

Año 4
Número 2
julio - diciembre
2022



**Revista Panamericana
de Comunicación**

Pan-American Journal of Communication

Presentación
Dr. José Rafael Santana Villegas

Editorial
Dr. Gabriel Domínguez Partida

Desafíos del ecosistema creador de videojuegos independientes para móviles: una perspectiva mexicana
Mtra. Stephanie Barquet Nemer, Mtro. Bernardo Flores Heymann

The Mustang Diaries: A Study of Mexico in Red Dead Redemption 1
Mtro. Javier Aldape

Exploración de habilidades socioemocionales en jugadores de esports de CDMX, Puebla y Querétaro
Lic. Freddy Hernández Estrada, Dra. Lourdes Mateos Espejel

La producción de videojuegos en La Habana durante el 2019. ¿Una industria en construcción?
Dr. Hamlet López García, Lic. Carlos Fernández Hernández, Msc. Fidel Alejandro Rodríguez, Lic. Amanda Pérez Piloto

La otredad latina de los videojuegos: De la selva a la pantalla
Lic. Gastón Bernstein

Replicación y extensión: la faltante experiencia latinoamericana en el estudio de los videojuegos
Nick Bowman

The Rock Music Scene on the US/Mexico Border: Cultural Translation and Adaptation
Mtro. José Sánchez, Dr. Arthur Soto Vázquez

Comunicación y ética científicas. El falso fraude de las pinturas de Altamira y su representación en el film "Altamira" (2016)
Dr. José López Yepes

Modelos de masculinidad en la ficción televisiva tardofranquista: la serie *Este señor de negro* (Antonio Mercero, 1975-6)
Dra. Olga García Defez

La sátira como medio de comunicación política en el s. XVII: el ejemplo de la Colección de Papeles Varios del Archivo Histórico de la Universidad de Salamanca
Dr. Agustín Vivas Moreno

Análisis fílmico de una película reciente: "Swallow" (2021)
Dr. José Luis Valhondo Crego

Exploring affect, identity, and populism in and around Todd Phillips' *Joker* (2019)
Dr. Nijar Sreepada, Dr. Gabriel Domínguez Partida

La representación hispana y latinoamericana en la industria de los videojuegos

Hispanic and Latin American representation in the video game industry

ISSN 2683-2208





CONSEJO EDITOR*

Dr. Mariano Navarro
Dra. María Luisa Azpiroz Manero
Dra. M. del Carmen Camacho Gómez
Dr. Óscar Colorado Nates
Dr. Íñigo Fernández Fernández
Dr. Fernando Huerta Vilchis
Dr. José Luis López Aguirre
Dra. M. de Lourdes López Gutiérrez
Dra. Claudia Ivett Romero
Dra. Alma Delia Zamorano Rojas
Dra. Paula Gárgoles
Dr. José López Yepes
Dr. Rafael Santana Villegas
Dra. Elba Díaz Cerveró
Dr. Gabriel Domínguez Partida
Dr. Ricardo del Valle y del Peral
Dra. M. Fernanda Vidal
Dr. Manuel Bernal Coronel

*Directores y docentes de las Escuelas de Comunicación de la UP expertos en las temáticas de la revista.

Diseño gráfico: Mtro. Arturo Eduardo Becerra Mariscal, Posgrados, UP, campus México.

Gestor plataforma OJS: Lic. Leonides Téllez Andrade, Coord. Servicios de información, UP, campus México.

Dr. José Ignacio Aguaded, Catedrático de la Universidad de Huelva (España) y Editor de la revista COMUNICAR.

Dr. Andrea Capaccioni, Università degli Studi di Perugia (Italia)

Dr. José Luis Dader, Catedrático de Comunicación Universidad Complutense de Madrid (España).

Dra. Lea Hellmueller, Escuela de Comunicación, Universidad de Londres.

Dr. Javier Esteinou, Universidad Autónoma Metropolitana, Campus de Xochimilco, Ciudad de México.

Dra. María Teresa Fernández Bajón, Universidad Complutense de Madrid

Dra. Fátima Fernández Christlieb, Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México.

Dr. Jorge Alberto Hidalgo Toledo, Universidad Anáhuac, Ciudad de México, Presidente de la Asociación Mexicana de Investigadores de la Comunicación (AMIC).

Dr. Esteban López Escobar, Catedrático de Comunicación, Universidad de Navarra (España).

Dr. Félix de Moya Anegón, Director de Scimago Research Group.

CONSEJO CIENTÍFICO

Dr. José Luis Ortiz Garza, Docente investigador de la Escuela de Comunicación, UP. Campus de la Ciudad de México.

Dra. Celia del Palacio, Catedrática de Comunicación, Universidad Veracruzana.

Dra. Elsa M. Ramírez Leyva, Directora General del Sistema de Bibliotecas de la Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México.

Dr. Kenton Wilkinson, Texas Tech University.

Dr. Mario Guido Barité Roqueta, Universidad de la República de Uruguay.

Dr. Rafael Repiso Caballero, Universidad Internacional de la Rioja.

Dr. Agustín Vivas Moreno, Universidad de Extremadura (España).

Dr. Johann Pirela Morillo, Universidad de La Salle, Bogotá, Colombia.

\ OBJETO DE LA PUBLICACIÓN

En el marco de su vigésimo aniversario, la Escuela de Comunicación de la Universidad Panamericana, campus de la Ciudad de México, presentó a la comunidad académica el primer número de la Revista Panamericana de Comunicación. Con vistas a cumplir su misión de formar personas que busquen la verdad y se comprometan con ella, la Universidad Panamericana ha asumido ambiciosos objetivos de investigación e innovación, dentro de los cuales se incluyen nuevas publicaciones científicas llamadas a servir a las comunidades académicas dentro de sus marcos disciplinares.

Efectivamente, los planes de la revista no contemplan la edición indiscriminada de

aportaciones sino aquellas que responden a ámbitos monográficos y con trabajos planteados previamente con propósito de investigar aspectos inéditos de la comunicación. En este sentido concedemos un papel activo a los miembros del Consejo Científico de los que esperamos sugerencias y recomendaciones.

La Revista Panamericana de Comunicación sigue en su empeño de convertirse en un genuino instrumento de difusión de investigaciones relevantes en materia de comunicación, y deberá contribuir a acercar las tendencias globales más destacadas en la investigación en comunicación a nuestros públicos. Las aportaciones de esta publicación buscan posicionar a la Escuela de Comunicación de la

Universidad Panamericana como una referencia en la investigación en comunicación en Latinoamérica. Esta aspiración la acometemos en estrecha colaboración con la Escuela de Comunicación de la Universidad Panamericana, Campus Guadalajara y con las organizaciones colegiadas sobre el estudio de la Comunicación en México y Latinoamérica.

Agradecemos profundamente todo el apoyo y entusiasmo de quienes han participado en este proyecto, e invitamos a todos a participar en las convocatorias que se irán publicando con cada nuevo número.

CONTENIDO

Presentación	7
Mensaje del Dr. José Rafael Santana Villegas, director de la Escuela de Comunicación de la Universidad Panamericana, campus Guadalajara (México)	
EDITORIAL	9
Dr. Gabriel Domínguez Partida Editor Asociado, Director de Comunicación y Creación Audiovisual, Escuela de Comunicación, Universidad Panamericana, Campus Guadalajara	
Desafíos del ecosistema creador de videojuegos independientes para móviles: una perspectiva mexicana <i>Challenges of the independent mobile video game creator ecosystem: a mexican perspective</i> Mtra. Stephanie Barquet Nemer y Mtro. Bernardo Flores Heymann	11
The <i>Mustang</i> Diaries: A Study of Mexico in Red Dead Redemption 1 <i>The Mustang Diaries: un estudio de México en Red Dead Redemption 1</i> Mtro. Javier Aldape	21
Exploración de habilidades socioemocionales en jugadores de <i>esports</i> de CDMX, Puebla y Querétaro <i>Exploration of socio-emotional skills in esports players from CDMX, Puebla and Querétaro</i> Lic. Freddy Hernández Estrada y Dra. Lourdes Mateos Espejel	35
La producción de videojuegos en La Habana durante el 2019. ¿Una industria en construcción? <i>Video game production in Havana during 2019. An industry under construction?</i> Dr. Hamlet López García, Msc. Fidel Alejandro Rodríguez, Lic. Carlos Fernández Hernández y Lic. Amanda Pérez Piloto	45
La <i>otredad</i> latina en los videojuegos: de la selva a la pantalla <i>Latin otherness in video games: from the jungle to the screen</i> Gastón Bernstein	57
Replicación y extensçao: The missing Latin American experience in global games scholarship <i>Replicación y extensçao: la faltante experiencia latinoamericana en el estudio de los videojuegos</i> Dr. Nicholas David Bowman	67
The Rock Music Scene on the US/Mexico Border: Cultural Translation and Adaptation <i>La escena de la música rock en la frontera entre Estados Unidos y México: traducción y adaptación cultural</i> Mtro. José Sánchez y Dr. Arthur Soto-Vázquez	75
Comunicación y ética científicas. El falso fraude de las pinturas de Altamira y su representación en el film "Altamira" (2016) <i>Communication and scientific ethics. The false fraud of the Altamira paintings and their representation in the film "Altamira" (2016)</i> Dr. José López Yepes	87
Modelos de masculinidad en la ficción televisiva tardofranquista: la serie <i>Este señor de negro</i> (Antonio Mercero, 1975-6)* <i>Models of masculinity in Late-Francoist television fiction: the series Este señor de negro [That Man in Black] (Antonio Mercero, 1975-6)*</i> Dra. Olga García-Defez	121

\ CONTENIDO

La sátira política como mecanismo comunicativo: el ejemplo de la colección de Papeles Varios del Archivo Histórico de la Universidad de Salamanca	134
<i>Political satire as a communicative mechanism: the example of the collection of Various Papers of the Historical Archive of the University of Salamanca</i>	
Dr. Agustín Vivas Moreno	
La ficción fílmica como grupo de discusión sobre la construcción de problemas sociales: el caso de <i>Swallow</i> (2021)	157
<i>Film fiction as a discussion group on the construction of social problems: the case of Swallow (2021)</i>	
Dr. José Luis Valhondo Crego	
Exploring affect, identity, and populism in and around Todd Phillips' <i>Joker</i> (2019)	177
<i>Explorando la afectividad, la identidad y el populismo en torno a Joker (2019) de Todd Phillips</i>	
Dr. Nihar Sreepada y Dr. Gabriel Domínguez Partida	
Semblanzas de autores	194
Normas editoriales	199



Dr. José Rafael Santana Villegas

Doctor en Comunicación Social por la Universidad CEU San Pablo de Madrid, España. Maestro en Gestión del Talento Humano por la Universidad Panamericana Campus Guadalajara y Licenciado en Ciencias y Técnicas de la Comunicación por la Universidad Del Valle de Atemajac. Actualmente es director de la Escuela de Comunicación de la Universidad Panamericana Campus Guadalajara. Ha sido profesor invitado por la Universidad del Istmo en Guatemala, la Universidad de Piura, en Perú, y la Texas Tech University en Lubbock, Texas, Estados Unidos. Es conferencista nacional e internacional en temas relacionados con la reputación corporativa, la comunicación en situaciones de crisis, *employer branding* y alfabetización mediática para padres de familia.



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

DOI: <https://doi.org/10.21555/rpc.v4i2.2696>

Cómo citar: Santana Villegas, R. (2022). Presentación. *Revista Panamericana de Comunicación*, 4(2). <https://doi.org/10.21555/rpc.v4i2.2696>

Presentación

Mensaje del Dr. José Rafael Santana Villegas, director de la Escuela de Comunicación de la Universidad Panamericana, campus Guadalajara (México)

josantana@up.edu.mx

Con enorme gusto ponemos a su disposición el segundo número, volumen 4 de la Revista Panamericana de Comunicación, correspondiente a los meses de julio a diciembre de 2022. Se cierra con esta edición el cuarto año de nuestra revista con lo que sin duda aumenta también la experiencia que se refleja en la calidad de las publicaciones.

El presente número tuvo como editor asociado al Dr. Gabriel Domínguez Partida, profesor investigador y director de la Licenciatura en Comunicación y Creación Audiovisual del Campus Guadalajara, quien tuvo a bien conseguir una interesante selección de artículos basados en el tema de esta edición: La presencia hispana y latinoamericana en la industria de los videojuegos.

No cabe duda de que es precisamente esta industria una de las que llama poderosamente la atención de los investigadores tanto por el desarrollo que ha tenido a partir de los avances tecnológicos, como por los efectos derivados de las nuevas experiencias presentadas a los usuarios. Sin embargo, un campo que atañe también a la industria de los video juegos, pero que ha sido explorado en menor escala tiene que ver con la representación de identidades globales que refuerzan estereotipos negativos de grupo sociales y culturales, generando en ellos, efectos negativos en su autoestima y la autopercepción.

Para la presente publicación se incluyen 12 artículos, de los cuales, seis forman parte del eje temático de este número y seis se incluyen en la sección de Miscelánea. En total contamos con la participación de 18 autores procedentes de 11 universidades: dos de la Universidad Panamericana Campus Ciudad de México, tres de Texas A & M University, dos de la Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla, uno del Instituto Cubano de Investigación Cultural Juan Marinello, tres de la Universidad de La Habana, uno de la Universidad de Buenos Aires, uno de la Universidad Complutense de Madrid, uno de la Universitat Jaume I, dos de la Universidad de Extremadura, uno de la Missouri State University y uno de la Universidad Panamericana Campus Guadalajara.

Las investigaciones relacionadas con eje temático propuesto nos presentan temas como los desafíos del ecosistema creador de videojuegos independientes para móviles: una perspectiva mexicana (Barquet y Flores). Los diarios Mustang y un estudio de Red Dead Redemption 1 (Aldape). La exploración de habilidades socioemocionales en jugadores de e sports en la Ciudad de México, Puebla y Querétaro (Hernández-Estrada y Mateos-Espejel). La producción de videojuegos en La Habana durante el 2019 (López, Fernández, Rodríguez y Pérez). La otredad latina de los videojuegos (Bernstein).

Y en la sección de Miscelánea podremos encontrar investigaciones como la que analiza la escena de música rock en la frontera entre México y Estados Unidos (Sánchez y Soto-Vázquez). La comunicación y ética científicas mediante el falso fraude de las pinturas de Altamira y su representación en el filme “Altamira” (López Yepes, J.). Los modelos de masculinidad en la ficción televisiva tardofranquista “Este Señor de Negro” (García-Defez). La sátira como medio de comunicación política en el siglo XVII (Vivas). El análisis fílmico de la película “Swallow” (Valhondo). Por último, una exploración del afecto, identidad y populismo alrededor de la película “Joker” (Sreepada y Domínguez).

Tengo la confianza de que las temáticas, la diversidad de orígenes de los artículos y la calidad de los investigadores, lograrán aportar conocimiento significativo al campo de la comunicación audiovisual, así como a la industria del entretenimiento.



Dr. Gabriel Domínguez Partida

Gabriel Domínguez Partida (Ph.D., Texas Tech University) is a Professor and Assistant Dean of Audiovisual Production and Communication at Universidad Panamericana, Guadalajara. His area of study focuses on how media representations available by the media impact the formation of cultural identity. He has presented his research projects at different National and International Conferences, in addition to publishing articles and book chapters about Mexican TV series and movies. In addition, he is a certified screenwriter by UCLA.



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

DOI: <https://doi.org/10.21555/rpc.v4i2.2697>

Cómo citar: Domínguez Partida, G. (2022). Editorial. *Revista Panamericana de Comunicación*, 4(2). <https://doi.org/10.21555/rpc.v4i2.2697>

EDITORIAL

Dr. Gabriel Domínguez Partida

Editor Asociado, Director de Comunicación y Creación Audiovisual, Escuela de Comunicación, Universidad Panamericana, Campus Guadalajara

En el mundo actual, la virtualidad se presenta como una necesidad y no ya como una novel invención. En consecuencia, la investigación de la comunicación ha incluido estas nuevas tecnologías digitales como un área de estudio con el afán extender el conocimiento y aplicación de las teorías seminales del proceso comunicativo. Aunque esta incorporación se ha hecho con cierta reticencia, cada vez es más común encontrar voces académicas que reivindicuen el rol de estas tecnologías y la complejidad de sus aplicaciones, alejándose de la inclusiva influencia negativa en las audiencias. Uno de esos medios es los videojuegos.

Con este enfoque, nuestra revista ha buscado propiciar un punto de reflexión que permita proponer nuevas miradas al estudio de los videojuegos. Ya sea por la interactividad que propician, por la habilidad cognitiva y motora que demandan o por las funciones que cumplen en relación con los jugadores, los videojuegos se han convertido en un fértil terreno de estudio desde distintas ópticas.

