



Revista panamericana de comunicación

ISSN: 2683-2208

Centros Culturales de México A.C., Universidad Panamericana

Bernstein, Gastón

La *otredad* latina en los videojuegos: de la selva a la pantalla

Revista panamericana de comunicación, vol. 4, núm. 2, 2022, Julio-Diciembre, pp. 57-66

Centros Culturales de México A.C., Universidad Panamericana

DOI: <https://doi.org/10.21555/revistapanamericanadecomunicacin.v4i2.2706>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=664974291005>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org



Sistema de Información Científica Redalyc

Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto



La *otredad* latina en los videojuegos: de la selva a la pantalla

Latin otherness in video games: from the jungle to the screen

Gastón Bernstein

Universidad de Buenos Aires, Argentina

gastonbernstein@gmail.com



Videopresentación

Recibido: 19 de octubre de 2022

Aceptado: 2 de noviembre de 2022

Publicado: 31 de diciembre de 2022

Received: October 19th, 2022

Accepted: November 2nd, 2022

Published: December 31st, 2022



Esta obra está bajo una licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0.

DOI: <https://doi.org/10.21555/revistapanamericanadecomunicacion.v4i2.2706>

Cómo citar: Bernstein, G. La otredad latina de los videojuegos: de la selva a la pantalla. *Revista Panamericana De Comunicación*, 4(2). <https://doi.org/10.21555/revistapanamericanadecomunicacion.v4i2.2706>

RESUMEN

Aquí no sólo nos interesa repensar las distintas representaciones de personajes latinos y de Latinoamérica que hacen los videojuegos producidos en países del “Primer Mundo” -y los estereotipos que estos acarrear-, sino también y principalmente qué sucede con los videojuegos producidos en América Latina y qué tipo de representación proponen en respuesta: pareciera que no es tarea sencilla escapar del auto-borramiento (eliminar adrede las marcas de la propia cultura) o la auto-exotización (alinearse al estereotipo de otredad impuesto por la cultura hegemónica), al menos para la

gran mayoría de videojuegos latinoamericanos. En este trabajo se investigan algunos casos particulares y finalmente se proponen algunos juegos como modelo alternativo a seguir en cuanto a representación de latinos por latinos se refiere.

Palabras-clave: videojuegos, representación, latinoamérica, latinos, autoborramiento, exotización

ABSTRACT

We are not only interested in rethinking the representations of Latino Characters and of Latin America made by First World produced games -and the stereotypes that are implied- but also and mainly what happens with videogames produced in Latin American territory, and what type of representation is propose by way of response. It seems it's not an easy task to escape self-erasure (deliberately erasing the marks of one's own culture) or self-exoticization (lining up with the stereotype

of otherness imposed by the hegemonic culture), at least for the vast majority of latino video games. In this paper, some particular cases are investigated and at the end some games are proposed as an alternative model to follow in terms of the representation of Latinos by Latinos.

Keywords: videogames, representation, Latin America, Latinos, self-erasure, exoticization

LATINOS EN VIDEOJUEGOS

Problematizar la representación de personajes latinos o hispanos en videojuegos desde Latinoamérica es quizás más complicado de lo que parece. Hay un lugar de oposición común frente al evidente problema de los estereotipos racistas y xenófobos que termina haciéndole el juego a la hegemonía que en principio intenta combatir: todo poder necesita/implica/se alimenta de una resistencia, diría la perspectiva foucaultiana, pero no cualquier tipo de resistencia, sino una en particular que le haga las veces de contraparte.

De nuevo, resulta evidente que la mayoría de los personajes latinos o hispanos en videojuegos responden más a la forma en la cual “Occidente” nos ve – Occidente entendido como cultura dominante-, que como somos en verdad: desde luego que la representación de la realidad no es la realidad y siempre habrá desajustes para con esta; el problema se da si esos “desajustes” siempre apuntan al mismo lugar. Algo similar denunciaba Edward Said en su célebre trabajo sobre el *orientalismo*: el discurso que Occidente elabora sobre Oriente (llamado orientalismo), es una cuestión que depende mucho más de Occidente -el que lo produce- que de Oriente -el supuesto objeto del discurso- (Said, 2008, pág. 46).



