

Carta al editor

Jugando *Sunset Riders* mientras se construye una estigmatización del “Otro”

Playing *Sunset Raiders* while stigmatizing the “Other”

 Álvaro Alfonso Acevedo-Merlano¹

Sunset Riders (SR) tal vez puede ser para muchos treintañeros uno de los primeros juegos de 16 bits al estilo “Shoot ‘em up” ambientado en el viejo Oeste, y como suele suceder cada vez que vemos por primera vez un juego que se encuentra a la vanguardia de su época respecto a gráficos y jugabilidad, para quienes pudimos experimentarlo, fue una experiencia visual y sonora impresionante, nunca antes vivida en una consola casera en los lejanos inicios de los años 90.

Como muchos sabrán, SR es un videojuego de Arcade lanzado en su versión original el 4 de septiembre de 1991, luego adaptado para la plataforma Mega Drive/Génesis en noviembre del 92 en Norteamérica y posteriormente en mayo del 93 en España. Asimismo, en octubre de 1993 fue adaptado para la consola SNES, que es la versión usada para este texto, se estrenó en Norteamérica y se lanzó posteriormente en enero de 1994 en España. A simple vista, SR es un título de plataforma “shoot ‘em up” en el que se puede jugar con uno o hasta con cuatro jugadores dependiendo de la versión. Este texto espera realizar es una pequeña reflexión acerca de algunos elementos específicos que compo-

nen un todo lúdico llamado Sunset Riders, y que muy probablemente pasaron desapercibidos para muchos de nosotros, quienes desde hace ya más de dos décadas continuamos jugando este famoso videojuego desarrollado por la poderosa Konami.

El juego inicia de manera intempestiva, el jugador empieza a disparar sin saber en realidad a quién le está disparando ni por qué razón lo está haciendo, pero qué importancia tiene preguntarse esas cosas si lo que se quiere es darle a todo lo que se mueva antes de que nos disparen a nosotros. Toda la narrativa y el diseño del juego son una adaptación de los filmes hollywoodenses del viejo Oeste, donde el vaquero gringo por lo general es el bueno de la película. Hay escenas en paisajes desérticos, tiroteos y todo lo que un film western posee, desde persecuciones a caballo, hasta asaltos a estaciones de tren. Los protagonistas son cuatro cazarrecompensas llamados: Steve, Billy, Bob y Cormano, quienes buscan reclamar las recompensas más jugosas ofrecidas por atrapar o eliminar a los forajidos más peligrosos y buscados del Oeste; cada uno de los escenarios inicia con la aparición del ya legendario cartel de “Se busca vivo o muerto”. En ese sentido, al pasar por cada uno de los escenarios que brinda el juego, empezando por el rancho ladrón de ganado Simon Greedwell, el asaltante de trenes Hawkeye Hank Hatfield, y el saquea-

1. Antropólogo. M.Sc. Educación y M.Sc. Comunicación. Profesor tiempo completo del programa de comunicación social y medios digitales de la Universidad de la Costa-CUC. Correo electrónico: alvarooacevedomerlano@gmail.com. ORCID ID 0000-0002-0131-0276

dor de ciudades Dark Horse, hasta llegar donde los hermanos Smith, pueden trascorrir muchos minutos o hasta horas en la dinámica de juego.

Ahora bien, es en este punto, luego de derrotar a los hermanos Smith, donde tiene lugar la reflexión que planteamos, enfocándonos específicamente en el cartel que se va develando poco a poco, el cual describe al líder de la mafia, Sir Richard Rose, y a sus tres cabecillas más cercanos: El Greco, Chief Scalpem y Paco Loco. Así, el primer elemento a considerar es que tanto los tres cabecillas como el mismo jefe final pueden considerarse los típicos clichés del sujeto malo que reproducen toda una representación desbocada de la otredad, entendida desde una lógica bipolar entre el bien y el mal, con la imposibilidad de elementos intermedios, donde el otro es concebido como el malo al que hay que destruir. Dicha bipolaridad radical se utiliza como elemento fundamental y significativamente necesario para la construcción de una identidad pura y prístina, ya que su reconocimiento resulta ser implementado como un “constructo maniqueo, y su utilización como aparente condición sine qua non de la identidad” (Corona, 2015, p. 6).