Un área en particular que buscamos alentar en este número, en especial en el monográfico, es la experiencia latinoamericana e hispana en relación con los videojuegos. Una fuerte influencia para abordar este tópico fue el simposio *La experiencia Hispana y Latinoamericana en los videojuegos: Imágenes, Industria y Audiencias* organizado por el Instituto Thomas Jay Harris para la Comunicación Hispana e Internacional y el programa de Diseño de la Cultura del Juego parte de la Facultad de Medios y Comunicación de la Texas Tech University en febrero de 2022; un evento que sin dudas marcó un parteaguas para visibilizar una conversación para la que pocos foros existen.

En concordancia al simposio, nuestra revista incluye seis artículos provenientes de universidades en México, Estados Unidos, Argentina y Cuba, integrando la discusión de once autores sobre el mundo de los videojuegos y su relación con la identidad Latinoamericana e Hispana. Para iniciar, nos complace contar la aportación de Nicholas D. Bowman (Universidad de Syracuse),

sin duda una de las voces actuales más importantes en el estudio académico de los videojuegos como medio de comunicación. Su ensayo sirve como un llamado de atención a la ausencia de voces académicas que ayuden a descolonizar el estudio de los videojuegos de la óptica anglosajona, integrando miradas latinoamericanas e hispanas que ayuden a alejarse del enfoque de pánico moral. El escrito de Bowman es un exhorto que contextualiza la importancia de los demás trabajos presentados en este número.

Una mirada a las industrias mexicanas y cubanas es el eje central de dos artículos. Primero, Stephanie Barquet y Bernardo Flores, ambos de la Universidad Panamericana (Campus México) proponen analizar el presente y el futuro del desarrollo de videojuegos para móviles en México desde la óptica de las industrias locales. Conceptos como el éxito, los posibles obstáculos, y el rol de la identidad nacional para competir en un mercado global son puestos en evidencia en una exploración de este sector. Alineado a este texto, Hamlet López del Instituto Cubano de Investigación Cultural Juan Marinello, así como Fidel Alejandro Rodríguez, Carlos Fernández y Amanda Pérez de la Universidad de La Habana, Cuba, colaboran en una panorámica de la industria de videojuegos cubana. Su trabajo, también de carácter exploratorio, mapea de forma precisa a los jugadores claves de la región y las políticas que les aplican. Ambos artículos concluyen que, la única forma de competir en un mercado global, es encontrar estrategias vinculantes entre los actores públicos y privados con el fin de fortalecer la industria.

Las representaciones latinoamericanas son el eje central de los artículos propuestos por Javier Aldape (Texas A&M University) y Gastón Bernstein (Universidad de Buenos Aires). El primer autor se enfoca en el análisis textual de *Red Dead Redemption 1* y recoge tanto los estereotipos del país como los tropos históricos de la Revolución Mexicana que se entretajan en una narrativa que permite al jugador reforzar/desafiar concepciones sobre México. Por su parte, Bernstein propone un

pertinente recorrido por la estereotipación de la cultura y las identidades latinoamericanas que han fomentado los jugadores dominantes. Culmina su trabajo con una serie de juegos que buscan romper y concientizar a jugadores no latinos al respecto de las realidades y problemáticas de las naciones latinoamericanas, evidenciando la labor de las industrias locales para descolonizar su representación.

Por último, el monográfico incluye un estudio de la audiencia que consume videojuegos. La pieza escrita por Freddy Hernández y Lourdes Mateos de la Universidad Popular Autónoma de Puebla reúne las experiencias de jugadores universitarios y las habilidades cognitivas, sociales y emocionales que se desprenden de su experiencia en torno a los *esports*, concluyendo con el énfasis en el rol activo que tiene la audiencia.

La sección miscelánea, por su parte, no se queda atrás en la reflexión de las representaciones Latinoamericanas e Hispanas que se desprenden de otros medios de comunicación. Académicos de Estados Unidos, México y España utilizan el cine, la música, la televisión y la palabra escrita para realizar planteamientos en torno a la identidad.

En el primer artículo, José Sánchez (United Independent School District) y Arthur Soto-Vázquez (Texas A&M International University) presentan la construcción de una identidad mexicanoamericana híbrida en la escena musical del rock en la frontera entre México y Estados Unidos. Mientras que Olga García-Defez (Universitat Jaume I de Castellón España) traza la evolución de los modelos de masculinidad en la sociedad española desde el análisis de una serie de televisión en la que se puede vislumbrar la negociación de una masculinidad hegemónica desafiada por los cambios sociales y políticos experimentados por España. Por su parte, Agustín Vivas (Universidad de Extremadura) propone también un análisis textual, pero en este caso de la Colección de Papeles Varios del Archivo Histórico de la Universidad de Salamanca para trazar la forma en la que la sátira política se convierte en un género que propicia la configuración social y refleja las problemáticas y rasgos del contexto en que se produjeron.

El cine es utilizado como punto de partida en los últimos tres artículos de este número. Primero, José Luis Valhondo propone una discusión de la feminidad y las problemáticas actuales que enfrenta al respecto de su libertad y las políticas del contexto. A través del análisis del filme *Swallow* (2021) y las interacciones de la protagonista con diversos agentes, quedan al descubier-

to una serie de relaciones cruciales para la definición de la feminidad de nuestra protagonista. Por su parte, José López Yepes (Universidad Complutense de Madrid) rastrea a través de varios filmes la función que estos tienen para la representación de un hecho histórico. Concluye señalando la discordancia entre realidad y ficción audiovisual, advirtiendo que la representación no debe ser tomada por cierta sino como una puerta de entrada a conocer más de la realidad que retrata. Finalmente, Nihar Sreepada (Missouri State University) y Gabriel Domínguez (Universidad Panamericana) se adentran al análisis de un texto cinematográfico, *Joker* (2019), y la influencia social que este ha tenido. A pesar de que el personaje es utilizado en la vida real como un estandarite en contra de la opresión sistemática, su adopción no revela las políticas de daltonismo que operan al interior del relato.

Conviene enfatizar la importancia de voltear a ver los videojuegos como un vehículo de amplia riqueza comunicativa cuya injerencia en la interacción humana ha sido poco analizada. El rol que estos juegan actualmente supera ya el de muchas industrias tradicionales de comunicación que dieron origen al estudio de las teorías fundacionales. Sumado a esto, su alcance global y exigencias interactivas para la audiencia hacen de los videojuegos un medio mucho más complejo de lo que aparenta. Por último, los temas de representación que se desprenden de cada artículo aquí presentado son un constante recordatorio de que la identidad social e individual no puede concebirse sin la “realidad” mediaticada que nos circuncida. Nuestra identidad es hoy, más que nunca, una coproducción que se desprende de los contenidos audiovisuales que consumimos. \



Desafíos del ecosistema creador de videojuegos independientes para móviles: una perspectiva mexicana

Challenges of the independent mobile video game creator ecosystem: a mexican perspective



Mtra. Stephanie Barquet Nemer

Escuela de Comunicación, Universidad Panamericana Campus México
sbarquet@up.edu.mx
Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-2858-7056>

Mtro. Bernardo Flores Heymann

Escuela de Comunicación, Universidad Panamericana Campus México
bfloresh@up.edu.mx
Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-5796-3938>

Recibido: 3 de octubre de 2022

Aceptado: 29 de octubre de 2022

Publicado: 31 de diciembre de 2022

Received: October 3rd, 2022

Accepted: October 29th, 2022

Published: December 31st, 2022



Videopresentación



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

DOI: <https://doi.org/10.21555/rpc.v4i2.2698>

Cómo citar: Barquet Nemer, S. , & Flores Heymann, B. (2022). Desafíos del ecosistema creador de videojuegos independientes para móviles : una perspectiva mexicana. *Revista Panamericana de Comunicación*, 4(2). <https://doi.org/10.21555/rpc.v4i2.2698>

RESUMEN

Los videojuegos de consolas y para computadoras se encuentran acaparados por grandes conglomerados del entretenimiento, sin embargo, con los dispositivos móviles se abrió el mercado de los videojuegos a nuevas audiencias poco exploradas: los adultos mayores y los jugadores casuales movilizandolos usuarios a nuevos estratos y formatos, promoviendo la

creatividad que en este artículo se analizan desde la dependencia del sistema de medios.

Palabras-clave: Videojuegos, audiencias, México, mercado de videojuegos, móviles, dependencia de medios.

ABSTRACT

Console and computer video games are monopolized by large entertainment conglomerates. However, with mobile devices the video game market opened to new, little-explored audiences: elders and casual gamers, mobilizing users to new strata and for-

mats, promoting the creativity that in this article is analyzed from the dependency of the media system.

Keywords: Video games, media dependency, mobile phones, Mexico, video games market

INTRODUCCIÓN

Los videojuegos son una de las expresiones narrativas más modernas y terreno fértil para el desarrollo creativo. Si bien, desde la academia su estudio está orientado a los procesos, análisis narrativo y creativo; en la práctica, el desarrollo de estos está dirigido a la satisfacción del usuario en momentos clave y tiene consideraciones para su desarrollo (Wolf & Perron, 2005).

Los videojuegos están definidos en dos sentidos, primero desde la parte lúdica y segundo desde la parte de juego y entretenimiento (Calvo-Ferrer, 2018) pero como bien comenta el autor, es interesante cómo, entre más consabido sea un elemento en la sociedad, mayor discrepancia hay en cuanto a su definición (idem). Por lo tanto, los autores del presente decidieron utilizar la definición de la Real Academia de la Lengua Española:

1. Juego electrónico que se visualiza en una pantalla
2. Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en pantallas de un televisor, computador u otro dispositivo electrónico.

El presente artículo profundiza en el ecosistema creativo de videojuegos en México para responder

cuatro preguntas de investigación relacionadas con la factibilidad de desarrollar videojuegos en México, así como para entender las características del mercado enfocado en dispositivos móviles -principalmente celulares-, y la dependencia que los estudios tienen sobre otros medios para destacar.

Durante el estudio, los autores identificaron qué motiva a los desarrolladores para crear nuevos juegos, determinaron algunas las facilidades y obstáculos para los estudios de videojuegos en México y delimitaron las categorías de juego más relevantes para los usuarios. Además de responder a las preguntas se acotaron potenciales temas de investigación ligados a la identidad, el talento y la mano de obra alrededor del ecosistema creativo en México.

EVOLUCION DE LOS VIDEOJUEGOS Y SU SITUACIÓN ACTUAL EN MÉXICO

El primer juego considerado de video fue el OXO, creado en 1952 por Alexander S. Douglas y cambió la manera en la que las personas interactuaban con las máquinas. De hecho, en sus orígenes, los juegos de video eran considerados “esfuerzos científicos” (Bossom & Dunning, 2016) por el poco acceso que había a las computadoras.

A pesar de que en la década de los 50 los juegos intervenidos por computadora comenzaron a funcionar, la realidad es que fue hasta la fundación de Atari, en 1972, y el lanzamiento de su juego Pong, cuando los videojuegos se hicieron más accesibles y cercanos a las personas. Esta década fue crucial, pues en ella también nacieron las consolas como formas de entretenimiento.

Durante los 80 el desarrollo de juegos para consola alcanzó su clímax en la que convivieron grandes desarrolladores y productores independientes, o *indies*, entendidos como aquellos apasionados de los videojuegos que programan y desarrollan proyectos sin el apoyo de grandes estudios. Desde este momento, se identifica una inercia a la dependencia del entretenimiento en la simulación por medio de un televisor. Se identifica, de entrada, la necesidad de una pantalla que hasta ese momento estaba limitada a los televisores caseros, así como de una interfaz proporcionada por determinados proveedores.

Esta convivencia de grandes estudios y programadores independientes duró hasta la década de los 90 cuando, debido a la sofisticación en la programación de los juegos, la maduración de las narrativas, y la búsqueda de innovación por parte de los usuarios hubo una contracción en el mercado. Los grandes estudios dominaron el mercado porque controlaban todo el proceso, desde la creación hasta la distribución de los contenidos.

El resultado es claro. Para 1999 sólo quedaban dos sistemas de consola existentes: Nintendo y Sony. Atari pereció en 1993 y Sega en 1998 luego del lanzamiento de Dreamcast. Ya entrados en el siglo XXI, el mercado sigue dominado por grandes compañías tecnológicas y de entretenimiento, de esta manera las consolas más vendidas durante el 2021 fueron: Microsoft Xbox, Sony PlayStation, y Nintendo Switch (Torres, 2022)

Si bien desde 1980 existieron diversos formatos de videojuegos portátiles y de mano, como el reconocido Gameboy, el nuevo milenio trajo consigo ciertas adecuaciones y modificaciones al mercado ya conocido. La dependencia a las pantallas y monitores se mantiene, pero ya hay nuevos elementos en el mercado para ampliar la difusión: los teléfonos móviles que son un campo abierto para cualquier desarrollador y, al ser un

producto tan masivo, tienen una demografía no explotada (Bossom & Dunning, 2016. P28)

“Los primeros 21 años del nuevo milenio han visto nacer juegos cada vez más complejos, con narrativas envolventes en las que predominan dos grandes elementos: las consolas y los creadores” (SAE Institute, comunicación personal, julio 2022). Sin embargo, el tema de desarrollo para teléfonos móviles es un espacio que desde los primeros 10 años del siglo XXI ha dado lugar a un nuevo modelo de negocio en el que, si bien las grandes firmas tienen una participación, los estudios más pequeños e independientes, han encontrado un espacio para crecer.

A nivel mundial, se estima que los ingresos de los videojuegos ascienden a más de 175 mil millones de dólares (Statista, 2022). Sin embargo, a decir de The Competitive Intelligence Unit (CIU), México está entre los 10 mercados más importantes a nivel mundial con ingresos hasta por 16.9 mil millones de pesos durante la primera mitad del 2022, de los cuales, el 70% corresponde a la venta de videojuegos para móviles y sólo el 30% a las consolas. El mismo reporte indica que solo el 6.7% de los *gamers* mexicanos utilizan la computadora para jugar y un 20.5% usa una consola para juegos intensivos o con más temática, mientras que un 79.8% usa los dispositivos móviles o celulares para juegos más bien casuales (Piedras, 2022).

Siguiendo los comentarios de Bossom y Dunning, el CIU asegura que “por medio de estos equipos, segmentos que habían experimentado un limitado acceso, han podido adentrarse cada vez más a través de una oferta de juegos gratuitos, con una interactividad simple al jugar, grandes experiencias de juego y disponibles en todo momento” (Piedras, 2022) lo que promueve el resurgimiento de un nuevo movimiento *indie*, de manera específica en el mercado de los juegos móviles en el que aún no hay gran influencia de los estudios, desarrolladores, ni empresas tecnológicas.

Según datos de ICEX, en México el mercado de los videojuegos está dominado, en primer lugar, por Latamel, seguido de Electronic Arts, Microsoft, Sony y Blizzard (Maneiro, 2020). Se carece de información adecuada y confiable para calcular la cuota del tamaño del mercado de los estudios independientes, pero a decir

de la Asociación Mexicana de Videojuegos, en México hay 180 empresas registradas como desarrolladoras de videojuegos, software, o encargadas de diseño.

METODOLOGÍA Y MARCO TEÓRICO

Acorde a diversos documentos y consultoras como ICEX, The CIU y la AMEXVID, México es una potencia en el desarrollo de videojuegos, desde la parte técnica de programación hasta la creatividad narrativa y la construcción de mundos, pasando por procesos, detalles y talento en general.

Con el fin de comprender el impacto, identificar los elementos de valor, así como los retos que se enfrentan los desarrolladores móviles, los autores plantearon cuatro preguntas de investigación.

PI1. ¿De qué depende el éxito de un videojuego para móviles en México?

PI2. ¿Qué elementos diferencian a un juego independiente de uno AAA?

PI3. ¿Cuáles son los principales obstáculos para un desarrollador indie para móviles?

PI4. ¿Cuáles son las categorías más exitosas?

I. Preguntas clave

Para entender el rol de los estudios triple A – entendidos como aquellas firmas que dominan el mercado y están aliadas ya sea a la tecnología de las consolas, o bien dependen de las mismas y por tanto tienen el éxito asegurado con cada lanzamiento– y los independientes, los autores se dieron a la tarea de realizar entrevistas dirigidas a directores de programas académicos, desarrolladores independientes, desarrolladores que trabajan con estudios AAA y *freelancers*, así como un ex servidor público ligado directamente a los impulsos creativos del sector. Todos participantes de la triple hélice que están inmersos en el mundo del desarrollo y creatividad de los videojuegos con el objetivo de tener un panorama completo del ecosistema actual, y

a su vez detectar dependencias y distanciamientos en la relación que existe entre los creadores y su público objetivo.

El instrumento de evaluación constó de 17 preguntas que se dividían en tres secciones específicas:

Información de la empresa: Para conocer las estadísticas principales de la organización y su capital físico, humano y financiero.