Figura 1 / Blanka de Street Fighter

En nuestro caso, los latinos solemos ser representados como violentos (por ejemplo en todas las bandas latinas de la saga *Grand Theft Auto*), primitivos (*Chak Chel* de *Shadow of the Tomb Raider*), brutos y salvajes (*Blanka* de *Street Fighter II*) o con una sexualidad desproporcionada (*Loba* de *Apex Legends*): todo lo que nos constituye como el “otro” indeseable; o por lo contrario, aparecemos como alegres y coloridos (*Don Tacos* de *Pang 3*), hispano hablantes que mezclan palabras en español con un inglés “acentuado” funcionando a veces como alivio cómico (*Rico Rodriguez* en *Just Cause*), o

desgraciados y desafortunados inmigrantes de los cuales hay que apiadarse y cuya buena fortuna depende de estadounidenses blancos y buenos (*Sean Diaz y Daniel Diaz de Life is Strange 2*): todo lo que nos constituye como el “otro” tolerable.

Lo mismo con el territorio latinoamericano, víctima de “un Primer Mundo impuro que sueña con una otredad salvaje” (Richard, 2007, pág. 83): hogar de dictadores (*Trópico*), de peligrosos confrontamientos (*Call Of Duty: Ghosts*), narcos y carteles (*Narcos: Rise of the Cartels*), y tierras vírgenes llenas de magia aborígen (*Shadow of the Tomb Raider, Uncharted 3*): “el paraíso perdido a cuya desnudez e inocencia debe volver el Primer Mundo para redimirse del pecado consumista” (Richard, 1994, pág. 1014). La selva latina es casi una metáfora de sí misma: todo lo peligroso, salvaje, el “sálvese quien pueda” o la ley del más fuerte, que responde al imaginario selvático tradicional, es tomado sin tapujos bajo la figura de la selva para indicar precisamente eso.



Figura 2 / Shadow of the Tomb Raider

Sin embargo con señalar esto no alcanza, este es un problema que tiene como mínimo varias capas, comenzando por la imagen alternativa que las industrias del entretenimiento muestran con tanto fervor en los últimos años: no sólo en videojuegos sino en películas y series de grandes estudios como Pixar o Disney, los personajes latinos aparecen con sus atuendos, palabras, comidas y músicas “típicas”, como para que sean reconocibles, pero esta vez supuestamente emancipados o lavados de todo lo negativo y mostrados como más parecidos al estadounidense blanco promedio -pensamos en películas como *Coco* (2017), *Encan-*

to (2021), *Río* (2011)-. Este procedimiento se enmarca dentro de los “nuevos racismos”, más precisamente en el “daltonismo racista” tal como lo define Eduardo Bonilla-Silva: se niegan las razas y las etnias, como si eso otorgara igualdad de derechos a las personas no-blancas -y como si fuera algo deseable el erradicar la historia de las etnias en las cuales precisamente la raza blanca aparece como opresora-. Este gesto de aparente emancipación perpetúa el señalamiento de los latinos como algo “otro”, simplificando enormemente las costumbres y mezclando culturas que poco tienen que ver unas con las otras, con el agregado de intentar borrar la *diferencia* en favor de una supuesta igualdad que tampoco es cierta, ya que la opresión y las problemáticas sudamericanas no desaparecen por dejar de mostrarlas, y las desigualdades para con el Primer Mundo no son una cuestión de indumentaria o culinaria: la particularidad del racismo daltónico reside en que la ideología que lo sostiene niega las desigualdades raciales presentes en la sociedad, permitiendo a la población blanca mantener su posición de privilegio sin parecer racista (Bonilla-Silva, Lewis y Embrick, 2004).



Figura 3 / Encanto (Disney, 2011)

Dice Nelly Richard: “El centro se autorreserva el privilegio de la “identidad” mientras que le concede a la periferia el uso arquetípico de la “diferencia” tomada como una simple ilustración de contexto. La periferia es condenada por el centro a exotizar y folclorizar la imagen del Otro que le toca representar en el teatro occi-

dental de las categorías binarias y las esencias duales” (Richard, 2007, pág. 82).