En ese orden de ideas, cuando nos referimos a ese “otro” construido por discursos hegemónicos, apuntamos hacia esa

otredad encarnada por los pobres, los indígenas, los campesinos, *los gais*, los negros, *los locos* o las mujeres *que se sigue demonizando de forma creativa pero virulenta y a [...] las relaciones de poder que se consolidan, gracias a la imposición generalizada en las relaciones sociales, del miedo, el odio y el rechazo hacia lo extraño o extranjero, hacia la otredad como amenaza para el orden dominante (La cursiva es mía)* (Hidalgo, 2004, p. 13).

Pero, ¿quién es ese otro estigmatizado que problematizamos aquí? Nos referimos al “otro” no

como sujeto o individuo, sino como a un orden simbólico (Gianuzzi, 2012) que trasciende al sujeto. En ese sentido, detengámonos brevemente en cada uno de estos cuatro personajes.

El Greco

Como el “otro”, es ese sujeto mexicano latinoamericano estigmatizado por ser el narcotraficante, que originario del “tercer mundo”, siempre es partícipe de actos delictivos perpetuados en el “primer mundo”. Ahora, aunque Cormano, uno de los protagonistas del juego, también sea un personaje caracterizado como mexicano, puede éste circunscribirse en lo que se conoce como “el occidental disfrazado de otro”, pues en los pocos casos donde el “otro” es mostrado como el “yo lúdico”, éste se define a través de las diferencias con el mundo occidental, en donde la trama central se convierte en una narrativa que simplemente occidentaliza a ese “otro”, haciéndolo luchar por los valores occidentales o los ideales que Occidente defiende, enajenándolo y convirtiéndolo en un occidental disfrazado que no defiende las cosmogonías, ideologías o posiciones inherentes a la supuesta identidad que representa más allá de la estética que expresa explícitamente su diseño visual (Corona, 2015).

Inclusive, como análisis complementario, en la versión arcade de SR, Cormano le quita el sombrero al Greco en el momento de eliminarlo; esta acción podría ser susceptible a interpretarse de múltiples maneras, pero puede verse como la intención de denotar la existencia de dos formas del ser mexicano, mientras al mismo tiempo Cormano toma la batuta como representación del “deber ser”, que debe defender un sistema de valores determinado y expuesto como correcto, un sistema de valores más loable que el establecido por la otredad, que al final resulta ser “mercidamente” destruida de manera justa, legítima y justificada con la muerte de El Greco. Sin embargo, ¿puede el propio Cormano representar

lo mexicano como ese “otro” alienado por la cosmogonía occidental?, entendiendo la alienación o enajenación como una problemática filosófica caracterizada por la “pérdida de la naturaleza de algo, de su esencia, de tal modo que su existencia actual está divorciada de su naturaleza real” (Skempton, 2010, citado en Gros, 2016, p. 182). Sea cual sea la respuesta, queda clara la exposición de una presunta superioridad ontológica por la occidentalización del otro más allá del simple hecho de que uno sea el mexicano malo y otro el bueno.

Chief Scalpem

Este personaje resulta ser la representación de un nativo americano que trabaja para Richard Rose por proteger a los miembros de su comunidad; su representación reproduce la imagen del nativo violento como sujeto que hay que dominar. Mucha de esa representación del nativo norteamericano como sujeto despreciable, peligroso, amenazante e inhumano ha quedado plasmada en cientos de wésterns a lo largo de la historia del cine norteamericano, en donde constantemente se deshumaniza al indígena con el propósito de justificar las acciones de barbarie perpetuadas por los colonos, buscando con ello cierta legitimidad en los brutales genocidios llevados a cabo por el hombre blanco durante todo el proceso de la colonización británica y francesa en Norteamérica.