1. ¿Cuándo empezaste a desarrollar videojuegos y qué papel desempeñas actualmente?
2. ¿Cuántos miembros tienes en tu equipo?
3. ¿Cuántos videojuegos has desarrollado y en qué formato? (consola, pc, móvil)
4. ¿Qué porcentaje del ingreso de tu empresa está representado por la creación de videojuegos?
5. ¿Qué factores han influido de forma positiva y negativa en el desarrollo de tu empresa?
6. En una industria tan competitiva, ¿cuál crees que sea tu factor diferenciador?
7. ¿Cómo defines el éxito en este ámbito?

Videojuegos y plataformas: Para entender términos técnicos y diferencias específicas entre plataformas.

8. ¿Cuál es la principal diferencia entre un juego indie y uno AAA?
9. ¿Qué género de videojuegos crees que sea más exitoso para móvil? (Acción, Aventura, RPG, Estrategia, Simulación, Deportivo, Casino, Puzzle u otro)
10. ¿Diferencias específicas entre plataformas? App store vs Play store (público, inapp purchase)
11. ¿Por qué elegiste desarrollar videojuegos para

móvil y no otra plataforma? (Beneficios y desventajas)

Retos actuales y a futuro: Para evaluar la visión de estos desarrolladores en el ecosistema creativo dentro del país.

12. ¿Cuáles son los desafíos para la creación de videojuegos independientes en México?
13. ¿Cuál es la principal barrera u obstáculo para crear y difundir un videojuego?
14. ¿Cómo serán los videojuegos en los siguientes 5, 10 y 15 años?
15. ¿Cómo es el entorno creativo en México y qué opciones y facilidades hay?
16. ¿Ves cómo algo negativo el aspecto cultural plasmado en los videojuegos? (ajolote, leyendas mexicanas, la llorona)
17. ¿Ves alguna desventaja por ser mexicano o latino (o mujer)?

II. Teoría de la dependencia de los medios

Según datos de Statista, en el mundo hay más de 6.6 mil millones de *smartphones* y si se suman los dispositivos móviles con conexión a internet el número alcanza 7.2 mil millones, algo cercano al 91% de la población mundial. El reporte, State of Mobile 2022 asegura que, a nivel global, la gente pasa un tercio de su día viendo la pantalla de su móvil: en primer lugar, en redes sociales -con TikTok a la cabeza- y la segunda actividad de los jóvenes es jugar. En los adultos con actividad profesional el juego es la tercera actividad que realizan en su móvil. En este sentido, la dependencia de las personas en sus dispositivos móviles es muy alta.

En México la situación no es muy diferente. Con datos de la Asociación de Internet MX, 88.6 millones de mexicanos (75.6% de la población) tiene acceso a internet y 95.4% lo hace desde un dispositivo móvil.

En promedio, 11.2% usa su dispositivo para jugar en línea y dedican 28.6% de su tiempo semanal a esta actividad.

En este contexto, diseñar, programar y publicar un videojuego es relativamente sencillo y cualquier persona con interés, nociones de programación y algo de creatividad puede crear un videojuego para dispositivo móvil. El siguiente paso para la difusión es cumplir con los requisitos de calidad y seguridad para la publicación en la tienda de aplicaciones y el juego está disponible en un país, región o en todo el mundo. Las barreras de entrada son, en realidad, casi nulas.

Tomando como base la teoría de la dependencia de los medios (1976) se pretende comprender, por un lado, cuál es la relación que existe entre los desarrolladores, entendidos como creadores, y la distribución de sus juegos; así como las posibles dependencias que existan para que un videojuego móvil se considere exitoso.

La teoría de la dependencia de medios requiere de la comprensión de un determinado ecosistema y la manera en la que están supeditados los demás elementos, en este sentido se revisan las relaciones existentes del sistema creativo desde su concepción hasta la difusión de la creatividad, que no de las innovaciones.

Uno de los beneficios que se obtienen de dicho acercamiento es que el análisis de las relaciones permite trabajar desde microsistemas hasta entornos de mayor envergadura. Para el presente análisis, si bien se trata de una industria específica en un país, el entorno es relativamente limitado y existe una gran brecha en la forma en la que trabajan los estudios pequeños de los grandes.

En este sentido, en el mercado de los videojuegos, los grandes estudios y publishers tienen dominado el mercado para consolas y la dependencia que el usuario tiene es total pues requiere que la pesada maquinaria de esta industria active cada lanzamiento. Si bien los desarrolladores independientes pueden integrarse a este formato requieren de una inversión más bien elevada para poder participar de la influencia de las organizaciones que dominan el espectro en el ocio.

Sin embargo, la revisión de la dependencia del microsistema creativo se puede entender desde dos perspectivas. La primera es la que tiene el consumidor

para tener acceso a un objeto de entretenimiento y ocio, en este sentido un videojuego para móviles que, por lo analizado es bajo y, la segunda, en la interdependencia que tienen los creadores para que su juego. Así, mientras que se observa que es medianamente sencillo publicar un videojuego, para que llegue al consumidor final es un reto y depende de elementos de un sistema mucho más grande.

RESULTADOS

RI1. ¿Qué hace que un videojuego desarrollado para móviles sea exitoso?

El éxito tiene diferentes acepciones, desde el mundo de la administración en el que “el éxito debe medirse frente a los objetivos establecidos y frente a los logros de los pares relevantes” (CGI, London Business School) como el cumplimiento de los objetivos de negocio, o desde la parte estratégica como la adecuada ejecución de los pasos de un plan.

Los autores identificaron distintas concepciones de lo que es el éxito entre los participantes de la muestra, comenzando con que es un tema personal y que la definición va cambiando con el tiempo, sin embargo, hay tres elementos que los entrevistados destacan:

1. Éxito económico: entendido como el retorno de la inversión, un ingreso fijo, y tiempo pagado.
 - a. “Me interesa que mi tiempo sea pagado y mi inversión sea correspondida” (A. Uribe, comunicación personal, 23 de agosto de 2022)
 - b. “El factor éxito va a ser cuando regrese la inversión” (M. Laguera, comunicación personal, 8 de agosto de 2022)
2. Éxito laboral, como el poder de elección de los proyectos, así como la posibilidad de continuar desarrollando videojuegos y saber que hay cliente (usuarios) satisfechos.

- a. “El éxito como empresa es que haya un cliente satisfecho y sea recurrente” (A. Ríos, comunicación personal, 9 de agosto de 2022).
 - b. “Para nosotros (...) parte de ese éxito es realmente vivir de esto pero haciendo lo que si nos gustaba, no teniendo que hacer juegos que tal vez no nos llamaban la atención o algo con lo que abiertamente no estábamos de acuerdo” (S. Durán, comunicación personal, 18 de agosto de 2022).
3. Éxito personal centrado en el gusto por hacer lo que les apasiona.
 - c. “El hecho de poder estar haciendo lo que me gusta, lo que me apasiona, con eso yo ya me siento una persona exitosa” (V. Talamantes, comunicación personal, 5 de agosto de 2022)
 - d. “Ver a alguien completamente desconocido disfrutando algo que tú hiciste, ha sido el mejor sentimiento... ese momento es cuando yo digo, esto fue un éxito” (D. Pineda, comunicación personal, 8 de agosto de 2022).

Aunque no se preguntaron por métricas de negocio específicas como ingresos, descargas proyectos, o premios –y la industria no tiene un estándar tampoco– a partir de la información proporcionada queda claro que la gran mayoría de los estudios independientes viven de varios proyectos y su principal fuente de ingresos no es el desarrollo ni programación de los videojuegos.

A decir del socio mayoritario de una empresa de desarrollo de software que tiene dos juegos móviles para iOS y Android: “10 mil descargas podrían decirse que son buenas, pero no pagan los años de trabajo y finalmente lo hacemos por amor al arte, lo que nos deja dinero son otros servicios que ofrecemos” (R. Rodríguez, comunicación personal, 21 de julio de 2022).

PI2. ¿Qué elementos diferencian a un juego independiente de uno AAA?

Los entrevistados identifican cinco principales categorías en los videojuegos: independientes, doble A y triple A, siendo los primeros y los últimos extremos opuestos en diversas características y elementos que se enlistan a continuación.

1. **Presupuesto.** Los videojuegos independientes cuentan con un fondo muy reducido o nulo, en el que los desarrolladores trabajan en su mayoría sin percibir un sueldo y en ocasiones deben invertir de sus propios recursos para completar el proyecto. Por el contrario, AAA poseen inversionistas y presupuestos millonarios que varían entre los 5 y 9 millones de dólares aproximadamente y garantizan el éxito comercial. “Obviamente el AAA estás hablando de presupuestos enormes... los juegos indies tienen un presupuesto mucho más sencillo sin tantos recursos” (A. Fernández, comunicación personal, 8 de agosto de 2022).
2. **Equipos de trabajo.** Las empresas de videojuegos independientes están conformadas por un máximo de 10 personas, las cuales deben asumir todas las áreas necesarias, no solo del desarrollo en sí, pero también la publicidad, el marketing, la contabilidad, entre otros factores. Esto se traduce en una mínima especialización de ciertos temas, sobre todo los que están ligados a la visión del negocio como la venta y el mercadeo. La industria AAA cuenta con una media de mil personas involucradas trabajando en el videojuego, en algunos casos, esta cifra llega a más de 7 mil colaboradores (Alex CD, 2020). Cabe destacar que es una práctica común de estas grandes empresas el subcontratar estudios más pequeños para que desarrollen distintas partes del mismo juego. “La cantidad de gente involucrada en el juego, ahorita hago juegos con un equipo de 15 o 20 personas, cuando
- mucho. En Gameloft éramos como 280 personas trabajando en diferentes partes del mundo para hacer un jueguito” (D. Pineda, comunicación personal, 8 de agosto de 2022).
3. **Probabilidades de éxito.** El triunfo de los videojuegos AAA está prácticamente asegurado puesto que son el resultado de diversos estudios de mercado, cuentan con públicos cautivos y nichos, así como un mecanismo muy preparado para la publicidad y mercadotecnia del lanzamiento, al contrario de un juego independiente que al competir en un mercado canibalizado por los juegos triple A, su posibilidad de destacar es mínima. “Ellos de antemano ya hicieron el cálculo y saben que va a ser exitoso, y tienen mucha probabilidad de que sea exitoso porque están yendo con los mejores a que les desarrollen los mejores y acá (en los independientes) es tocar puertas” (A. Ríos, comunicación personal, 9 de agosto de 2022).
4. **Control creativo.** A diferencia de los puntos anteriores, es notable destacar que la libertad creativa para experimentar con historias, diseños y mecánicas distintas es mucho mayor en los videojuegos independientes que en los triple A. En esta última, el control creativo queda en manos de los altos mandos del proyecto mientras que la “mano de obra” que realiza el videojuego no puede decidir sobre ningún aspecto. como asegura uno de los participantes: “Va más por la línea de las instrucciones, estoy haciendo un juego como yo quiero, como a mi me gusta y no hay alguien que llegue y me diga que no lo haga así por el mercado o por el tipo de firma” (J. Castañeda, comunicación personal, 1 de agosto de 2022).
5. **Calidad y extensión del juego.** Aunque existen videojuegos independientes con gran calidad, la extensión de estos juegos es mucho menor, entendiéndose esta característica como la cantidad de niveles a jugar, diversidad de espa-

cios, personajes, detalles, y demás elementos. “En primera el alcance, normalmente los juegos indies son mucho más pequeños... los AAA son juegos que tienen muchísimos niveles, muchísimo contenido, horas y horas de juego” (S. Durán, comunicación personal, 18 de agosto de 2022).

Las diferencias entre los diferentes acercamientos al desarrollo de videojuegos dejan en claro que para los estudios pequeños existe una gran dependencia de los mecanismos que la industria de los juegos de consola y AAA tiene y que garantiza el alcance y la difusión de los contenidos.

PI3. ¿Cuáles son los principales obstáculos para un desarrollador de videojuegos para móviles?

Si bien en la actualidad encontramos un ecosistema mucho más viable para la creación de videojuegos, comenzando por la tecnología que está cada vez más al alcance de los nuevos desarrolladores, potenciada también por nuestra cercanía geográfica con Estados Unidos y la facilidad de poder adquirir el equipo necesario, aún existen desafíos significativos.

El 100% de los entrevistados concordaron en que uno de los principales obstáculos es la falta de financiamiento y apoyo, sobre todo por parte del gobierno. Algunos lugares de la República Mexicana comienzan a fomentar estos apoyos económicos, sin embargo, aún no son lo suficientemente fuertes como para llegar a todos. Asimismo, las regulaciones del SAT (Servicio de Administración Tributaria) y del INDAUTOR (Instituto Nacional del Derecho de Autor) imponen muchas trabas tanto para registrar los videojuegos como para comprobar gastos de las empresas que los desarrollan.

Son mínimos los inversionistas externos que se interesan en desarrolladores independientes mexicanos y los inversionistas internos apenas empiezan a considerar atractivo el mercado de los videojuegos.

“El desarrollo de tecnología requiere una inversión muy fuerte de entrada... los inversionistas en México realmente no están muy familiarizados con los videojuegos en particular” (F. Lepe, comunicación personal, 15 de agosto de 2022).

Por otro lado, como se encontró también en la pregunta previa -diferencias entre los videojuegos-, tener equipos de trabajo tan reducidos se traduce en que los mismos creativos deban encargarse de la venta y distribución, por lo que no existe aún una mentalidad de negocio y tampoco pueden pagar a gente especializada en estos temas. La mayoría de los estudios independientes aún lo hacen por “el amor al arte”.

“No saber enfocar el negocio, no saber cuál es tu público, el alcance... creo un producto, lo saco a mercado y recupero lo que me costó producirlo para poder hacer el siguiente y al mismo tiempo mantenerme. Nos quedamos en estructura, en desarrollo de juego más no en la venta” (H. Guerrero, comunicación personal, 9 de agosto de 2022).

La mayoría de los entrevistados también coincidieron en el considerable retraso que presenta México en comparación con otros países (de un par de décadas cuando menos) y por esta razón, la educación en estos temas presenta el mismo atraso. El total concuerda que el talento mexicano es de primer nivel, sin embargo, a falta de oportunidades, las personas con más capacidad prefieren probar suerte en otros mercados.

El factor de competencia siempre es notorio para los desarrolladores de videojuegos independientes, pero, a diferencia del mercado de consolas, en el que el acceso a los códigos fuente es complicado, el mercado móvil cuenta con varias ventajas que a la vez presentan un desafío interesante:

1. El número de jugadores es notablemente mayor:
 - a. México es el país con el consumo de videojuegos más alto de todo Latinoamérica (ICEX, 2020)
 - b. Según Euromonitor las ventas de videojuegos para teléfonos móviles representan el 36 % de las ventas (ICEX, 2019)

Por lo tanto, el alcance es mucho mayor y no sólo en México, sino a escala mundial por lo que la probabilidad de que los videojuegos independientes tengan éxito se incrementa.

2. Hay un mercado de edad más amplio en móvil por lo que es más sencillo encontrar nichos.
3. El retorno de inversión es más rápido, a diferencia de la consola que el proceso llega a ser más largo. En móvil, prácticamente es inmediato el cargar el juego a las tiendas de aplicaciones y comenzar con algún tipo de retorno de inversión.

Todos estos factores representan un ecosistema más favorable, pero implica una mayor dependencia de recursos externos para crear y lanzar, probablemente sea el que más afecte la llegada al usuario.

PI4. ¿Cuáles son las categorías más exitosas?

Al momento de la planeación del estudio, los autores esperaron respuestas específicas para identificar una categoría superior como las ya conocidas: acción, rol o alguna otra para los dispositivos móviles. Sin embargo, la respuesta más repetida, y no considerada fue juegos casuales casuales e hipercasuales.

Estos “son estos juegos usualmente de acción que son muy rápidos, las partidas son extremadamente cortas y hay un ciclo de realizar acción, alcanzar cierto puntaje, perder y otra vez volver a empezar, es como un *loop* muy cortito, los valores de producción no son tan elevados, usualmente son gráficos relativamente simples, entonces son juegos que se sacan con cierta rapidez porque técnicamente no son tan complicados... (pero) muy adictivos” (S. Durán, comunicación personal, 18 de agosto de 2022).

El éxito por categoría se refiere a la cantidad de usuarios, así como el tiempo que pasan frente a la pantalla. Así, se identificó que, aunque la acción es la categoría más solicitada en los juegos de video para móviles (Unity Technologies, 2022), los juegos casuales superan por mucho las demás categorías.