Pensando en las representaciones extranjeras de Argentina, las cuales habitualmente recaen en la figura del gaucho o el tango, podemos arriesgar que si bien estas no representan sino a un sector muy bajo de la población contemporánea local, los argentinos las adoptamos como nuestras porque al menos implican algo de representación: es una bandera escueta y reductora pero nos escudamos detrás de ella de todas formas, prefiriéndola a la alternativa de la nula representación. Gloria Anzaldúa escribe: “Aunque definiendo mi raza y mi cultura (...), conozco el malestar de mi cultura (...). Detesto cómo mi cultura convierte a sus hombres en caricaturas machistas. No, no me convencerán todos los mitos de la tribu en la que nací” (Anzaldúa, 2016, pág. 63). Si bien esos “mitos” muchas veces son reivindicados ante la escasez de opciones para verse representados en la vidriera audiovisual contemporánea, evidentemente no hacen justicia a la población a la que intentan convocar.

Lo mismo con los personajes “latinos”: los países de Latinoamérica son muy distintos entre sí -pareciera que para Occidente los latinos son únicamente mexicanos-, y ni siquiera somos todos “hispanos”: por empezar no es idéntico el “español” que hablan los chicanos al que hablan los chilenos o cubanos, pero además hay portugués, francés, inglés y cientos de lenguas autóctonas como guaraní, quechua, mocoví, wichí, tehuelche, por nombrar algunas del cono sur: “América Latina como término ignora o reclama dominio sobre otras culturas de la región (...) incluida una pléthora de idiomas hablados por decenas de millones de indígenas” (Rodríguez Jaume, 2019, pág. 6).

Incluso puede pensarse que nombrarnos “latinos” -más allá de la problemática de género al usar el masculino como universal que desde luego merecería un trabajo aparte- es acentuar nuestro rasgo de oprimidos: la América “Latina” viene de la porción americana que fue conquistada por lenguas derivadas del latín, como el español, francés, portugués: “América es entre otras muchas cosas, una idea creada por europeos, una abstracción metafísica y metahistórica, al mismo tiempo que un programa práctico de acción” (Phelan, 1979, pág. 21), el término “América Latina” fue en verdad acu-

ñado por la Francia napoleónica para asegurarse la primacía político-económica en las tierras americanas y justificar así la intromisión en las políticas locales. El “pan-latinismo” decía hermanar a las naciones cuyas lenguas eran herederas del latín, proyecto que muchos intelectuales latinoamericanos encontraron atractivo, cuando en verdad buscaba la lealtad de los pueblos de esta región para con los países europeos no anglosajones. Si bien hoy en día podemos ver en el programa pan-latino un cierto efecto unificador, ya que al pensarnos como “la América latina” pudimos luego resignificarla para armar una Patria Grande, el objetivo imperialista original del pan-latinismo reaparece cuando los videojuegos locales intentan alinearse al discurso occidental para poder competir por un lugar en el mercado -tema del cual hablaremos más adelante-.

Series: Hicimos este personaje para derribar los estereotipos sobre la población latinoamericana

El personaje:



Figura 4 / Meme de Don Tacos

Tomemos el caso distintivo de *Far Cry 6* (Ubisoft, 2021) un videojuego que en principio intenta hacer eco de problemáticas compartidas por muchos países latinos, tales como los gobiernos autoritarios, la miseria, los militares disparando contra su pueblo, la tiranía. Sin embargo los problemas saltan a la vista: por empezar, el juego está ambientado en la isla ficticia de “Yara” que claramente hace alusión a Cuba, por el dialecto de la

población, la revolución guerrillera del '67 (en lugar del '57) y demás referencias. Evidentemente el caso cubano es complejo y aquí no vamos a desarrollarlo, simplemente no podemos ignorar el claro sesgo imperialista que el juego presenta: la opinión que el Primer Mundo tiene sobre los dirigentes que no se alinean a sus intereses no es ningún secreto. Pero dejando la política de lado, si bien en *Far Cry 6* el pueblo latino aparece como fuerte y capaz de revelarse, el juego termina cayendo mínimamente en dos trampas ideológicas: por un lado toda la ambientación latina no pasa de ser una fachada, ya que en el fondo esta entrega de *Far Cry* es muy similar a las anteriores que transcurren en Tailandia, Nepal o África Central: al final todos los países del Tercer Mundo son más o menos iguales y se manejan de la misma forma; todo es una excusa para que el blanco occidental juegue a las aventuras y asesine de forma supuestamente justificada.



