añadía que, aunque amara a su espada, amaba ‘cuarenta veces más’ a su estandarte.”⁷⁴

⁷¹ Tomada del videojuego *Ensemble Studios: Age of Empires II HD Edition*

⁷² Marta Soliva Sánchez, “La flor de lis como símbolo heráldico localizada en documentos manuscritos valencianos de los siglos XVII-XVIII (Real Colegio-Seminario del Corpus Christi de Valencia y Archivo Municipal de Alicante)” Artículo digital en <https://avghcv.com/gallery/la%20flor%20de%20lis.pdf>. Pag 6

⁷³ Torruella Vilas, *Juana de Arc* 5

⁷⁴ Michelet, *Juana de Arco* 34-35

Figura 6 A Juana se le ofrece la armadura

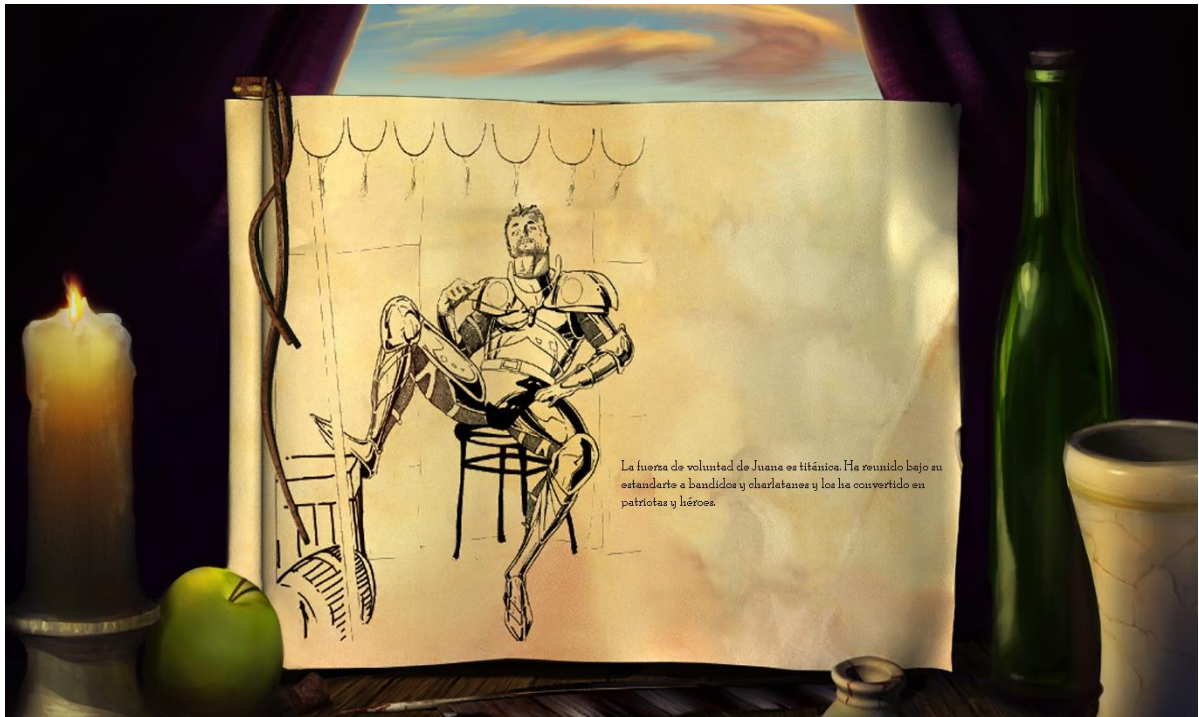
Nota: Tomada del videojuego Ensemble Studios: Age of Empires II HD Edition

La etapa cinco el *Cruce del umbral*, corresponde a la primera batalla que libra la heroína en Orleans; allí es herida con una ballesta, como ella misma lo habría profetizado: “Que iba a suceder así, lo supo ella de antemano; ese cruel momento era infalible, digámoslo, necesario. Era preciso que sufriera. Si no hubiera tenido la prueba y la purificación supremas, sobre esta santa figura habrían quedado sombras dudosas entre los rayos luminosos; no habría quedado en la memoria de los hombres con el nombre de *La Doncella de Orleáns*.”⁷⁵ Este tipo de desafío es el inicio del primer umbral de las pruebas que debe afrontar el héroe, porque lo prepara para las futuras victorias que tendrá que afrontar en la siguiente etapa llamada *Pruebas, enemigos o aliados*. En el videojuego esta etapa se hace evidente cuando el duque de Alençon y un controvertido personaje como La Hire se unieron en la batalla. Según se expresa en el texto, la figura de Juana ejerce un gran magnetismo entre las personas, hasta el punto de generar su redención como presuntos