La categoría de “*casual gaming*... que puedas invertirle 5 o 10 minutos, lo dejas y regresas, y es estar todo el día entrando y saliendo, eso es lo que deja dinero porque hace que la gente esté enganchada y si tienes un buen sistema de monetización pues que quieran invertirlo” (D. Pineda, comunicación personal, 8 de agosto de 2022).

Se define como juego casual a los videojuegos sencillos que pueden caber dentro de cualquier categoría pero que se distinguen por tener reglas simples y que no requieren de compromiso temporal, ni dedicación, al tiempo que sus costos de distribución, así como de producción son más bien bajos para el productor.

Como se mencionó previamente, la dependencia se analiza desde dos perspectivas: el usuario y la industria. En este ejercicio queda claro que al hablar de juegos AAA, que la mayoría son para consola o computadora personal, la dependencia del usuario es total a la industria, mientras que la industria en sí misma es autosustentable por lo que es un ecosistema maduro. Ahora bien, al hablar de juegos *indies* o independientes, que sólo tienen cabida en el ámbito móvil, se entiende que entre los estudios pequeños hay fuerte dependencia de los elementos económicos para la creación y distribución, pero no así desde los usuarios pues tiene miles de opciones para su entretenimiento.

CONCLUSIONES

El ecosistema creador para desarrolladores independientes en México es apto para formalizar juegos casuales, pero desde la visión de los autores, tienen una fuerte dependencia de un ecosistema que aún no los adhiere, pero del que tampoco hay interés suficiente para desarrollarse.

Por un lado, la industria local parece no comprender la labor que se realiza y por tanto no crea vínculos para desarrollar relaciones que permitan la procuración de fondos, así como la promoción de la labor realizada. Es probable que se deba explorar la formación académica para articular de manera adecuada las relaciones necesarias, o bien, desarrollar subsistemas que permitan el desarrollo de los estudios más pequeños.

De hecho, los entrevistados indicaron que derivado de la falta de apoyos y recursos están tomando acciones propias para crear comunidades que permitan a los desarrolladores independientes publicar sus videojuegos y tener un retorno sobre su inversión, en esa línea escuchamos ya de iniciativas como U EchoTraining Center, Women in Gamex, DevsMx, Indies México e Indies Latam.

Los elementos analizados prueban que, aunque la rivalidad entre los desarrolladores existe, es más bien positiva, pues la falta de recursos y ayuda externa ha logrado que los estudios independientes formen redes de apoyo en las que se reúnen a compartir información y resolver dudas con la intención de que desaparezcan los estudios más pequeños y haya un mayor crecimiento del mercado.

“Siento que lo que hemos estado haciendo los estudios que estábamos antes, es como casi labrar un poquito el camino, como decir como, oye, mira esto se puede, está, no se puede por aquí y por allá.” (S. Durán, comunicación personal, 18 de agosto de 2022).

Una mención que merece más estudio es que la gamificación de otro tipo de productos, como aplicaciones de aprendizaje, están compitiendo por la atención en breves momentos, de los usuarios de videojuegos y que sería un área de oportunidad y desarrollado, pero que nuevamente, depende de un sistema mayor para destacar.

Otro hallazgo interesante de la investigación es que los usuarios de productos con sistema operativo iOS están más dispuestos a pagar por un videojuego que los de Android, por lo que en esa línea se ve un área de investigación adecuada.

El riesgo más latente que se deduce es la alta dependencia de recursos externos y posiciones de trabajo específicas que promuevan la distribución de los videojuegos y que se traduce en el poco apoyo que reciben los creadores para posicionar sus creaciones en las que, lamentablemente, la creatividad deja de ser un factor diferenciador por la dependencia en los medios de difusión que promuevan las descargas y distribución.

Otros temas de interés para continuar con la investigación es el aprovechamiento de la identidad mexicana como elemento de juego para un diferenciador internacional. Todos los entrevistados estuvieron de acuerdo que el aspecto cultural de México es muy positivo y que debe ser aprovechado en el mercado mundial, desde sus alimentos y leyendas, hasta lugares icónicos y personajes. \

REFERENCIAS

- » Bossom, A. & Dunning, B. (2016). *Video Games: An Introduction to the Industry*. London, Fairchild Books.
- » *Casual Connect - Resources for the game industry*. (s. f.). Recuperado 3 de octubre de 2022, de <https://web.archive.org/web/20080121193648/http://www.casualconnect.org/newscontent/11-2007/casualgamesmarketreport2007.html>
- » Casual Games Association. (2007). 2007 Casual Games Report. En *WebArchive.org*. <https://web.archive.org/web/20080121193648/http://www.casualconnect.org/newscontent/11-2007/casualgamesmarketreport2007.html>
- » Cd, A. (2020, 28 julio). *¿Cuántas personas trabajan en los juegos de gran presupuesto como The Last of Us 2, God of War o Gears 5?* Vidaextra. En <https://www.vidaextra.com/industria/cuantas-personas-trabajan-juegos-gran-presupuesto-como-the-last-of-us-2-god-of-war-gears-5>
- » CGI - London Business School. (s. f.). *Chartered Governance Institute UK & Ireland*. [cgi.org.uk](https://www.cgi.org.uk/annual-conference-2021/2021-speakers/sir-andrew-likierman). Recuperado 1 de octubre de 2022, de <https://www.cgi.org.uk/annual-conference-2021/2021-speakers/sir-andrew-likierman>
- » Perron, B. & Wolf, M. (2005). Introducción a la teoría del videojuego. *Formats*, 4, 2. En <https://core.ac.uk/download/pdf/39042803.pdf>
- » Piedras, A. (2022, 29 agosto). *#DíaDelGamer2022: Industria de Videojuegos en México #JugarNoEsCosaDeNiños*. The CIU. <https://www.theciu.com/publicaciones-2/2022/8/29/dadelgamer2022-industria-de-videojuegos-en-mxico-jugarnoescosadenios#:~:text=Industria%20de%20Videojuegos-,La%20industria%20de%20los%20videojuegos%20en%20M%C3%A9xico%20se%20encuentra%20posicionada,una%20cifra%20de%2064.1%20millones>
- » Porter, M. E. (1979). The Structure within Industries and Companies' Performance. *The Review of Economics and Statistics*, 61(2), 214. <https://doi.org/10.2307/1924589>
- » Roa, M. M. (2022, 28 febrero). *Radiografía del mercado mundial de los smartphones*. Statista Infografías. <https://es.statista.com/grafico/25181/seleccion-de-datos-sobre-el-mercado-de-los-smartphones/>
- » Sergio Maneiro. (2020). Videojuegos en México. En *Estudios de mercado y otros documentos de comercio exterior*. Madrid ICEX España. Exportación e inversiones, 10 págs.
- » Statista. (2022a, agosto 23). *Industria del videojuego en México - Datos estadísticos*. En https://es.statista.com/temas/9276/industria-de-los-videojuegos-en-mexico/#topicHeader__wrapper
- » Statista. (2022b, agosto 23). *Industria del videojuego en México - Datos estadísticos*. En <https://es.statista.com/temas/9276/industria-de-los-videojuegos-en-mexico/#dossierKeyfigures>
- » The CIU & TikTok. (2022). 18° Estudio sobre los Hábitos de Personas Usarias de Internet en México 2022. En <https://www.asociaciondeinternet.mx/estudios/asociacion>. Asociación de Internet MX. <https://www.asociaciondeinternet.mx/>
- » Torres, C. (2022, 20 septiembre). *¿Cuál es la consola más vendida en lo que vamos de 2022?* Areajugones. En <https://areajugones.sport.es/videojuegos/cual-es-la-consola-mas-vendida-en-lo-que-vamos-de-2022/#:~:text=La%20m%C3%A1quina%20que%20m%C3%A1s%20unidades,m%C3%A1s%20d%C3%B3lares%20que%20Switch%20%E2%9C%85>
- » Unity Technologies. (2022, 7 junio). *Growth and Monetization Report: Five insights to help you achieve scale for your mobile game*. Unity Blog. En <https://blog.unity.com/games/growth-and-monetization-report-five-insights-to-help-you-achieve-scale-for-your-mobile-game>
- » *Wayback Machine*. (s. f.). Recuperado el 3 de octubre de 2022 de <https://web.archive.org/>



The *Mustang* Diaries: A Study of Mexico in Red Dead Redemption 1

The Mustang Diaries: un estudio de México en Red Dead Redemption 1

Mtro. Javier Aldape

Texas A&M University, College Station TX, Hispanic Studies, Ph.D. Student

jaldape@mays.tamu.edu

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-4924-6936>

Recibido: 30 de septiembre de 2022

Aceptado: 21 de octubre de 2022

Publicado: 31 de diciembre de 2022

Received: September 30th, 2022

Accepted: October 21st, 2022

Published: December 31st, 2022



Videopresentación



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

DOI: <https://doi.org/10.21555/rpc.v4i2.2699>

Cómo citar: Aldape, J. (2022). The Mustang Diaries: a study of Mexico in Red Dead Redemption 1. *Revista Panamericana de Comunicación*, 4(2). <https://doi.org/10.21555/rpc.v4i2.2699>

ABSTRACT

Can a form of *play* be used to portray the past in popular culture? Can a person engage in such an act and acquire agency of a particular time in history? Play constitutes many forms—but for the sake of this paper, it will be used in the context of video games. Using the two main schools of thought for the study of these, narratology and ludology, I intend to highlight the potential for games to not only recreate history but also inter-

act with events and how they can provide new ways of understanding history. I will focus mainly on the Mexican Revolution and the U.S.-Mexico border relations in Rockstar's epic western: Red Dead Redemption 1.

Keywords: Mustang Diaries, Mexico, violence, stereotypes

RESUMEN

¿Será posible usar el juego para mostrar el pasado en la cultura popular? ¿Podrá una persona realizando tal acto adquirir agencia sobre un tiempo particular de la historia? El juego se define de distintas maneras—pero para el propósito de este trabajo, se usará dentro del contexto de videojuegos. Usando las dos ideas principales sobre el estudio de estos: La narratología y la ludología, intento resaltar el potencial de los juegos no solo para recrear la historia, sino para interactuar con los eventos con el fin de mostrar cómo pueden

prestar nuevas maneras de entender la historia. Me concentraré particularmente en el periodo de la revolución mexicana dentro del juego western de Rockstar Games, *Red Dead Redemption 1*.

Palabras clave: *Mustang Diaries*, México violencia, estereotipos.

INTRODUCTION

Statista.com counted 131 million gamers in Latin America and projected growth of up to 172 million by 2025—making Latinos one of the fastest-growing group of gamers worldwide. This is not a mere coincidence; games and play have served purposes for human culture—especially in Latin America. Throughout history in the region, oral accounts show games' importance and impact. In some contexts, games served as a symbolic negotiation between the real world and the supernatural. For example, in the *Popol Vuh* (1554), Mayan twins Hunahpú and Xbalanqué use their unique talent in the ball game, and through it, both ascend into heaven, where one becomes the sun and the other the moon. In some other cases, games are used for persuasion and negotiation, as Felipe Guamán Poma relates in his *New Chronicle and Good Government* (1615), where Incan leader Atahualpa uses *taptana* (a form of chess) to negotiate with his Spanish captors. Five centuries later, Latinos still take games as a form of cultural negotiation in the real and virtual worlds. As a matter of fact, the ancient landscape often described in these accounts and chronologies served and still does as in-

spiration for videogame designers. Several games draw from this environment and focus specifically on the iconography of ancient cultures. It is shown throughout some early games; the jungle and pyramid backdrops of gold, jewelry, and green-eyed leopards served as props to add a layer of authenticity to the simulation. Still, nonetheless, the foundations of negotiation between a gamer and a system persist even until this day.

Latin America has been displayed in video games as far back as the 1980s—however, representation was mainly reduced to backdrops. Today, representation takes the form of narratives driven by geopolitical conflicts. First-person shooter games thrive in this component but tend to receive a negative reaction given the distortion of the culture, people, and state of current affairs. As scholars began taking notice of the impact of games, questions arose about how embodiment, immersion, and personification influence the player experience. The embodiment of an avatar in a virtual world demands critical decisions that will dictate the player's agency in the game. This study will analyze Mexican history and representation through gameplay in Rock-

star Games' western *Red Dead Redemption 1* (Rockstar, 2010). Blending a combination of historical film theory, performance, and ethnography, this paper intends to look at the dialogue, geography, narrative, and playability and how they create meaning for gamers to better understand Mexican culture and history during the early 20th century.

VIRTUAL MEXICO: VIOLENCE, STEREOTYPES AND MORE

Political controversies are not new in video games, and Latin America is not exempt from such. Ludic representation of early titles showed ancient ruins and cultures—primarily the Maya and Aztecs making it one of the most enduring tropes of cultural representation. However, it wasn't until a game called *Urban Strike* (EA, 1994) launched a shoot 'em up where players controlled a helicopter that went about dismantling a worldwide operation led by a disgruntled American Politician. It had nine missions across the United States and one entirely in Mexico. Known as one of the first games that broke from the traditional ancient culture backdrop, *Air Strike* was set in a futuristic 2001 world that highlighted a modern Mexico. The mission is set at a military barracks of an army garrison replete with colonial-style architecture that consisted of adobe with red tile roofs. As the mission progresses, the player is prompted by the narrative, "My buddy is inside the armored barrack. He's being tortured," the helicopter descends, and a nonplayable character exits to go inside one of the structures. The responsiveness of this new environment and violence-centered narrative paved the way for a new form of cultural representation: Military intervention and a call to attention to the unstable neighbor south of the U.S. in dystopian scenarios.

This style of narrative set in an unstable Mexican country requiring military intervention has surged. This, in turn, ignited controversy within national politics. Then Ciudad Juarez Mayor, Hector Murguia said this about *Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2* (Ubisoft, 2007) "This game will divide the good will of the residents of American and Mexican cities" (Arendt, 2007). The game is set in the modern city of

Ciudad Juarez, Mexico, where U.S. soldiers are sent to stop an attack led by rebels in the area. Murguia urged legislators to block the sale of the game in Mexico, given that it presented xenophobic views and was harmful to children. A similar controversy arose surrounding the release of *Call of Juarez: The Cartel* (Ubisoft, 2011) when legislators of the state of Chihuahua passed a request to ban the sale of the game nationwide. At this point, narrative and ludology characterized these Mexican set games where its people were all criminals and cannon fodder. As understandable as the outrage may have been, this game exposed the double standard of censorship of one media's form of representation over another. For example, while Mexican politicians were busy voting on resolutions to ban the sale of a videogame, the *narcoliteratura* of Elmer Mendoza was flourishing. At the same time, Luis Estrada's *El Infierno* (2010) was being touted as the Mexican parody of the current state of the government's war on drugs.

Call of Juarez: The Cartel took on the setting of the contemporary US-Mexico border at the height of an expanding drug war led by the omnipresent Mendoza Cartel. Designed by Techland, a Polish firm, and published by Ubisoft in Montreal, the lack of cultural research and appreciation is clearly substituted by xenophobia. Despite its focus on the Cartel, the Mexican characters play a one-dimensional role: They incite violence and only shoot. Set on the United States side of the border, players start the story controlling one of the three main characters tasked with halting the encroaching violence of the cartel. His name is Eddie Guerra, a DEA Agent from East Los Angeles and historically one of the first (and only) Hispanic videogame protagonists. The narrative is driven primarily by violence. As a team of three, Eddie and his colleagues spend the entire story gunning down countless Mexican affiliates that respond with redundant and basic Spanish expletive phrases: *¡Put a Madre! ¡Put a! ¡Hijo de puta!* Etc. They lack complexity, cultural depth in their configuration, and basic identity. They're simply reduced to *Mexican*. Eddie Guerra's identity is also superficial; players only know he's from East LA, which carries the stereotyped inflection of the dialogue, such as "ese" and "Holmes." His most notable dialogue carries codeswitching syntax, such as "The enemy of my enemy is my carnal."

Something worth mentioning about *Call of Juarez: The Cartel* is that despite the heavy stereotype and lack of actual representation, the game highlighted contemporary elements of reality that contribute to a different kind of unique portrayal: Border militarization. In between missions, as the subsequent one loads, cutscenes of dialogue inform players of what the government is trying to do to take control of the “situation.” Directives like “*invasion of Mexico*” and “*threat to national security*” sound through Fox News-like cable news reports. Joseph B Reynolds, the game’s Attorney General, weighs military action and finds “legal” ways to justify such means. His perspective is amplified and supported by conservative senatorial candidate Ron Lindsay calls for Reynolds to go beyond prosecuting criminals and pressures Washington to enact a full-scale military invasion of Mexico. The parallel to the real world here is the government’s heavy concentration along the border by generating an increased presence and deploying drone aircraft to monitor it. As a reference to Fernando Romero’s *Hyper-border: The Contemporary U.S. Mexico Border and its Future* (2008), the author claims that in 2008, there were more U.S. Border Patrol agents than soldiers in Afghanistan (Romero, 53). The game, then, uses these elements to create a game experience revolving around actual geopolitical conflicts.