Figura 5 / Far Cry 6

Pero, además, al final de *Far Cry 6* (spoiler alert) cuando el villano dictador Antón Castillo muere¹,

¹ De hecho, que Antón Castillo esté personificado por Giancarlo Espósito, actor que se hizo la fama por hacer de “latino malo” en películas y series como *Breaking Bad* (V. Gilligan, 2008), es en sí mismo problemático.

asistimos a un epílogo en el cual Juan Cortez le explica a el/la protagonista que nunca llegarán a haber elecciones democráticas, ya que quedan amigos del dictador que lo impedirán... por lo cual habría que “cazarlos”. Aquí lo que se refuerza es que la violencia -tema que también merecería un trabajo aparte en su relación con los videojuegos- parece ser la única manera de revelarse o de conseguir la libertad de un pueblo. “Una vez guerrillero, siempre guerrillero”, “la revolución nunca termina”, lejos de parafrasear a Trotsky, estas frases que aparecen en el juego hacen alusión a que literalmente nunca podrán dejarse las armas y que siempre el pueblo latino vivirá en el conflicto. Y si bien es verdad que en el '57 la revolución se llevó a cabo por las armas, *Far Cry 6* no revive ese período histórico, sino que jugamos en la actualidad, y así, se condena a la isla a la eterna violencia. Incluso valdría preguntarnos si como latinos ésta es la forma en la que queremos representar nuestros episodios traumáticos, de alguna manera reemplazando un trauma por otro. Creemos que este videojuego parte de un lugar en apariencia loable, pero por lo antedicho termina posicionándose bajo los mismos estereotipos que (en el mejor de los casos) intentaba combatir.

VIDEOJUEGOS LATINOS



Figura 6 / Mulaka & Guacamelee!

Más allá de lo expresado, este trabajo no quiere ser únicamente un punteo de los problemas en las representaciones latinas de los videojuegos que nos llegan de la cultura occidental dominante. Resulta muy interesante pensar qué sucede con los videojuegos producidos aquí, en Latinoamérica, porque en principio, una solución rápida al problema sería dar vuelta el asunto: si los juegos hechos por el “centro” para la “periferia” contienen imágenes estereotípicas de esta última, pues entonces habría que dejar a la periferia que hable por sí misma, como argumentarían con justicia los estudios decoloniales. Ahora bien, cuando volteamos a ver los videojuegos producidos por personas o empresas latinas nos encontramos con otra complicación: o bien estos juegos reproducen el estereotipo positivo, exótico y fácilmente exportable de una Latinoamérica pre-moderna, bucólica e inocente donde reina la naturaleza y la magia de los pueblos originarios (*Mulaka o Guacamelee!* de México, *Tunche* de Perú)²; o bien, y estos son los más, no tienen ningún rasgo latino distintivo y más allá de lo valorables que sean podrían haber sido hechos en cualquier parte, ya que recaen en una “normalidad” que evidentemente responde al sesgo occidental y no se preocupan por representar a los pueblos latinos (*Neon City Raiders* de México, *What the Duck* de Brasil, *Dashmellow* de Colombia, *Madison* de Argentina, *Omen of Sorrow* de Chile, *Night Reverie* de Perú).



Figura 7 / Videojuegos del auto-borramiento

² Vale destacar que aunque quizás estos títulos recaigan en imágenes exotizantes y primitivistas de Latinoamérica, no es menospreciable el simple hecho de que estén protagonizadas por personajes claramente latinos: tan sólo por eso merecen reconocimiento.

Otro ejemplo local: en la aventura gráfica argentina *Reversion* (2018), asistimos a una distópica ciudad de Buenos Aires en el año 2035, donde a raíz de un experimento científico que falla, la ciudad se sumerge en el caos y un empresario aprovecha la situación para imponer una dictadura militar. El juego comienza cuando el protagonista se despierta tras un coma y se encuentra con la ciudad sitiada y casi sin habitantes; su objetivo será intentar revertir lo sucedido. Este es un claro ejemplo de cómo una temática que podría haberse vinculado fácilmente con la historia nacional, por la última dictadura militar y la desaparición de personas, fue desaprovechada para encajar en el cliché más fácilmente exportable de la típica distopía donde hay un grupo militar que toma el poder y un grupo de personas que forman *La Résistance*, con una narrativa *sci-fi* que justifique semejante situación. Los únicos elementos argentinos son incrustados de manera forzosa cual *collage*: el Obelisco, el mate, el DNI, la Plaza de Mayo, La Boca, una persona vestida de coya, un sifón de soda, un tanguero; si reemplazáramos todos estos elementos por otros, el juego se sostendría de la misma manera, ya que ninguno hace a la esencia de la obra: cambiamos el Obelisco por una mezquita y el “coya” por un “beduino” y tenemos el mismo juego, pero ambientado en Medio Oriente. Esta especie de fachada de diversidad le ahorra al diseñador/programador y también al usuario el tener que pensar la diferencia real en lugar de la diferenciación vacía que se plantea: “la industria cultural, en suma, absolutiza la imitación” (Adorno & Horkheimer, 1998, pág. 175) y lo diferente termina por tener un efecto igualador. Habiendo interesantísimas obras como *Papers, Please* o *Through the Darkest of Times* que revisan el lado más oscuro del stalinismo o la resistencia judía durante el régimen nazi, respectivamente, me pregunto cuánto tardaremos en tener un videojuego que traiga la historia argentina de manera activa y no cual revista coleccionable de íconos vacíos.