⁷⁵ Michelet, *Juana de Arco* 61

villanos: “La voluntad de Juana es titánica. Ha reunido bajo su mando a bandidos y charlatanes y los ha convertido en patriotas y héroes” (imagen 7).⁷⁶

Figura 7 Pantallazo de escena con La Hire, Campaña El asedio de Paris



Nota: Tomada del videojuego Ensemble Studios: Age of Empires II HD Edition

El *Acercamiento a la caverna más profunda* (etapa siete) se ubica en el asedio a Paris, cuando la capturan los ingleses, lo que va a dar paso a la etapa siguiente nombrada como *el calvario*, cuando sufre actos contra su dignidad en la cárcel. A partir de aquí, el camino de la heroína se nota un poco difuso, ya que en este caso ella nunca regresa a su mundo ordinario, incluso más allá de la admiración profesada en los textos de historia. Como se mencionó antes, no todos los puntos se pueden cumplir de forma estricta en la narración y, por ende, en el videojuego. Por ejemplo, la siguiente etapa el *Elixir y la resurrección* se manifiesta trascendiendo más allá de la narración en la historia oficial y en el videojuego por medio de su linaje para convertirse en memoria en quienes combatieron a su lado; también se puede ver en los libros del siglo XIX cuando figura como símbolo de la unificación francesa y de igual forma en la cultura popular; por ello, la definición que más se

acerca es la de Bauza, quien ha de referirse a la muerte del héroe como parte del transitar en su misión.

Bauza en su libro *El mito del héroe* afirma que el héroe tiene una naturaleza divina⁷⁷, como una especie de semidios, fruto de la unión de un dios con un mortal. Este héroe busca la inmortalidad, pero su otra porción mortal evita que llegue a este objetivo. Campbell expone algo parecido diciendo que ambos reinos, la vida y la muerte, en realidad son uno solo. El reino de los dioses representa una dimensión olvidada del mundo conocido. La exploración de esta dimensión de la muerte ya sea de manera voluntaria o involuntaria, encapsula el significado de la epopeya del héroe.⁷⁸ Esta etapa también se evidencia en la historiografía tradicional. En el imaginario medieval lo sobrenatural era un fenómeno social compartido. De esta manera, la bruja se convirtió en una figura que se apartaba de los principios cristianos y cuestionaba el poder divino. Por eso, una mujer que se salía de los lineamientos definidos por la moral y las costumbres propias de la época era considerada una bruja. Por este motivo, los enemigos de Juana de Arco se valieron de este adjetivo para justificar su condena en la hoguera, aunque al final se le condeno por travestismo.⁷⁹

La última misión del videojuego *Un mártir perfecto*, tiene que ver perfectamente con el postulado de Bauza, quien expone que la simple condición de estar muerto implica, según los griegos, una suerte de existencia después de la muerte, puesto que esta no se experimenta como una anulación definitiva; más bien, se convierte en la existencia que migra en otras formas, en este caso como un recuerdo permanente hasta nuestros días. Así, no es un cuerpo y una forma, sino que se convierte más en ese símbolo de fuerza, en cuanto todo su transitar, sus palabras y sus hazañas, se han cargado de una potencia simbólica difícil de borrar para quienes la vieron. Este ímpetu puede verse en la batalla de Castillón que ocurre sin Juana de Arco, casi 20 años después de su muerte (imagen 8). Esta guerra acabaría con la presencia de los ingleses en Francia y fue la última batalla de la Guerra de los Cien Años, Francia tenía un ejército moralizado e

⁷⁷ “(...) esta palabra, que indiscriminadamente traducimos por la moderna voz héroe, en época homérica era un término de *politesse* con que se denominaba a determinados personajes singulares, sin importar cual fuera su rango; destaca también que a partir del poeta Hesíodo esta voz comporta una significación religiosa, entendida en el sentido de ‘semidios’ o bien de ‘dios local’. Esta carga semántica procede del culto a un ser humano al que -tras su muerte- se lo diviniza a causa de la nobleza de su proceder y, por lo cual, pasa a ser *héroe* de una región o comarca determinada.” Hugo Francisco Bauza, *El mito del héroe. Morfología y semántica...* 9

⁷⁸ Campbell, *El Héroe de las mil caras* 126

⁷⁹ Torruella Vilas, *Juana de Arco* 5

Inglaterra un rey demasiado joven, Enrique VI, todos estos factores llevaron a Francia a la victoria.