Stereotypes are highly exploited in these games because it serves the purpose of furthering a plot line or narrative at the expense of cultural understanding. The Mexican drug dealers that Eddie and his team were mowing through only helped further progress the story but lacked in creating a sense of background and appreciation. Players left the game with a notion that ALL Mexicans are bad, drug dealers and illegals, which cost Ubisoft’s overall message of border militarization and government encroachment. What this calls for is a balance in both narratology and ludology. With careful research in history, culture, and geography, developers can provide a better simulation where players can acquire agency through self-representation via gameplay.

CULTURE RENDERED IN THE OPEN WORLD

The open-world game genre is known to give players “freedom” to explore and interact with a particular type of environment. Traditional games are bound to the narrative coded into them, which tends to be a linear structure that minimizes the player’s game world immersion. Open-world games, although with storylines, present unique opportunities for gamers to break from them and pursue other adventures. For developers, this presents a unique opportunity because it opens the possibility of inserting cultural content. One of the notable design companies to deploy a multicultural context to its game is Rockstar Games. Through their *Grand Theft Auto* series, Latin American culture is brought differently in all the franchises’ game spaces. In *Grand Theft Auto III* (Rockstar, 2001), players drive around Liberty City and experience a substantial Latino NPC population. The plot centers on conflicts between Japanese and Italian crime syndicates, but as the story progresses, players are introduced to Catalina, a female Latina associated with a Colombian drug cartel. Through side quest missions, players interact (via phone) with *El Burro*, the gang leader known as *Los Diablos*. Very little is known of *El Burro*. Only accessible through random phone calls across pay phones in the cities, his voice is heavily accented. It offers very little cultural depth other than the parodical representation of Latinos in film.

In *GTA: Vice City* (Rockstar, 2002), a fictionalized 1980’s Miami embeds Latin culture throughout the entire city. Players watch their avatar arrive at Escobar International Airport from Liberty City, which is an obvious reference to the Colombian kingpin Pablo Escobar. *Vice City* diversifies the Latino culture in its game by displaying a Caribbean, Central, and South American population in the game. With it comes the turf battles associated with the gang culture. The Haitians desire to expand from Little Haiti into Little Havana and dispute the territory with the Cubans. The cultural signifier is that each space is designated by the region’s cultural signifiers. In Little Haiti, the NPCs speak patois, which is the region’s common dialect. They listen to the Latino radio stations and sport attire purple, red, and white

attire which references the Haiti flag. Although contextually stereotyped through hyperbolized accents, overweight forward-slouched men, and mini skirt high-heel-wearing women, Rockstar creates the environments in which culture is not only portrayed but also experienced. Through cutting-edge graphics and extensive research, the company created a unique way of making meaning via the spatialization of culture. Despite the heavy criticism it received at the hands of politicians due to its liberal use of violence and drug references, it allowed players to experience the landscape and make discoveries with real-life significance. It strengthens the agency players acquire through gameplay because this specialization adds depth to the game's narrative.

The previous games, except one, had one thing in common: The timeline. While the first two were set in the future, *GTA III* was set in its present time, and *GTA: Vice City* was set in the past. Although the cities were fictionalized, the video game replicated Vice City into an authentic Miami, but why go to those lengths? Why concentrate on the past when current events offer plenty of content to develop a successful and intriguing storyline? Historically, realism and historical information add interest and character to problems posed by players. The balance comes when the game world is overly reliant on "actual" or historical facts. This allows those players that are well versed in the period in which the game takes place to have preconceived notions and formulate an idea of how to play, and casual gamers who can immediately recognize certain aspects of the period. An example of this balance in *GTA: Vice City* is the name "Escobar." In the 80s, Pablo Escobar was known for controlling drug smuggling through various channels in the United States. Players with period history knowledge make connections between the game's reliance on nightlife and the name to conclude that Pablo Escobar's cocaine business fueled the 1980s nightlife and underground economies. In sound, the game prides itself on "Only American" but boasts English performers like Tears for Fears and Australian sensation INXS blasting through the audio. Again, the balance is historically accurate 80's feel, but not entirely American.

With this level of contextualization, we will analyze Rockstar's portrayal of Mexican history, con-

nections with present-day Mexico (of the time it was launched), and cultural representation.

JOHN MARSTON RIDES SOUTH. BUT FIRST, LET'S FLOAT ACROSS THE BORDER

Rockstar Games co-founder and Project Lead for *Red Dead Redemption 1* Dan Houser said of the game: "This game, we wanted to feel like more of a gritty, revisionist Western, taking some cues from films such as *Unforgiven* or *the Wild Bunch*" (Phelan, 2010). If I may be bold and add to Mr. Houser's words that they also incorporated a revisionist history of the Mexican Revolution using elements of Mariano Azuela's *Los de abajo*, as well as Gustavo Casasola's *Historia gráfica de la revolución mexicana*; since *Red Dead Redemption* (RDR) expanded the west and frontier across the river to Mexico in the early stages of what the game called the Mexican Civil War. It uses elements of Azuela's novel because it focuses on pre-revolutionary rural Mexico where its ideals are questioned, and there's no conviction to create meaningful change within the social structure of Mexico. It visualizes Azuela's description of poor peasants and the desert-like atmosphere. It also adds the level of specificity of the period's clothing—especially the Mexican federal and revolutionary forces. Notably, closer to the border, the hats worn reflect those of American style versus the longer straw *Zapatista-type sombrero* used in central and south Mexico.



Figure 1: *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2010)

Rockstar has always championed the down-and-out their luck character that gamers control. *GTA IV* showed Niko Bellic—a Serbian-born immigrant who fought and fled the Yugoslavian wars with a long history of crime. During his quest, he engages in a series of story-driven missions where violence is the main activity. The same goes for *GTA: Vice City* and *GTA: San Andreas*. Both Tommy and CJ, the protagonists of each game, are reformed gangsters who find themselves caught in the same situation—the necessity to return to the violent identity that plagued their upbringings. *RDR1* takes a page from that, players control a similarly imagined character, a recovering bandit with a history of violence caught in a world in which going straight is more challenging than re-engaging with violent acts.

The main protagonist/avatar is John Marston. An ex-outlaw turned hired gun by the Bureau of Investigation in exchange for his wife and son. Marston does not have a choice. In the intro cutscene, he exits a passenger boat in Blackwater and is led by two men to a train station, where he boards and heads down south to New Austin—the border with Mexico. Not very much is provided to players—game mechanics and ludology will provide them with the information needed from Marston to understand his background fully. Following the *GTA* model, Marston has an already programmed, unconscious repertoire of skills players must discover. When first controlled, his unique shooting ability, called *deadeye*, must be *perfected* through a series of quests and story-driven missions that require him to either kill people or wild animals. In essence, players are required to engage in violent acts to develop Marston's skillset. Through this discovery phase, ludology helps players experience a deep sense of identification and loyalty to the avatar as well. This relationship comes with ethical complexity since Marston will be engaging in criminal behavior, but thanks to the game's morality meter, players can keep a check on how good or bad they can be in the game world. Each action has either a positive or a negative outcome. If a player decides to progress Marston in a morally driven way, then the game will reward him with a "*best in the west*" identity that comes with the perks of fame and respect. If the player goes in the opposite direction, the game world will react in a defen-

sive manner causing NPCs to be hostile and aggressive toward Marston.

RDR1 is set in the fictitious American states of West Elizabeth and New Austin and the Mexican state of Nuevo Paraiso in 1911. Throughout the game world, there are elements of period piece items like a Model T car, a modern-day passenger liner boat, and a dying frontier where modernity is making its way. Like the *GTA* spatiality, culture is territorialized. The port city of Blackwater offers a vast array of diversity. While Marston roams through it, multiple languages can be heard, and many of the city's high-end shops display European-themed attire. Law and order reign in this town. Players can't draw weapons before the local law enforcement seeks them out. Blackwater is completely absorbed by the 20th century, while south of it, progress is slow to reach. As players ride further south, the accent changes drastically, emblematic of the old Southern form of speech. The border town in the US is called Armadillo. A dusty town with only one store, a sheriff's office, a rundown saloon, and a train station. The culture here is not representative of the border regions. The English language dominates the area where small instances of Spanish are spoken. These are from NPCs mostly waiting for a train to ride north. Luke Plunket says that video games draw inspiration from history but do not attempt to recreate an authentic event completely (Plunket, 2009). The usefulness of games in presenting historical information allows players the flexibility to discern the way in which they play the game.

My intent was to figure out as much of the Mexican Revolution history through this game as possible—while also attempting to know the culture of the region. For the sake of this paper, I will skip missions in the prologue to where Marston is on a raft attempting to cross the San Luis River into Mexico. He and his friend *Irish* are floating across when a band of Mexican *banditos* begins firing on them. After the skirmish, jokingly, Irish tells John: "*the Mexicans know how to make a bottle of liquor, too. That pulque! Now there's a drink that would take the frost out of frosty mornin'. Ah, you're gonna have some fun.*" Only people with knowledge of Mexican culture can make the connection between pulque and its effect, while those that do not have that

knowledge reference pulque as a type of alcoholic beverage. To Mexicans, the drink is as emblematic as its indigenous civilization. Ian Bogost writes about the use of fast food in *GTA San Andreas* and its status as a source of food for low socioeconomic people (87). Pulque is not consumed in of the establishments of the game world. Mexico is not an indication of poverty but more of a symbol of national identity. Pulque has been traced back as far as the Aztec empire, with peak demand during the Mexican revolution. The historical context of Pulque here is twofold: With the advent of the railroad in Mexico, Pulque found a place outside the *haciendas* in central Mexico and outward to the country. With President Porfirio Diaz's courting of foreign investment, breweries emerged, pitting pulque and beer against each other. With full government support, breweries launched misleading marketing campaigns framing pulque as a low-class unhygienic beverage fermented with feces. History shows that pulque overcame adversity and became the beverage of the revolutionary forces and a symbol of national identity in the post-revolutionary period. Irish's reference to pulque is not an indicator of a poor country but a symbol of resistance that survived the destruction and colonial power, as well as remains rooted in today's society. Resistance was shown by Mexican rebels defending their sovereignty while attempting to stop two Americans from crossing into their homeland.



Figure 2: *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2010)

Marston pays no mind to this bit of information—he is not interested and says it after he cuts Irish off in the middle of his comment. The next bit of information about Marston comes again from Irish: “down

here, they call me *El Rato*. The Cat. On account of me stealth and cunning.” To which Marston replies, “I’m pretty sure *Rato* means “rat” my friend. I like it, though. A little more inventive than Irish.” John Marston can understand Spanish. This gives the player insight into his connection with the language as well as its people during his days in the gang. Once they make it to the dock, Irish instructs Marston about a horse hitch, weapons, and a shack for him to use if he needs it. The two men bid farewell. The adventure in Mexico has begun!

THE MORALITY EFFECT INTERPRETING NUEVO PARAISO

I wrote earlier about the hyperbolic representation of Latinos in video games, particularly those portrayed by Rockstar games. The *GTA* series has been characterized as racist more frequently than lauded for the diversity it brings. David J. Leonard wrote about *GTA: San Andreas* “the game reinscribes stereotypes of African American males as criminal and violent” (2015). Others add the role of humor in its portrayal of race and culture by including the satirical element to its already “criminal” tag, adding a level of assertion to Leonard’s phrase. *El Burro* is a criminal, and every mission he assigns the player involves him destroying property or killing other members of a gang. Since *RDR1* is an old west copy of *GTA*, were gamers bound to the same criticism? Gamespot.com forum states the following question about the game: “the game is chock full of stereotypes of Latinos, and nobody is complaining?” As soon as Marston entered Mexican lang, the only news from the country’s unrest came in the form of newspaper columns reporting on its President, General Ignacio Sanchez’s propagandistic effort to downplay the civil unrest of his constituents. After docking the boat, Marston can soak in the scenery and culture of this great land. Before crossing to Mexico, the language primarily spoken was English. Every now than then, in the Armadillo Saloon or in Macfarlane’s Ranch, we could hear *señor* in the distance. As he rides inland, passerby interactions are purely in Spanish: *hola! ¿Qué tal? Bienvenido a México!* This sudden shift emulates the cultural shock of being in a foreign land and left with no devices to fully immerse and try to understand.

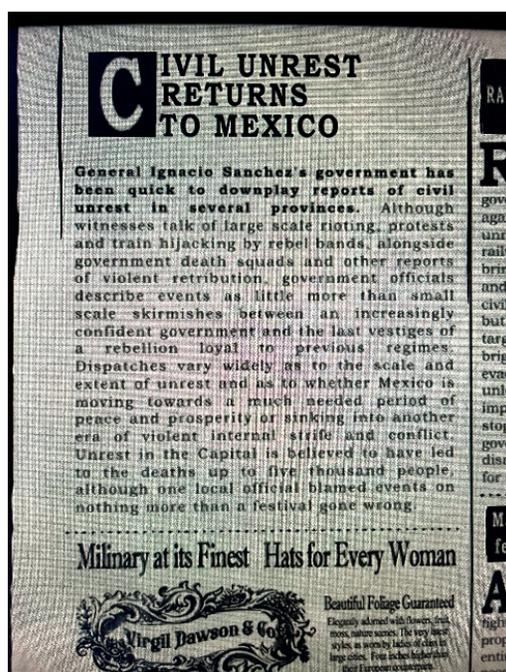


Figure 3: Red Dead Redemption (Rockstar, 2010)

Cutting-edge technology has allowed the incorporation of non-diegetic music in video games. A staple of the *GTA* series, music serves the purpose of both providing a sense of reality by sometimes sampling songs from real artists and also indirectly highlighting cultural representation. *RDR1* plays an array of non-diegetic tunes relative to the places Marston visits. On the US side of the world, banjos, saloon melodies, and guitars play every so often to anchor the location of the avatar. On the other side of the San Luis River, the tunes are different. Philip Penix-Tadsen describes possible approaches to composing musical scores for a game with the purpose of providing a cultural environment (110). For the case of Mexico in *RDR1*, to make it unique to the region, composers felt the need to incorporate traditional musical representations associated with both cultural and historical periods being rendered. As I rode to *Chuparosa*, one of the towns along the Mexican border, I went to one of the *cantinas*. The game allows players to approach the bar and purchase a drink. Although pulque was not an option, I nonetheless ordered a drink and soaked in the feeling of being in a pre-revolution-

ary country. Suddenly, a trumpet, an accordion, and a loose-string guitar played in the background. It was a *mariachi* ensemble. As soon as it played, the patrons began their traditional *grito* which is a series of whooping calls when their emotions run high. The *grito* is one of Mexico's emblematic cultural characteristics. It traces its roots to the 1810 war cry Father Miguel Hidalgo made to call for liberation from Spain. Normally called out as an act of celebration, the *grito* unites Mexicans. Following these were clanging noises of men toasting to life and a man called Abraham Reyes. Words like *salud* sounded off from various parts of the cantina. I ordered one more drink and headed out to explore the town a bit more.

Through nonbinding exploration, players have acquired what appears to be a healthy dose of pre-revolutionary 19th-century Mexico. However, these are merely rendered through spatiality. To acquire agency, a negotiation between the player and the game world must be complimented through interactions. Sadly, John Marston does not have the ability to either greet or antagonize the NPCs like its successor *Red Dead Redemption 2*; but reactions could be evoked through basic ludology. As Marston explores the town of *Chuparosa*, the townspeople randomly greet him and provide him with basic information about the current state of the country. Through the push of a button, he can only acknowledge by tipping his hat forward. However, the game allows players to "bump" into NPCs by sprinting toward them. This results in either a reaction or a confrontation. Marston sprints towards a random Mexican. "*Cuidado, gringo.*" To which he replies, "*Sorry, señor,*" and he tips the front of his hat, acknowledging. I did the same thing but to a female *cantina* worker. "*Oye guapo. Te llevo al Cielo con todo y zapatos*" Again, Marston replies "*No thank you, ma'am. I'm a married man.*" The last reaction I provoked was by drawing my gun on random people. I did this same experiment in the U.S. with the NPCs in both *Blackwater* and *Armadillo*. In both cases, as soon as I drew, a wanted level flashed atop my screen with a bounty reward for my apprehension. I wanted to see what would happen here. I went back inside the *cantina*, approached the poker table filled with *banditos*, and drew my gun at them. The dealer raised his hands

and ran outside while the three men playing stood and faced me. Before turning agro (videogame word for hostile), they warned: “*Quieres morir, gringo?*” Marston couldn’t reply, but the gun remained pointed at them. The mini-map indicated three red dots. They reached for their guns, and I began to shoot. It is worth noting that the wanted/bounty sign did not go off in Mexico. In the U.S., when gunfights happen, the NPCs in the surrounding areas run, and screams are heard throughout. When the player kills somebody in Mexico, others turn on him, but those not in proximity keep minding their business. Two key ingredients to point here in this one instance that shows Mexican culture: The macho *no me rajo* (I’m not a coward) state of the Mexican psyche as well as the normalcy of violent events in the region.