Entiéndase que la intención de este trabajo no es tanto acusar a los desarrolladores de poca inventiva o cargos semejantes, sino en todo caso destacar lo difícil que resulta, incluso para los latinos, hacernos cargo de nuestra propia representación sin caer en modelos exportables o estereotipos fáciles. De hecho el “auto-

borramiento” y la “autoexotización” no son privativos del ámbito *gamer*, estos procesos ya vienen dándose de manera más o menos sostenida en el cine: como ilustra el libro de Montañez y Martin-Jones sobre la desaparición de Uruguay en el cine uruguayo: “La estrategia estética que Control Z ha empleado junto con sus arreglos económicos implica un borrado de Uruguay de sus narrativas. Control Z utiliza Uruguay como un lugar anónimo para sus películas, representando el “ningún lugar” o “cualquier lugar” resultante utilizando una estética familiar para el público en el circuito de festivales de cine” (Martin-Jones & Montañez, 2013, pág. 28). Aunque sí podemos pensar que en los videojuegos el auto-borrado se acentúa aún más, ya que al tratarse de animaciones en lugar de filmaciones, quizás resulta más sencillo ocultar las huellas étnicoculturales.

Nuevamente, pareciera que la única manera de competir en el mercado internacional de producciones audiovisuales interactivas es alineándose al imaginario que Europa/Occidente/Primer Mundo tiene de América Latina, replicando los estereotipos que se espera encontrar en relación a “lo latino”; o bien borrando las marcas de la propia cultura y generando una producción que podría haber sido hecho en el cualquier parte, funcionando como un eco de la pan-latinidad: así como el proyecto pan-latino quiso borrar los orígenes “pre-colombinos” de estas tierras llamándolas “latinas” -concibiéndolas como una extensión de Europa-, si desarrollamos videojuegos que oculten nuestras huellas culturales para que tengan mayor cabida en el *store* de *Steam*, o incluso para que sean confundidos con videojuegos AAA, estamos reproduciendo la misma operación.

Para ofrecer alguna solución a la problemática, nombraremos a continuación algunas obras que sí plantean un panorama alternativo, videojuegos hechos en Latinoamérica con representaciones que se corren de lo habitual y que sin duda son el modelo a desarrollar en producciones venideras.

PAPO & YO (MINORITY MEDIA INC., 2012)

Papo & yo abre con la siguiente dedicatoria: “videojuego dedicado a mi hermana y mi madre quie-

nes me ayudaron a sobrevivir al monstruo que había en mi padre”. Semejante apertura no sólo condiciona la manera en la cual podemos leer esta obra, sino que nos dice algo sobre cómo el propio juego se posiciona, señalándose a sí mismo como un juego autoreferencial al que le interesa reescribir su propia historia, o mejor dicho, que le dará al jugador la oportunidad de hacerlo. Tras la dedicatoria tomamos el control de Quico, un niño que habita una favela de Brasil y que encontrará en su imaginación surrealista una forma de combatir su problemático entorno.