Así, la demonización del indio como enemigo, como “algo” (no alguien) inclinado a colaborar por voluntad o por la fuerza en actos de barbarie se encuentra circunscrito en los linderos de lo sobrenatural e irracional, teniendo en cuenta que además de ser un nativo, Chief Scalpem goza de la categoría de chamán, lo que le otorga una característica adicional de sobrenaturalidad que lo estigmatiza aún más como el “otro” peligroso, ya que “la condición de sobrenatural en el otro peligroso adquiere una connotación de inevi-

tabilidad e incontrolabilidad, frente a lo cual el acechado solo puede intentar huir o emprender una heroica lucha individual” (Lindón, 2007, p. 227) como bien lo hacen nuestros cuatro protagonistas. El cliché del otro místico y esotérico queda, de la misma manera, plasmado en el escenario de la lucha, un lugar configurado por varios círculos concéntricos de roca que remite a un sitio mágico en donde se ubica esa otredad en términos geográficos, pues “los lugares en los que adviene ese otro que acecha en los mitos son los ‘paisajes del miedo’. Éstos se originan a partir de construcciones sociales que trascienden las fronteras y determinan la conducta de quienes cargan con ellos” (Gianuzzi, 2012, p. 90). Así, al estar rodeados por la circunferencia creada por rocas de diversos tamaños experimentamos el estar en un lugar dominado por el “otro místico” que amenaza nuestra lógica racional y por tanto debe ser destruido.

Paco Loco

En el caso de este personaje, no solo es otro mexicano, sino que además está loco, en él se dejan ver la estigmatización y los clichés de la diferencia que se encuentran por fuera de los márgenes de la magnánima razón, en contraste con la “normalidad” establecida por Occidente. Paco Loco, como otro de los tres secuaces de Sir Richard Rose, es el encargado de proteger la presa que da acceso a la mansión de Richard y siendo otro de los malos “coincidentemente” latino, se muestra como un sujeto disonante, que nos hace cuestionar la construcción de la locura como discurso que encarcela la voz del otro como sujeto disfuncional para el sistema productivo del que es arrancado y al que ya no pertenece, teniendo en cuenta que a partir del siglo XVII “los hombres de sinrazón son tipos que la sociedad reconoce y aísla: el depravado, el disipador, el homosexual, el mago, el suicida, el libertino. La sinrazón empieza a medirse según cierto apartamiento de la norma social” (Foucault, 1967, p. 88). Por

tanto, al estar protegiendo la fortaleza del jefe, ese lugar cercado, ese claustro que contiene muchas posibles manifestaciones irregulares que interpelan las nociones de normalidad dominantes en el exterior, este personaje se convierte en el centinela que resguarda lo prohibido, un territorio de lo ilegal e irracional que se encuentra separado del espacio del “mundo normal”, y evoca los muros de las instituciones que separan de la sociedad a los que la sociedad considera por fuera de lo racional.

Es así que, al estar vigilando un muro, Paco Loco evoca las paredes del manicomio como recinto donde se enclaustra y se aparta de la sociedad a los sujetos que se encuentran por fuera del patrón mental normalmente aceptado, es concebido como un “lugar de la locura *que* ha sido percibido como un espacio para silenciar a todos aquellos cuya manera de pensar, sentir o comportarse resulta intolerable o amenazante para la sociedad” (La cursiva es mía) (Sacristán, 2009, p. 116).

Sir Richard Rose

Ya en el caso del jefe —como último desafío del juego—, nos encontramos con un hombre británico, líder de la mafia, afeminado y catalogado como gay para muchos jugadores. Este personaje, según la trama de la historia, se convirtió en un barón dueño de varias tierras en el Oeste norteamericano. Para el caso de Richard Rose, opera la otredad en términos del género, mostrando al gay como representación del otro en oposición a lo aceptable y legítimamente establecido por la hetero-normatividad de un mundo organizado bajo los cánones de una hegemonía de género que naturaliza el patriarcado y que se posiciona abruptamente y de manera impositiva en el peldaño superior sobre un presunto esquema verticalmente jerárquico, donde lo tradicionalmente masculino es la normalidad, es la regla, y se muestra superior a lo femenino y sobre

todo a lo gay. En ese sentido, cuando llegamos al final del juego, nos enfrentamos a ese gay que hay que derrotar por ser el personaje malo que en una lectura superficial responde solo a su rol como delincuente y líder de la mafia, pero que a la vez es asociado con una condición de género estigmatizada y enlazada al malo construido por las nociones occidentalistas de lo que debe ser correcto, aunque sea esta vez reproducido por una compañía japonesa.