In cinema, films are a testament to the period represented with a connection to the present. In video games, a similar connection can be made but with the difference that players can actively engage with these environments to create more meaning. RDR1 was launched in 2010 during the Mexican celebrations of both its bicentennial anniversary of the wars of independence as well as the centennial anniversary of the Mexican revolution. For Mexican gamers playing in 2010, their connection to current events might have added a level of realism and representation, given the state of the Mexican country during the time of Felipe Calderon’s war on organized crime. From 2006 – 2012, Mexico saw a heightened wave of violent crimes that resulted in nearly 60,000 deaths because of the government’s attempt to crack down on powerful Cartels’ chokes along the border region. Addressing the question at the beginning on whether the game was stereotypical, I would be one to say that despite the *hollywoodesque* illustration of accents, *sombreros*, and *ponchos*, interactions like the ones I encountered add a level of natural representation that I and others can certainly appreciate in a AAA game. Ironically, the noticeable discrepancy in Mexico is the English/Spanish vocabulary ratio coming from the NPCs. Although the initial interactions with Marston are in Spanish, most of the dialogue is in English with intense vocabulary. Considering that these regions (despite being close to the US) claim to “rarely” see Americans, their fluency is

native. Although this is mostly the developers appealing to the English-speaking audience wanting to not miss out on the details, the level of Spanish is just as complex making it a favorable game to play amongst the Spanish-speaking audience. Mexican NPCs in RDR1 are not reduced to expendable characters with no depth. They are culturally programmed to the point of not being naturally hostile as other games showed them. They do not provoke the protagonist but tend to defend themselves and their fellow compatriots in the face of aggression—which is culturally and historically represented in Mexico’s history.

THE SPECT-ACTOR’S INABILITY TO CHANGE EVENTS

Brazilian playwright Augusto Boal calls the audience in his *Theater of the Oppressed* (1974) active observers or *spectactors*. Its main principle is to transform them into protagonists and rehearse alternatives for their situations. Can that same principle apply to video games? After all, the player serves the role of the active observer because it is through his actions the avatar will execute the commands. This, in turn, presents a unique opportunity for the development of cultural and historical content through gameplay. In the game’s opening missions, John Marston could not ride off to Mexico. Revolutionary forces demolished the international bridge to keep the flow of guns away from the *federales*. Through progression, players can move the narrative further to unlock new quests and features.

True immersion can be achieved by a careful blend of narratology and ludology. Narratology is a game’s heavy reliance on story and narrative to drive the game, while ludology focuses on creating agency through playability. Players can experience freedom, but this only increases as the narrative opens more through plot, progression, and character addition. By the time Marston finds out the men he’s looking for are in Mexico, he has already encountered over seven people who send him off to both story-based and nonstory-based missions. Here, one can contend if Boal’s *spectator* model applies in this context. Through the morality meter in RDR1, a player can choose to carry out violent

or honorable behavior. This, however, does not go unchecked, as the honor level is impacted by every action taken by the player. If he gathers too much negative honor, the consequences are higher prices on weapons, supplies, and ammunition, which makes it significantly harder for him to continue engaging in violent behavior. However, if a player is honorable, random acts of kindness are displayed by NPCs by providing him with free items like clothing and provisions. If the level of fame reaches its max point, Marston's reputation is known worldwide. These actions fit the schema of Boal. It is up to the player to decide their path and live with the consequences of those decisions. However, despite his reputation, the main storyline will remain unchanged regardless of behavior. In other words, opening Mexico will not come faster if players play honorably vs. dishonorably—and the characters involved with these missions will not interact differently with Marston regardless of reputation.

As mentioned earlier, historical games do not have an interest in changing the outcome of historical events—and those presenting various meanings behind these algorithms create reflections amongst the players. These are known as persuasive games. These are known as persuasive games. Channeling Bogost's idea, these games are programmed with *procedural rhetoric* (21), which is the practice of using processes persuasively. This rhetoric, put in this context, is executed not through images or text but by rules and behavior. In other words, the designer intends to change perspectives codified in the hardware. RDR1 is not a persuasive game because its rhetoric is not procedural but somewhat digital. Images, stories, and text create a simulation where players can acquire agency through their experiences. While many historical games may allow players to alter the course of history, RDR1 does not. There are two examples in my gameplay that highlight the inability to change history as a means to instill reflection amongst the “history buff” demographic.

The first was my attempt to cross the border into Mexico earlier. At the beginning of the game, *Puente Frontera* serves as the bridge between Mexico and New Austin, and when I arrived, it was destroyed. John Marston can enhance his shooting and riding abilities

through practice, but not his swimming. As soon as he drops into the river, he instantly drowns. No boats are floating by, and train tracks have also been destroyed. Mexico has closed its border with the U.S. as a sort of reverse migration. Is it persuading players that crossing into Mexico is illegal? No.

On the contrary, the game's digital rhetoric demonstrates the dangers of crossing through raging waters. It also shows Mexico's demand for the U.S. to stop sending weapons to its “insurrectionists” and its willingness to protect its sovereignty by destroying the only viable source of commerce and travel between the two countries. During gameplay, there is nothing John Marston can do to prevent this bridge from being destroyed—and there is nothing he can do to get himself across. One of the instances where history cannot be altered but has the power to drive the message of deadly immigration journeys. As a connection to current affairs, the reflection caused echoes of the horror stories shared by migrants that witnessed fellow travelers drown in the river or bodies of men, women, and children washed up ashore on the banks of the Rio Grande. Deadly migration is something Latin Americans can relate to and identify with.

A second instance happened in the town west of *Chuparosa*. Through the trail along the border, past *Misión de las Hermanas*, Marston found *Escalera*. The main town of *Nuevo Paraíso*. *Escalera*, like *Nuevo Paraíso*, is a metaphor for Mexico it was trying to represent. The paradise could be interpreted as a haven for lawlessness and violence where American outlaws flocked or a paradise built by a social movement led by people demanding a change. Translating from the English word ladder, *Escalera* is a town founded on layers down a cliff. At the top is the command headquarters and estate of Colonel Agustin Allende. The region's commander against the rebels. There, he enjoys the benefits of security, and lavishness in the form of women, food, and supplies, while the townsfolk beneath at the bottom of the cliff live in extreme poverty. In the middle are both the cantina and a gun shop—another metaphor that in Mexico, to aspire to such social mobility, one must fantasize through alcohol or take it by force via an armed conflict. John Marston doesn't tell the difference. At the

base of the cliff, he can buy a room to rest (save game progress) or change clothes. This is feature players use to advance time—to go from day to night and vice versa. Secondary quests and skill progression requires hunting and missions that are only available at certain times of the day.

Marston wakes up and steps outside to collect his horse from the hitch to begin the quest for the Legendary Jaguar—*Khan*, a mythical animal that dwells along the canyon known as *Ojo del Diablo* (Devil's Eye) just south of *Escalera*. In the distance—closing in, whooping sounds could be heard, soft at first, but were getting closer by the second. There is no indication of activity on the map, yet these voices take the shape of armed *federales*. It was a group of about three or four. They approached a random man in the town and confronted him. I was still far from making out any dialogue, but I rushed right toward them. As soon as I did, the suspect began to run, and the *federal* unholstered his gun and shot him in the back. This is not just any random event—especially for Mexican players. This incident refers to a Porfirian age tactic used to repress people known as the *Ley Fuga*.

The “law” gave accused people the option to run for their freedom, but they were immediately shot in the back as soon as they turned. This important historical event took 10 seconds to unfold, and I am comfortable saying that most gamers (outside of Mexico) miss this historical reference. Augusto Boal's *spectator* model fails because as I tried to shoot the *federales*, I was quickly gunned down by the townspeople while negatively impacting my honor and fame. The ludic consequence in this situation is that the player is punished for interfering in an act of “justice.” The game's rhetorical procedure was set to evoke a sense of disbelief or anger, as well as teach the gamer a lesson by experiencing a semblance of the terror and violence villagers in Mexico felt hearing these *banditos* ride in, commit acts of violence and leave without explanation or remorse.



Figure 4: *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2010)

This incident can be interpreted as a form of stereotype. Americans never fully understood the Mexican Revolution, and its portrayals often dealt with Mexicans being villains and savages. This sequence captures that. It shows the savageness of the Mexican army oppressing their own. However, connecting it to the 2010 Mexican times, this scene alone can relate to the concept of police/army brutality. Human rights activists and watchdogs heavily criticized the Mexican government, its army management, and the police's treatment of prisoners and suspects of drug trafficking. A simple scene where a player is rendered powerless is now caught in a time of examination and remembrance: The past repeats itself. The reflection lies not in the act but in the population's unconscious acceptance of such acts.

THE MEXICAN CAUDILLO: THE ARROGANT AND THE LOST

I mentioned earlier the name of two important characters Marston encounters while searching for the two men the Bureau of Investigation sent out to look for: Colonel Agustin Allende and Abraham Reyes. The two men represent both factions of the Mexican Revolution, where Marston becomes embroiled. Mexican historian Enrique Krauze says that *caudillos* are the best and the worst thing that happened to Mexico. Countless revisions and books are written about Mexico's love for the romantic *caudillo*, like Emiliano Zapata and Francisco Villa, the two most famous names of the Mexican Revolution. Can these same personalities be

coded into a character in a virtual environment? RDR1 hired cultural experts and Mexican historians to craft as much of that pre-revolutionary Mexico as possible carefully. RDR1 has two versions of *caudillos* in the personification of Colonel Agustín Allende on the *Federales* side and Abraham Reyes, the leader of the Mexican *rebeldes*. Players get a taste of experiencing both sides of the conflict. In the beginning, Marston sides with the federal forces to help track down the two men he's looking for. He meets Allende in *Escalera* after one of his subordinates, Captain Vicente De Santa, tells him that Colonel Allende knows the whereabouts of both Bill Williamson and Javier Escuella. The most notable mission Marston does on the side of the *federales* is called The Mexican Caesar—a reference to Mexican Former President Antonio López de Santa Anna's obsession with becoming the Napoleon of the West.

Ludology played a big part in understanding the inability to change history, but narratology has more importance in the knowledge of backgrounds that yield cultural and historical context. Players discover that Colonel Allende was once an idealist who believed Mexico should be free—only to be consumed by his love of power, money, women, and sex through cutscenes. Historical pictures—particularly those in the *Historia gráfica de la revolución mexicana* portray military men with vice paraphernalia. Pictures of Victoriano Huerta with a cigar and a cognac cup, or a general with an alcoholic beverage or a woman by his side were popular. Colonel Allende's house has those same elements. Through gameplay, Marston can walk up to his compound and notice the abundance of women and alcohol bottles. At the start of the mission, Colonel Allende is fondling a woman while he tries to explain his strategy. With a wave of his hand, he orders his men out, picks the woman up over his shoulders, and goes inside the house.



Figure 4: *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2010)

As the revolution garners support, Allende appears to be consumed by stress. His constant dependence on alcohol and women shows during the cutscenes where the mission is briefed. His military sword and decorations are now worn and ripped, and his paranoia escalates. He begins shooting people randomly for simply “looking at him.” This alludes to popular tales of Pancho Villa putting backward horseshoes on horses to avoid being tracked or Zapata never sleeping in the same place twice. To render the mystified element of fear and paranoia to a game is a feat Rockstar achieved impressively. Ultimately, Allende falls victim to his desire to rule Mexico through betrayals—another nod to the *Caudillos* of the time that promised glory to their own, only to betray for personal fulfillment. In the end, Allende lived by the sword and died by the sweeping wind in Mexico.

On the other side of the *Caudillo* spectrum is Abraham Reyes. The revolutionary Messiah who will restore peace to Mexico. During Marston's free roam of the region, Abraham Reyes is a mythical figure. The NPCs talk about him. There are posters in cantinas of him posing in an Uncle Sam-like position, rewarding volunteers to fight with him. In the countryside, riders park their horses and build campfires to rest. When Marston is invited, these people provide information about the good in Reyes: “He will give back the land.” “Es un santo!” Yet, during Marston's *federales* campaign, his skirmish is only with Reyes' sympathizers. It is not until he realizes that he's being played by the *federales* that he meets Luisa Fortuna, a staunch *Reyista* who firmly believes Abraham is the true savior of the country. Samuel Ramos' *pelado* from the *Profile of Man and Culture in Mexico (1934)* inspires Marston's first impression of Reyes. To Ramos, the *pelado* is a man who tends to imitate a way of life while trying to find a sense of superiority among those around him. Reyes is that man. He finds pleasure in being desired by women and being admired by his men but, at the same time, lacks to find a purpose for his mission. He forgets his followers' names, cheats on his women, and forgets that there is a revolution for the freedom of Mexico. To him, it is just one more step towards the presidency and total rule.



Figure 5: *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2010)

Marston's impression of Reyes is the opposite of what tales make him out to be. He womanizes and makes the same promise to all of them, which he never keeps. He dreams of a Mexico where he will be president and have all the pleasures of life at the expense of the *pueblo*. He is more concerned about *corridos* of him than the heroic deeds of the *soldaderas* that give their lives for his cause, which is another accurate historical representation of the game. During Marston's missions with the *federales*, several of the hideouts they cleared had women fighters guarding these compounds. I walked past the dead bodies of revolutionaries and saw women's bodies dressed in bandoliers, *charro* hats, and long skirts. During the gun fights, war cries of "Viva México!" or "Al ataque, camaradas" in the female tone rallied the troops. As I was covering from bullets, I listened to these heroic women give instructions and noticed male NPCs obey and move into position according to the instructions they were receiving. Rockstar's portrayal of Reyes is through a conservative approach where Marston questions his every intention with words like radical, tyranny, and liberty, to which Reyes smirks: "You gringos want to control everything." At the end of Marston's Mexican storyline, he switches to the rebel cause in hopes of eliminating Allende. When they succeed, and the men he's looking for are killed, the storyline brings him back to the other side of the border.

Marston bids farewell to Reyes in the last cutscene but holds him accountable for serving the people of Mexico by respecting the rights and liberties of the citizenry. Later, newspapers across New Austin revealed

Reyes became president, where he rules with an iron fist by executing the opposition, constantly delaying elections, and currently allowing countrywide starvation. He runs propaganda promising the entrance into a new "golden age" of prosperity for the Mexicans. I can understand the insensitivity Rockstar Games may have been accused of by showing such depictions of a country ravaged by violence. But then again, is it the satire that makes its games popular, a feature RDR1 uses to highlight a bigger picture? Reyes' persona is a critique of the Mexican state of political history. Known for 70 years of single-party rule, Reyes personifies what the National Revolutionary Party (PRI) stood for. In addition, it highlights the transfer of power and the economic state of a "better future" through the privatization and implementation of neoliberal policies. "Entering a new golden age" echoes what President Salinas de Gortari and then Vicente Fox alluded to at the time of their early tenure. Although RDR1 is about the past, its connection with the present is what gamers, particularly Mexicans, can relate to. In addition, history gamers worldwide can learn through playability and interaction.