Figura 8 / Papo & Yo

Aquí la cartografía urbana de la pobreza no es un fondo pintoresco, cual estetización de la miseria, ni tampoco una cárcel laberíntica de la cual no se puede salir -como sí vemos en *Max Payne 3* o *Far Cry 6*-. todo lo contrario, Quico alterará el diseño arquitectónico de su ciudad, haciendo gala de sorprendentes desafíos espaciales, para literalmente modificar el ambiente a su favor. Por otro lado, tenemos al personaje “Monstruo”, una bestia amenazante pero mayormente amigable. A Monstruo no tenemos que derrotarlo en combate, sino ayudándolo a combatir su adicción y buscando formas de emancipar su oscuridad. *Papo y Yo* abre interrogantes que hasta ahora no se habían explorado en cuanto a la representación del espacio urbano latinoamericano y la forma de combatir sus problemáticas. Es una cuidadosa obra que no se regocija en su condición de subalterna, ni tampoco la traiciona en ningún momento.

AZTECH FORGOTTEN GODS (LIENZO, 2021)

Este videojuego desarrollado por Lienzo, estudio mexicano responsable también de los títulos *Mulaka* y *Hunter's*, se pregunta cómo hubiera sido la civilización azteca de no haber sido conquistada por los españoles. Aquí asistimos a una futurista ciudad azteca, en la cual se mezclan aspectos de la contemporaneidad occidental con típicos elementos *sci-fi* pero teñidos de una estética que responde a la arquitectura y al arte que nos ha llegado de la antigua civilización. Si bien la jugabilidad y los demás aspectos formales del juego no presentan demasiadas diferencias con otros videojuegos del tipo acción-aventura en tercera persona, y también es verdad que los desarrolladores no inventaron un mundo alternativo sino que, nuevamente, usaron elementos tradicionales de la ciencia ficción pero pasados por el filtro precolombino -nuevamente aquí la pan-latinidad-, no se debería menospreciar el interesante planteo histórico deconstructivo que se corre del evolucionismo, y que podría leerse como una atractiva combinación entre las teorías del multiverso y Walter Benjamin, escenificando literalmente la Historia de los Vencidos.



Figura 9 / Aztech Forgotten Gods

Incluso podríamos pensar que uno de los aspectos más interesantes del juego, el volar propulsándose para explorar la ciudad libremente -que por cierto no es tan frecuente en videojuegos de tipo *Open World* como este-, algo nos dice acerca de estos personajes que evitaron la dominación europea y pudieron desarrollarse por su cuenta.

YAOPAN. UNA HISTORIA DE LA CONQUISTA (UNAM, 2021)

Desarrollado íntegramente por la Universidad Nacional Autónoma de México, esta entrega nos posiciona en la perspectiva de los tlaxcaltecas, pueblo que se unió a los recién llegados españoles en el Siglo XVI para derrotar a los aztecas, contra quienes estaban en guerra previamente. Por primera vez los pueblos originarios aparecen como conquistadores y no sólo como conquistados, ya que efectivamente los tlaxcaltecas fueron vencedores en 1521 tomando Tenochtitlán. Esta versión de la historia está basada en un lienzo confeccionado en 1552 que mediante 87 dibujos plasma las batallas libradas desde la perspectiva tlaxcalteca y que tuvo como finalidad dar cuenta a la corona española de su colaboración en la conquista, para asegurarles así ciertos privilegios. Todos los debates que esta premisa plantea son desde luego interesantísimos y lamentablemente exceden la intención de este trabajo, pero no queremos dejar de destacar la sorprendente postura que toma este juego, muy lejana a la cómoda imagen estereotipada de Latinoamérica que nombrábamos más arriba.



Figura 10 / Yaopan. Una historia de la Conquista

DANDARA: TRIALS OF FEAR (LONG HAT HOUSE, 2018)

Finalmente, *Dandara: Trials of Fear* del estudio brasileiro Long Hat House nos presenta un *metroidvania* 2D en el que a diferencia de la mayoría de *plataformers* no hay que avanzar siempre a la derecha, ni tampoco únicamente a los costados, ya que nuestro personaje se

trepas al techo y paredes para explorar el escenario de una forma más flexible: incluso tenemos la posibilidad de alterar la gravedad y que el mundo gire cual cubo *ru-bik* para ver las cosas desde perspectivas distintas.



Figura 11 / Dandara: Trials of Fear

Este interesante videojuego está protagonizado por Dandara, una mujer que podemos identificar como brasilera únicamente por su color de piel y su peinado, pero que no presenta “la sensualidad, las plumas, la vestimenta y adornos brillosos y coloridos” (Kerzman, 2019, pág. 8) u otros atributos exagerados como sí lo hacen los personajes brasileiros más conocidos: *Blanka* de *Street Fighter II*, *Christie Monteiro* de *Tekken*, *Lucio* de *Overwatch* o *Laura Matsuda* de *Street Fighter 5* -todos videojuegos de combate, en los cuales lo único que importa del personaje es su particularidad a la hora de atacar, dicho sea de paso-.