Figura 8 Rostro de Juana en la hoguera, Campaña Un mártir perfecto



Nota: Tomada del videojuego Ensemble Studios: Age of Empires II HD Edition

Conclusiones

¿Cómo logran sobrevivir estos símbolos con el transcurrir de los años? Si bien, en la historiografía más reciente se presenta a Juana de Arco como una persona que vive un proceso judicial (recopilación rigurosa que hizo el historiador francés Georges Duby), aún hoy perdura en el imaginario colectivo la heroína que salvó a Francia y permitió la construcción como Estadonación. La tarea de la historia consiste en objetivar y hacer conciliar todas las imágenes que se pudieron crear acerca de un héroe o heroína. Como ejercicio de la memoria se convierte en el recuerdo reinterpretado “(...) según las sensibilidades culturales, las interrogaciones éticas y las conveniencias políticas de presente”⁸⁰.

Hay dos palabras claves para este estudio: Presente/Pasado, el camino entre ambos es largo y lleno de bifurcaciones; el presente se nutre del pasado para hacer sus reconstrucciones. El videojuego, como un producto de la cultura de masas, no se aleja de esta visión y constantemente hace apología al personaje. Traverso dice que todo tiene la facultad de convertirse en memoria, y de esta manera ser transmitida de diferentes formas. El videojuego es precisamente eso, una reinterpretación de la memoria histórica por la manera de construir las imágenes y todo el contenido; el desarrollador no sólo conoce ese pasado, lo reconstruye con base en la historiografía y en los imaginarios y representaciones que existen sobre el pasado. Valiéndose de esta mixtura de realidad, imaginarios y representaciones, puede hacer más llamativo el videojuego.

⁸⁰ Enzo Traverso, “Historia y memoria” *Historia reciente* (Buenos Aires: Editorial Paidós, 2007) 3

Fuentes primarias

Fuentes primarias

Ensemble Studios, *Age of Empires II HD Edition*, 2013

Libros

Aarseth, Espen. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Londres: The John Hopkins University Press, 1997

Bauza, Hugo Francisco. *El mito del héroe. Morfología y semántica de la figura heroica*. México: Fondo de Cultura Económica, 2007

Campbell, Joseph. *El Héroe de las mil caras. Psicoanálisis del Mito*. México: Fondo de Cultura Económica, 1959

Colmenares, Germán. *Las convenciones contra la cultura. Ensayos sobre la historiografía hispanoamericana del siglo XIX*. Bogotá: TM Editores, 1997

Escobar, Juan Camilo. *Lo imaginario: Entre las Ciencias Sociales y la Historia*. Medellín, EAFIT. 2000.

Jenkins, Henry. *Transmedia storytelling and entertainment: An annotated syllabus. In Entertainment Industries*. Londres, Routledge, 2014

Jodelet, Denise. *Representación social: fenómenos, concepto y teoría*. Barcelona: Paidós. 1986

Michelet, Jules. *Juana de Arco*. México: Centro de Estudios Literarios, 1986

Perrot, Michelle. *Mi historia de las mujeres*. México: Fondo de Cultura Económica, 2008

Torruella Vilas, Santiago. *Juana de Arco un reto para la historia*. Edición digital, 2012

Venegas Ramos, Alberto. *Pasado interactivo. Memoria e historia en el videojuego*. España: Sans Soleil, 2020

William Uricchio. *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge (Mass): The MIT Press, 2005

Artículos

Ramos Venegas, Alberto, “La evolución de la ciudad en el videojuego histórico”. *Revista Visual Cultural Presura* (2018): <https://www.presura.es/blog/2018/01/19/ciudad-en-el-videojuego-historico/>

Cecilia Verino, “La representación y roles de la mujer bajomedieval en los videojuegos” *Cronos ¿estás?*, (Mar del Plata: Universidad Nacional de Mar del Plata, 2021)

Gabriel los Santos, “El camino de la heroína, el arquetipo femenino universal para un nuevo paradigma” (Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, 2021).

Luis Felipe Blasco Vilches, “El camino del héroe en la narrativa de videojuegos” *Sin título* (Universidad Juan Carlos I, 2017)

Rita Aloy Ricart, “La visualidad de la masculinidad hegemónica del héroe clásico en los videojuegos” *Cronos ¿estás?*, (Universidad Nacional del Mar de la Plata, 2021)

Van Dijk, Teun, *Ideología y análisis del discurso*, recurso web http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1315-52162005000200002 (06/07/2023)

Vara Fernández, Clara, “La problemática representación de la mujer en los videojuegos y su relación con la industria” *Revista Estudios de Juventud. Ficción televisiva, videojuegos y entretenimiento*, (New York University (USA, Sep 14)

Zelcer, Mariano, “Navegar/Jugar: Videojuegos en la Web”, sitio web Red Nacional de Investigadores en Comunicación, 2007, consultado el 23/11/2013. URL. <http://www.redcomunicacion.org/memorias/pdf/2007Mazelcer.pdf>