CONCLUSION: TOWARDS GAMING WITH A PURPOSE

With the growing reach of video games worldwide, the medium is uniquely positioned to use its platform and create meaning. Despite the negative attention it receives through its storylines and ludological capabilities, it has shown the potential to reshape how people view history and how people can learn it. Historical events inspire the most popular games—as a source of inspiration, the question is, can the medium cover a serious topic where gamers can learn? This study's focus was to highlight ludology and narratology to understand a period of Mexican history. I challenge all gamers and *spectactors* to read between the lines, as valuable lessons are coded in the complex system we know as videogames. \

REFERENCES

- » *Air Strike*. Electronic Arts. 1994
- » Arendt, Susan. "Juarez Mayor Condemns Graw 2." *Wired*, Conde Nast, 12 Mar. 2007. En <https://www.wired.com/2007/03/juarez-mayor-co/>.
- » Azuela, Mariano (2020). *Los de Abajo*. México, Fondo de Cultura Económica..
- » Boal, Augusto (2015). *Rainbow of Desire*. London, Routledge.
- » Boal, Augusto (1985). *Theatre of the Oppressed*. New York, Theatre Communications Group, 1985.
- » Bogost, Ian (2010). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge MA MIT Press Ltd, 2010.
- » *Call of Juarez: The Cartel* (2011). Xbox One Version. Ubisoft Montreal.
- » Casasola, Gustavo (1970). *Historia gráfica de la revolución mexicana: 1900-1960*. México Editorial Trillas.
- » "Gamers vs. Academics: Was GTA: San Andreas Racist?" (2015).. @ *Ludogical*, 13 Aug. 2015. En <https://ludogical.com/2014/09/09/gamers-vs-academics-was-gta-san-andreas-racist/>.
- » *Grand Theft Auto III*. Xbox One Version (2001). Rockstar Games.
- » *Grand Theft Auto: Vice City*. Xbox One Version (2002). Rockstar Games.
- » *Grand Theft Auto: San Andreas*. Xbox One Version (2004). Rockstar Games.
- » Guamán Poma de Ayala, and Roland Hamilton. *The First New Chronicle and Good Government: On the History of the World and the Incas up to 1615* (2009). Austin, University of Texas Press.
- » Krauze, Enrique (1999). *Caudillos Culturales en la revolución mexicana*. Barcelona, Tusquets.
- » Penix-Tadsen, Phillip (2016). *Cultural Code: Video Games and Latin America*. Cambridge, MA, The MIT Press, 2016.
- » Phelan, Laurence. "Pixel-Packing Hombres: GTA Team's Red Dead Redemption." *NZ Herald*, NZ Herald, 1 Oct. 2020. En https://www.nzherald.co.nz/technology/pixel-packing-hombres-gta-teams-red-dead-redemption/WPF4AJQN3PL3EYYUPUKTJZFLLY/?c_id=5&objectid=10639376.
- » Plunkett, Luke (2013). "Can Games Handle History?" *Kotaku*, 21 June. En <http://kotaku.com/5209313/can-games-handle-history>.
- » Ramos, Samuel, et al. (1975). *Profile of Man and Culture in Mexico*. Austin, University of Texas Press, 1975.
- » Romero, Fernando (2008). *Hyperborder the Contemporary U.S.-Mexico Border and Its Future*. Princeton, Architectural Press, 2008.
- » Rosenstone, Robert A. (2019). *History on Film/Film on History*. Vancouver, Langara College.
- » *Red Dead Redemption*. Xbox One version (2010). Rockstar Games.
- » "Red Dead Redemption – Message Board." *GameFAQs*. En <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/957923-red-dead-redemption>.
- » Sáenz de Santa, María Carmelo Ed. (1989). *Popol Vuh*. Madrid Historia 16.
- » Statista Research Department, and Sep 28. "Latin America Top Gaming Countries by Revenue 2022." *Statista*, 28 Sept. 2022. En <https://www.statista.com/forecasts/500035/gaming-revenue-countries-latin-america>



Exploración de habilidades socioemocionales en jugadores de esports de CDMX, Puebla y Querétaro

Exploration of socio-emotional skills in esports players from CDMX, Puebla and Querétaro



Lic. Freddy Hernández Estrada¹
Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla (México)
freddyhumberto.hernandez@upaep.edu.mx
Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-6526-9850>

Dra. Lourdes Mateos Espejel²
Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla (México)
marialourdesesther.mateos@upaep.mx
Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-6969-7841>

Recibido: 3 de octubre de 2022
Aceptado: 15 de octubre de 2022
Publicado: 31 de diciembre de 2022

Received: October 3rd, 2022
Accepted: October 15th, 2022
Published: December 31st, 2022



Videopresentación



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

DOI: <https://doi.org/10.21555/rpc.v4i2.2704>

Cómo citar: Hernández Estrada, F. & Mateos Espejel, L. (2022). Exploración de habilidades socioemocionales en jugadores de esports de CDMX, Puebla y Querétaro. *Revista Panamericana de Comunicación*, 4(2). <https://doi.org/10.21555/rpc.v4i2.2704>

¹ Estudiante de la Licenciatura en Comunicación y Medios Digitales. Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla. La presente investigación forma parte de su proyecto de tesis, por lo que participa como primer autor al definir el tema, desarrollo de perspectiva teórica, recolección de datos e interpretación de resultados y conclusiones.

² Catedrática de la Escuela de Comunicación y Medios Digitales. Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla. Participa como segunda autora por contribuir al desarrollo de la revisión de la literatura, estrategia metodológica y análisis de resultados.

RESUMEN

Este trabajo tiene el objetivo de explorar las experiencias de los jóvenes, de 18 a 26 años de Ciudad de México, Puebla y Querétaro en deportes en juegos electrónicos para identificar las habilidades socioemo-

cionales que se desarrollan a partir de la interacción entre los participantes. Mediante una investigación de alcance exploratorio y tomando como base a la fenomenología y etnografía como metodologías selecciona-

das, se genera una aproximación a la definición de las habilidades mencionadas. Los resultados sugieren que las habilidades socioemocionales en los esports surgen por la confianza que los jugadores requieren desarrollar para la continuidad del juego, el establecimiento de obligaciones asumidas por voluntad propia. Se concluye que, dentro y fuera del juego, se conforma un espacio

donde el desenvolvimiento psicológico de los participantes se traduce en motivación y la empatía.

Palabras-clave: Esports, habilidades, socioemocionales

ABSTRACT

This work aims to explore the experiences of young people from 18 to 26 years of age from México City, Puebla, and Querétaro in sports in electronic games to identify the socio-emotional skills that are developed from the interaction between the participants. Through exploratory research, and based on phenomenology and ethnography as selected methodologies, an approximation to the definition of the skills is generated. The results suggest that socioemotional skills in sports arise from

the trust players need to develop for the game's continuity, and the establishment of obligations assumed by their own will. It is concluded that inside and outside the game, a space is formed where the psychological development of the participants translates into motivation and empathy.

Keywords: esports, skills, socioemotional

INTRODUCCIÓN

A nivel mundial existen más de 2000 millones de video jugadores activos, con una edad promedio de 34 años, siendo el 70 por ciento de estos jugadores mayores de 18 años (Statista, 2021). La firma Price Waterhouse Coopers (Stanton, 2022) ha indicado que los video juegos y los juegos electrónicos deportivos- *esports* en inglés, generan ganancias globales de 215 billones de dólares, siendo la región de Asia Pacífico la primera con un total de 109.4 billones, seguida de Norte América.

Estos datos dimensionan el alcance que existe en torno a los video juegos y abren la oportunidad para conocer el impacto positivo que poseen a nivel social.

Desde la década de 2000 los *esports* han ganado reconocimiento a través de torneos como la copa Mundial de Ciber juegos y deportes electrónicos, así como la Liga Mayor de Juegos, la cual se considera como una de las principales a nivel internacional (Southern Illinois University, s.f.).

Durante la pandemia originada por la Covid-19, la consultora de estudios de mercado Nielsen (1 de junio de 2020) encontró que el 82 por ciento de los consumidores globales jugaron video juegos y observaron video juegos durante la mayor parte de los momentos de encierro. Por ejemplo, países como Estados Unidos vieron un incremento de tiempo de juego en 46

por ciento, seguido de Francia con 41 por ciento, Reino Unido con 28 por ciento y Alemania en 23 por ciento. En México, el número de jugadores en 2021 ascendió a los 72.5 millones de personas que han jugado, al menos una vez, en una consola propia o de un tercero (The recovery village, 2021). Y es que la venta de consolas en el territorio mexicano ha alcanzado un promedio de 600,000 unidades al año, ubicando al país como el líder latinoamericano en las transacciones comerciales de esta industria (Statista, 2021).

Las cifras anteriores son indicadores de la necesidad de profundizar en la investigación sobre los *esports*, sobre todo en un contexto latinoamericano donde existen jugadores de diversas edades y en las que se presenta mayor penetración. De esta forma, el presente trabajo tiene el objetivo de explorar las experiencias de los jóvenes, de 18 a 26 años de Ciudad de México, Puebla y Querétaro en deportes en juegos electrónicos para identificar las habilidades socioemocionales que surgen a partir de la interacción dentro de los *esports*.

Para lograr este objetivo, el documento se divide de la siguiente manera: en la primera parte se hace la revisión de la literatura para comprender las últimas investigaciones sobre el tema del *esports* en el entorno de los jóvenes y su papel en la conformación de redes de apoyo emocional. En la segunda parte se definen las consideraciones metodológicas que guían la presente investigación, así como los resultados generados para finalmente abrir la discusión de futuras propuestas a realizar.

REVISIÓN DE LA LITERATURA

Los *esports* son un tema prolífico en la investigación científica (Giakoni- Ramírez, 2022) por su incidencia en el aprendizaje socioemocional, su aplicación en el ámbito educativo y por integrar una variedad de clasificaciones (Hallman y Giel, 2018), como es el caso de arenas multijugadores, disparador en primera persona, estrategia en tiempo real, superviviente final, luchador, simuladores de deportes y juegos de conducción que pueden ser jugados en un ambiente específico, como el entorno digital a cargo de organizaciones globales e internacionales sin una regulación o institucionalización (Jenny et al., 2017). Sin embargo, alcanzar un

nivel profesional sucede en raras ocasiones (Nielsen et al., 2017). Como en otros deportes, la profesionalización involucra que la persona esté preparada física y mentalmente (Hughes y Leavey, 2012) para las demandas que exige el ejercicio y la competencia deportiva. Aunque el reto existe, cada vez más los *esports* han ganado popularidad (Himmelstein et al., 2017), lo que ha generado que las personas se unan a la comunidad de *esports* desde jóvenes (Hattenstone, 2017).

Debe entenderse por comunidad a una plataforma virtual por la que los jugadores y fans de los *esports* se comunican entre sí, los jugadores se unen a la comunidad de juego para entrenarse y mejorar sus habilidades, mientras los fans se unen para aprender habilidades avanzadas (Hamari y Sjöblom, 2017).

Respecto al estudio de los *esports*, como juegos de video han sido apoyados por el Foro Económico mundial (2016) por incrementar el aprendizaje socioemocional. En este sentido Jones et al. (2014) refieren que los beneficios que brindan los video juegos en el campo de las emociones y las relaciones han estado marcados por el hecho de que los participantes desarrollan la capacidad de dejar pasar sentimientos de ira, culpa o frustración, y, por el contrario, después de jugar llegan a sentirse más felices (Colwell, 2007).

Incluso la investigación ha demostrado que la depresión llega a desarrollarse en menor medida entre jugadores que participan en un nivel moderado, a diferencia de los que nunca juegan video juegos y aquellos que juegan en exceso (Durkin y Barber, 2002). Y es que los *esports* generan un capital social (Freeman y Wohn, 2019) derivado del reclutamiento informal de los equipos a través de redes sociales o sistemas de búsqueda, lo cual se concibe de forma favorable por los jugadores. De esta manera, un jugador percibe que cuenta con apoyo de otros jugadores para desarrollar acciones específicas dentro de la red social en la que se desarrolle el juego (Freeman et al., 2011). De igual forma, la autorregulación y la auto reflexión son habilidades que llegan a desarrollarse en los *esports* debido a la evaluación del juego que hace por sí mismo el jugador para alcanzar mejores niveles de logro. (Popa et al, 2020).

Así mismo, investigaciones enfocadas a la educación (Rocancio, et al., 2017) han demostrado su

utilidad como herramientas didácticas y de apoyo en actividades docentes, además de comprenderse como espacios que comparten similitudes con otros espacios de esparcimiento, tal es el caso de restaurantes o parques temáticos (Crawford, 2015).

En este devenir los video juegos han ido encontrando una especialización que abarca desde lo narrativo hasta de públicos, y en este entramado se incorporan los *esports*, término acuñado en la jerga de los jugadores para referirse a los deportes electrónicos que forman parte de un entorno competitivo determinado por estructuras formales, como sucede con los deportes tradicionales. El fin principal es competir tanto a nivel individual como grupal (Giakoni- Ramírez, 2022). Así es posible que existan jugadores independientes o equipos completos, que gracias a los servicios de internet pueden integrarse por personas de diferentes países y edades.

MATERIALES Y METODOLOGIA

La presente investigación corresponde a un estudio cualitativo exploratorio de tipo fenomenológico-etnográfico. El primero busca comprender un fenómeno social a través de las reflexiones que surgen dentro de las conversaciones en grupo, sin intentar generalizar los resultados (Donoso, 2004) y el segundo tiene como propósito describir diversos grupos sociales desde su propia perspectiva. Este tipo de investigación es conveniente ya que desde la fenomenología es posible estudiar la naturaleza y significado de las cosas, por lo que es posible describir cómo las personas experimentan una situación, un concepto, o un evento (Saldana, 2011), además de comprender la forma en que interactúan los grupos sociales.

La muestra es de tipo no probabilística, homogénea, de casos tipo y por conveniencia, integrada por 12 participantes (Hernández, 2015). Los criterios de selección fueron los siguientes: jóvenes entre 18 y 16 años que radicaran en Ciudad de México, Puebla y Querétaro con edades entre 18 y 26 años que tienen acceso a internet, de clase media y media alta y que poseen una educación mínima de preparatoria. Para ello, debían poseer dentro del entorno de los *esports* una computado-

ra apta para correr los juegos, o bien, alguna consola de videojuegos que debe de contar con multijugador en línea. Así mismo debían ser jugadores de *Fort Nite*, *Roket* y *Halo*.

La muestra se conformó a partir de una convocatoria abierta en las redes sociales Facebook e Instagram en las que se publicó un cuestionario de cinco preguntas, las cuales tuvieron el objetivo de detectar a los candidatos que cumplieran con el perfil indicado. En esta primera etapa se recibieron 100 cuestionarios. Con base a un análisis de los perfiles, se encontraron 30 personas que cumplieron con las características de la muestra. De esta forma, se buscó contacto a través de mensaje directo en *Facebook*, *Instagram* y *WhatsApp*. Sin embargo, sólo 12 personas contestaron a estos mensajes, además de acceder a participar en el estudio. Para la recolección de datos se emplearon las técnicas de sesión de grupos y entrevistas a profundidad, las cuales fueron realizadas por la plataforma de *Discord* en formato de videollamada y pantalla compartida. En ambos casos se grabó a los participantes. Asimismo, se decidió que los formatos antes mencionados eran los más convenientes para alcanzar mayores niveles de profundidad en los datos y asegurar la obtención de la información en el tiempo estipulado para la presente investigación.

Para generar mayor validez al estudio se optó por realizar una triangulación de fuentes de datos, por lo que también se empleó la técnica de observación. Para esto se pidió permiso a los participantes seleccionados para que los investigadores pudieran estar presentes en una sesión de juego de los programas *Fort Nite*, *Rocket* y *Halo*. Los instrumentos empleados fueron una guía de entrevistas y matriz de observación basadas en la operacionalización de eventos de estudio (Hurtado de Barrera, 2015). El formato de las entrevistas a profundidad (Díaz-Bravo et al., 2013) correspondieron a preguntas semiestructuradas, con una guía de preguntas agrupada por temas, con base en los objetivos del estudio y revisión de la literatura.

Para la observación se realizó una matriz que integraba las principales sinergias del evento a observar: construcción de redes de apoyo. Las observación y entrevistas a profundidad fueron conducidas por el pri-

mer autor de esta investigación. Las entrevistas a profundidad se realizaron hasta alcanzar un nivel de saturación (Saunders et al, 2018); es decir, el punto donde no existen nuevos códigos en los datos, ya que se encuentran varios ejemplos de los mismos códigos, pero no surgen nuevos (Urquhart, 2013). Los participantes consintieron su participación verbalmente y no recibieron ninguna compensación por su colaboración.