Figura 12 / Christie Monteiro de Tekken

“Las identidades tienen que ver con las cuestiones referidas al uso de los recursos de la historia, la lengua y la cultura en el proceso de devenir y no de ser; no “quiénes somos” o “de dónde venimos” sino en qué podríamos convertirnos” (Hall, 1996, págs. 17-18). La situación en cuanto a la representación de personajes latinos es tal, que un personaje como Dandara, la cual simplemente es brasilera y no por eso viste de verde y amarillo o responde a los estereotipos antedichos, resulta en sí misma subversiva e interesante.

Más aún en este juego en particular, que al permitirnos alterar la gravedad y hacer girar el mundo nos fuerza justamente a ver las cosas desde *perspectivas distintas*, como si de una metáfora intencional se tratara.

PALABRAS FINALES

Evidentemente estamos lejos de ofrecer una conclusión, aunque sí resulta claro que la cultura *gamer* tiene un asiento importante en Latinoamérica: el desarrollo de videojuegos en países latinos ya no es novedad y los *games studies* de a poco conquistaron un lugar en el debate académico. La publicación de un libro

como *América Latina Juega: Historias del Videojuego Latinoamericano* de Luis Wong (Héroes de Papel, 2021) también nos habla de la relevancia que este tema tiene para los países sudamericanos, y si aquí hemos acusado a varios juegos latinos de practicar el auto-borramiento fue simplemente para redoblar la problematización, pero eso no significa que dicha producción de juegos latinoamericanos no sea en sí misma meritoria y relevante: de hecho, desde luego no todos los juegos latinos tienen por qué ocuparse de representar a Latinoamérica. Lo importante sí es recalcar que corre por nuestra cuenta si dejamos que las representaciones latinas nos lleguen exclusivamente de afuera, o si alzamos nuestra voz, nuestra mirada, para así, incluso si elegimos señalarlos como otredad o como cultura globalizada, manejar nosotros el *joystick* de la representación audiovisual interactiva. 

REFERENCIAS

- » Adorno, T., & Horkheimer, M. (1998). *Dialéctica de la Ilustración*. Madrid, Trotta.
- » Anzaldúa, G. (2020). *Borderlands / La Frontera*. San Francisco, CA Aunt Lute Books.
- » Benjamin, W. (1971). *Angelus Novus*. Barcelona Edhasa.
- » Bonilla-Silva, E., Lewis, A. y Embrick, D. (2004). I did not get that job because of a black man...": the story lines and testimonies of color-blind racism. *Sociological Forum*, 19(4), 555-581.
- » Foucault, M. (1998). *Historia de la locura en la época clásica*. Colombia Fondo de Cultura Económica.
- » Hall, S. (1996). Introducción: ¿Quién necesita "identidad"? En *Cuestiones de identidad cultural*. Madrid, Amorrortu editores.
- » Kerzman, N. (2019). *Pasen el Joystick*. Buenos Aires Universidad de Buenos Aires, FADU. En https://www.academia.edu/44081572/Pasen_el_Joystick
- » Martin-Jones D. & Montañez M. S. (2013). Uruguay Disappears: Small Cinemas, Control Z Films, and the Aesthetics and Politics of Auto-Erasure. *Cinema Journal*, Vol. 53, No. 1. pp. 26-51.
- » Phelan, J. L. (1979) El Origen de la Idea de América. *Cuadernos de Cultura Latinoamericana*, 31, p. 5-21.
- » Richard, N. (1994). La puesta en escena internacional del arte latinoamericano: Montaje, representación. En *Visiones comparativas: XVII Coloquio Internacional de Historia del Arte*. México: Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Estéticas.
- » Richard, N. (2007). *Fracturas de la memoria: arte y pensamiento crítico*. Buenos Aires, Siglo XXI Editores.
- » Rodríguez Jaume, M. J. (2019). El "nuevo racismo" desde la lente de la "migración silenciosa": la adopción interracial en España. *Migraciones Internacionales*, 10(36). En <https://doi.org/10.33679/rmi.v1i1.2153>
- » Said, E. W. (2008). *Orientalismo*. Barcelona, Debolsillo.