Así, el poder simbólico que se ejerce en la narrativa de este videojuego es posible gracias a la dominación de los símbolos. En esa medida, usando el lenguaje se define al otro a través de la exacerbación de sus debilidades o defectos, produciendo lo que Stuart Hall llama “el espectáculo del otro” (Hall, 1997), en donde a través de las concatenaciones de significados se pueden establecer jerarquías que localizan a unos sujetos por encima de otros desde sus características culturales, de género, étnicas o nacionales, representando al “otro” dentro de un ejercicio de percepción que lo denota o lo señala como una amenaza. Por tanto, ese miedo o repulsión hacia el otro, construido a partir de naturalizaciones de su inferioridad como sujeto impuro, se inscribe dentro de

prácticas (formas de violencia, de desprecio, de intolerancia, de humillación, de explotación), discursos y representaciones que son otros tantos desarrollos intelectuales del fantasma de profilaxis o de segregación (necesidad de purificar el cuerpo social, de preservar la identidad del “yo”, del “nosotros”, ante cualquier perspectiva de promiscuidad, de mestizaje, de invasión), y que se articulan en torno a estigmas de la alteridad (apellido, color de la piel, prácticas religiosas) (Balibar, 1991, p. 32).

En conclusión, este título sin lugar a dudas nos hace preguntarnos hasta qué punto y en qué medida en muchos de los contenidos de los video-

juegos de esa época se reproducen de manera sutil modelos o estigmatizaciones que legitiman una relaciones de poder asimétricas, en donde el otro diferente al defensor del esquema occidental se convierte y es construido bajo el discurso de la amenaza, el peligro, al que hay que destruir o aniquilar. En ese sentido, a pesar de que SR contenga toda esa carga simbólica no deja de ser un excelente videojuego que marcó nuestra juventud, aunque lastimosamente es posible que también ayudara a alimentar nuestra naturalización de las supuestas superioridades de unos grupos frente a la presunta inferioridad de otros.

Esta breve reflexión puede ser tomada como una invitación para abordar desde las ciencias sociales estas narrativas y representaciones con las que muchos hemos crecido, no sólo desde la práctica del consumo, sino desde las dinámicas de producción contemporáneas que posiblemente vean en lo transmedia su realización. Así, en las próximas oportunidades en las que podamos jugar éste u otro videojuego, seamos más observadores y críticos respecto a la manera como se encuentra construida su organización narrativa, pues en la mayoría de los casos no resulta nada inocente.

Referencias bibliográficas

- Balibar, E. (1991). *¿Existe el neorracismo?*, *Raza, nación y clase*. Madrid, España: IEPALA.
- Foucault, M. (1967). *Historia de la locura en la época clásica*. México DF, México: Fondo de Cultura Económica.
- Corona, A. (2015). El otro lúdico: el problema de la representación de la otredad en el videojuego. *Razón y Palabra*, 19(92), 1-16.
- Gianuzzi, E. (2012). El miedo en la "otredad": mito y cultura popular en el noroeste argentino. *Cuadernos Interculturales*, 10(18), 77-111.
- Gros, A. (2016). Motivos hegelianos en la concepción del trabajo del Joven Marx. *Revista Folios*, 43, 181-197.
- Hall, S. (1997). El espectáculo del Otro. En Hall (Ed.), *Representación Cultural y prácticas significantes*, (pp. 223-290). London, Inglaterra: Open University Press.
- Hidalgo, R. (2004). La otredad en América Latina: etnicidad, pobreza y feminidad. *Polis*, 3 (9), 1-18.
- Lindón, A. (2007). La construcción social de los paisajes invisibles y del miedo. En J. Nogué (Ed.), *La construcción social del paisaje*, (pp. 213-236). Madrid, España: Biblioteca Nueva.
- Sacristán, C. (2009). La locura se topa con el manicomio. Una historia por contar. *Cuicuilco*, 16(45), 163-189.