Los datos recolectados fueron analizados en el software Atlas.ti v.22 bajo un enfoque inductivo, con el objetivo de reconocer las categorías iniciales hasta el punto de alcanzar la saturación teórica (Strauss y Cor-

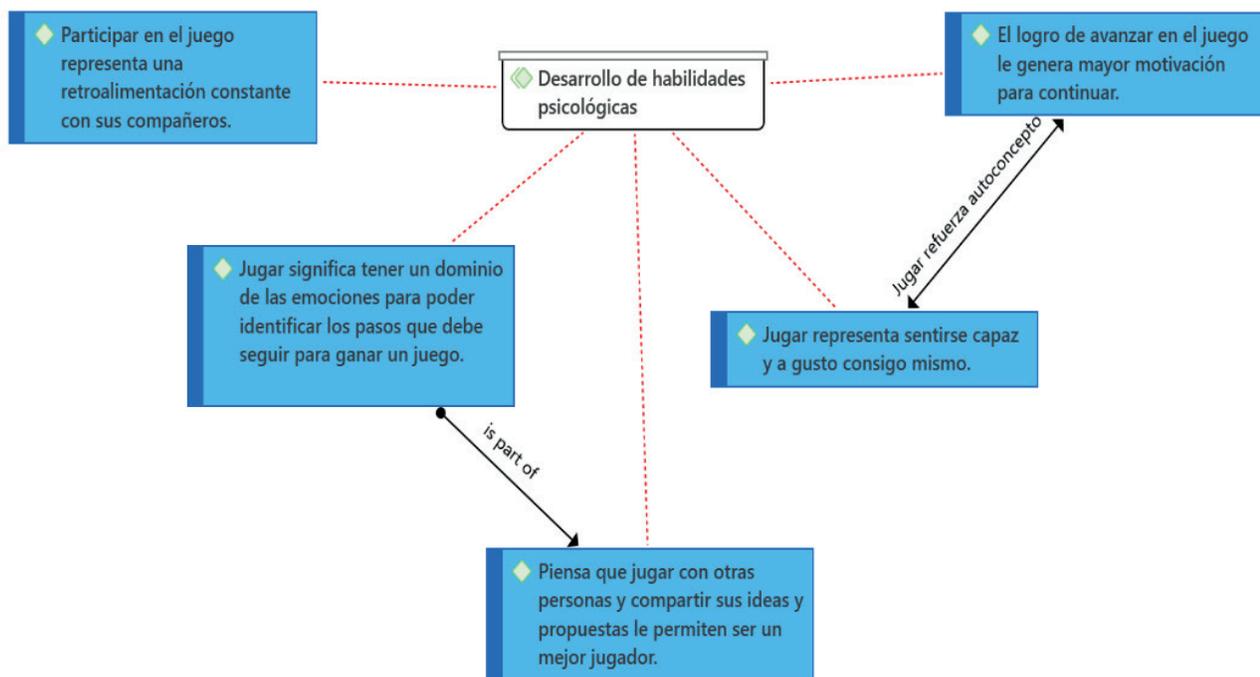
bin, 1998). De acuerdo con el proceso de codificación, todas las sesiones de grupo y entrevistas fueron transcritas e inicialmente leídas con el propósito de identificar temas recurrentes. Las matrices de observación buscaron igualmente buscar los temas recurrentes. La codificación, sobre todo, se basó en buscar el significado que formaba parte del discurso de los participantes; con el objetivo de comprender la subjetividad que existe en “los términos usados por los mismos actores sociales” (Lindlof y Taylor, 2002, p. 220). A partir de la codificación se establecieron cuatro categorías de análisis.

RESULTADOS

Categoría Analítica 1: desarrollo de habilidades psicológicas.

Figura 1

Red semántica de la categoría analítica 1



Nota: la figura muestra los códigos generados del proceso inductivo que realiza el investigador del presente trabajo.

La red semántica de esta categoría puede visualizarse en la Figura 1, la cual describe el refuerzo en el autoconcepto al momento de obtener un logro dentro del juego, lo cual está en concordancia con la satisfacción al conseguir un logro al jugar. La oportunidad de sentirse capaz y a gusto consigo mismo se constituye como un elemento de la dinámica del juego, que permite una expresión más espontánea. Así lo manifiesta Edgar R.: “decimos groserías, pero no es para faltarnos al respeto, sino que es parte del ambiente dentro del juego” (Comunicación personal, 30 de abril de 2022). Un punto para destacar es el logro de avanzar en el juego le genera mayor motivación para continuar ya que los jugadores cuentan con estrategias para tener mejor rendimiento a través de operaciones como la configuración de controles, guías y tutoriales en formato de video para mejorar, o escuchar técnicas que los entrevistados mencionan que desconocían. Así lo menciona José T.: “Sí he recibido ayuda y siento que me han ayudado a

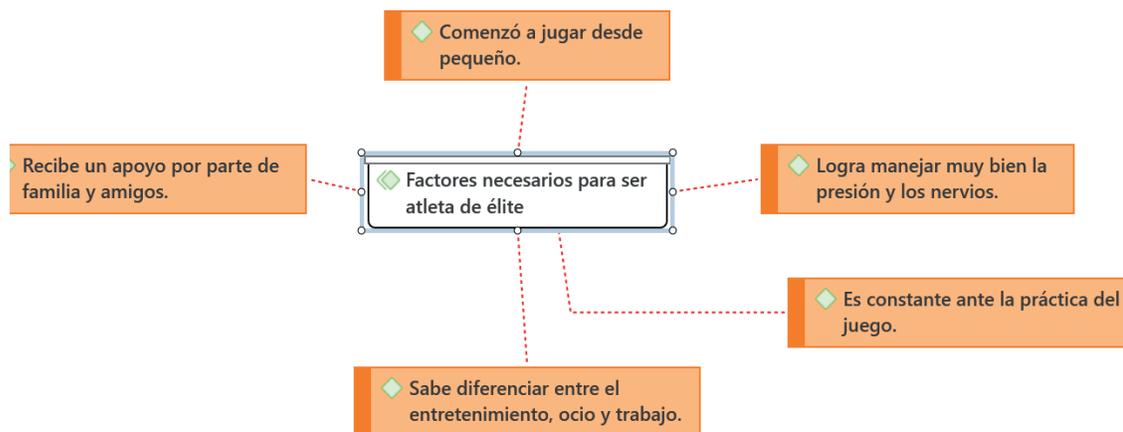
mejorar. En su momento parecían técnicas que desconocía en su momento y me explicaban para hacer bien todo el rollo” (Comunicación personal, 28 de abril de 2022). Así mismo, jugar con otras personas y compartir ideas y propuestas significa ser un mejor jugador. Luis H.: “Cuando competimos especialmente es cuando analizamos más las repeticiones. Nos ponemos a reflexionar qué es lo que hicimos bien, qué es lo que hicimos mal” (Comunicación personal, 28 de abril de 2022).

En temporadas del juego, esta práctica se intensifica ya que los jugadores consideran que es necesario realizar una reflexión más profunda: “reflexionar qué es lo que hicimos bien y qué es lo que hicimos mal” (Luis H., Comunicación personal, 28 de abril de 2022). A través de las observaciones se apreció que existe una sincronía que genera tranquilidad y vinculación a pesar de las diferencias entre los distintos juegos, como es el caso *Fort Nite*, *Rocket* y *Halo*.

Categoría analítica 2: Factores para un atleta de élite.

Figura 2.

Red semántica de la categoría analítica 2



Nota: la figura muestra los códigos generados del proceso inductivo que realiza el investigador del presente trabajo.

Los factores que los entrevistados mencionaron como fundamentales para ser o llegar a ser un atleta de élite pueden visualizarse en la Figura 2. Los entrevistados mencionaron que para consolidarse en el juego la mayoría comienza a jugar desde pequeños, recibe apoyo por parte de familiares y amigos, logra manejar la presión y los nervios, sabe diferenciar entre el entramiento, ocio y trabajo y es constante. Desde la visión de los entrevistados la constancia es un factor que genera resultados.

En este sentido la seriedad y el compromiso se constituyen como elementos claves derivados de la constancia, un ejemplo es el que menciona el jugador Nayib A. “Sí, a mí sí me gusta tomarlo con seriedad. Pero que sea un juego competitivo no quiere decir que no me pueda reír de perder o no disfrute otra cosa fuera de lo competitivo puede ser versátil, tomártelo en serio, pero también entender que es un juego” (Comunicación personal, 30 de abril de 2022). Los entrevistados, desde su infancia, tuvieron un acercamiento con los videojuegos y en algunos casos el género que jugaron en su niñez sirvió como punto de inflexión hacia lo que juegan en equipo. No obstante, otros testimonios indicaron que cuando se llegaba a la adolescencia, tendían a cambiar de género y practicar en el entorno del juego en turno que estaba de moda. “Cuando era niño me encantaban los de aventura. Cuando entré a la secundaria por la popularidad de las competiciones tanto de *Call of Duty*

como de *Halo*, empecé a tener más auge por los FPS y pues la verdad por eso mismo me gustó mucho *Rocket League*, porque fue como un descanso, como algo nuevo, todos lo aprendimos desde cero y por eso me quedé” (Edher, M., Comunicación personal, 28 de abril de 2022).

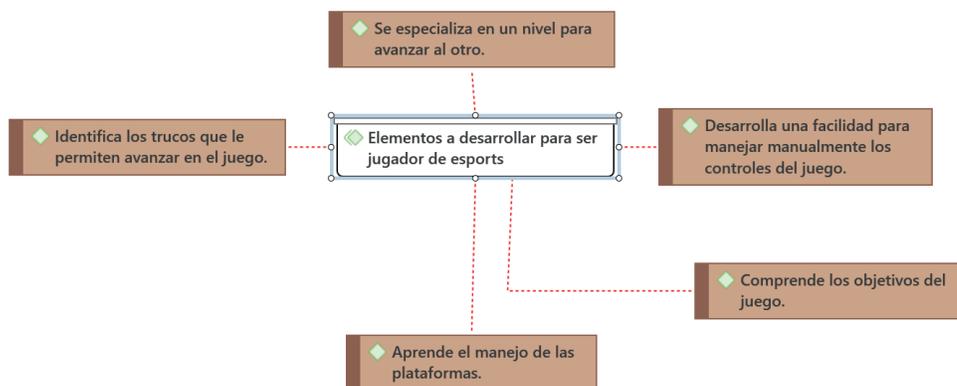
En cuanto a la práctica del juego los entrevistados consideran indispensable que se encuentren en comunicación dentro del chat de voz de sus respectivos servidores de *Discord* para que de esta manera se logre una mayor sintonía. El manejo de la frialdad, la presión y los nervios es un reto que los entrevistados manifestaron como factores necesarios de fortalecer para jugar y ser parte del equipo. Por ejemplo, en *Fort Nite* es necesario actuar de manera inmediata ya que ocurren ataques inesperados, por lo que los jugadores pueden aturdirse y quedar fuera de las jugadas.

Sobre al apoyo de parte de la familia y amigos, los entrevistados indicaron que existió mayor variación ya que la mayoría de los entrevistados manifestó que sí han llegado a expresarse con sus amigos, aunque esto no ocurre tan frecuentemente cuando se trata de comentarles a los familiares. José T. “no comparten tanto del tema pues es más que nada un apoyo; pero no tanto como mis amigos que sí saben el esfuerzo y todo lo que se requiere para ello y eso me ha apoyado mucho” (Comunicación personal, 28 de abril de 2022). Esto coincide con Edgar R. “no es como que me pregunten” (Comunicación personal, 30 de abril de 2022).

Categoría analítica 3: elementos a desarrollar para convertirse en un atleta de esports

Figura 3

Red semántica de la categoría analítica 3



Nota: la figura muestra los códigos generados del proceso inductivo que realiza el investigador del presente trabajo.

Ser un deportista de alto rendimiento conlleva que los participantes además de conocer las reglas del juego también conozcan diversas jugadas o alternativas que surgen de la experiencia. La Figura 3 corresponde a la red semántica de la presente categoría. Por esta razón, la identificación de trucos que permiten avanzar se configura como un elemento del proceso que vive un jugador para ser de alto rendimiento. Por ejemplo, en el *esport Fort Nite*, la donación de municiones, acompañamiento grupal, apuntes mediante comandas y alertas, representan estos trucos que permiten avanzar y diferenciarse de sus competidores.

Así mismo, la comprensión del objetivo que como grupo de juego se busca alcanzar es otro elemento del proceso. Los jugadores requieren seguir las indicaciones de otros compañeros para continuar y seguir presentes en la contienda. La flexibilidad es un elemento que permite a los jugadores conformarse como un equipo, sobre todo porque cada uno cuenta con distintos tipos de equipos tecnológicos, como es el caso de los controles de juego.

Con esto es posible percibir que en los *esports* la empatía y la conciencia del otro se constituyen como

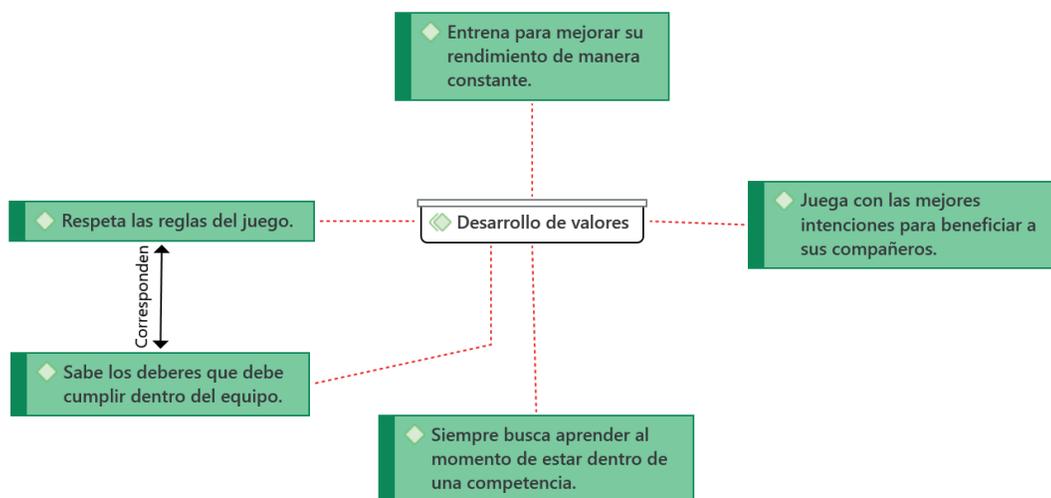
elementos fundamentales en la formación de un atleta. Por ejemplo, Luis H. lo manifiesta: “el objetivo es que todos juguemos parecidos o con buen posicionamiento. Yo pienso que a veces sí nos tratamos de estar en la misma sintonía” (Comunicación personal, 28 de abril de 2022).

Por otra parte, la especialización continua en distintos puntos del juego se configura como un elemento que debe alcanzarse para ser un atleta. “Lo hago rankeando con Nayo y con Beto para tratar de subir de nivel porque la comunicación es más directa. Sabes lo que está haciendo cada uno, entonces ya cada quién tiene ese rol” (Edgar R., Comunicación personal, 30 de abril de 2022). Jugar fuera de los equipos habituales es otro elemento para desarrollarse como atleta ya que esto les permite incrementar su rendimiento. “Sí trato de ayudarlos en cierto punto para ciertas mecánicas que yo aprendí gracias a otros equipos” (Edher M., Comunicación personal, 28 de abril de 2022). Con esto se enfatiza que los jugadores aprenden en otros contextos para trasladarlos a sus equipos de referencia.

Categoría analítica 4: desarrollo de valores

Figura 4

Red semántica de la categoría analítica 4



Nota: la figura muestra los códigos generados del proceso inductivo que realiza el investigador del presente trabajo.

En los *esports* se desarrolla un conjunto de valores que integran elementos emocionales que fomentan el compañerismo, por lo que la confianza es un factor que incrementa cada vez que se ejerce la interacción. Incluso cuando existen momentos difíciles, como las eliminaciones. Durante la observación un equipo perdió frente a un competidor; sin embargo, no existieron comentarios negativos o actitudes que denotaran que los jugadores no querían seguir jugando. De hecho, una vez terminada la jugada, los integrantes se trasladaron a la red social *Discord* para hablar del juego. “En general nuestra comunicación es muy buena porque sí nos tenemos suficiente confianza. Cuando alguien comenta alguna inquietud o problema antes del juego, nuestra respuesta siempre es de motivación o de ánimo. Cuando perdemos nunca nos reprochamos, ni nos enfadamos con alguien del equipo” (Edher M. Comunicación personal, 28 de abril de 2022). En la Figura 4 es posible percibir que los valores que se desarrollan durante la dinámica grupal de los jugadores. En este sentido los jugadores en los *esports* a través de sus comportamientos desarrollan una serie de valores implícitos que van desde la responsabilidad personal, como es el entrenamiento para mejorar el rendimiento, hasta el respeto de reglas y compañerismo.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

El desarrollo de habilidades socioemocionales está presente en los entrevistados de la presente inves-

tigación. Como mencionan Jones et al. (2014) y Colwell (2007) los jugadores pueden lidiar con emociones negativas a través del video juego ya que durante las partidas deben enfrentarse a momentos de tensión y frustración en caso de perder un juego.

En las categorías analizadas una constante es que los jugadores están conscientes de que para avanzar es necesario dejar de lado emociones que puedan alterar el rumbo del equipo hacia la victoria. Y esto se refuerza porque los jugadores consideran que están interactuando sin considerar como un obstáculo a la virtualidad. Esto confirma lo que Crawford (2015) refiere sobre la percepción de los video juegos como espacios para socialización. Así, a través del análisis es posible inferir que los *esports* contribuyen a conformar habilidades socioemocionales ya que brindan la oportunidad para respetar reglas, compartir experiencias, trabajar en equipo y permitir que otros aprendan. Más allá de una visión individualista, prolifera la visión de comunidad, donde la empatía y la motivación se convierten en una constante a desarrollar.

De esta manera, se propone que para futuras investigaciones se aborde un mayor énfasis en cómo se construye la red de apoyo social gracias a los *esports* de manera que, las instituciones logren plantear proyectos enfatizados en un entorno de vinculación e integración para que distintas personas, especialmente aquellas que son introvertidas, logren sentirse integradas en contextos donde compartan los mismos intereses y valores. 

REFERENCIAS

- » Colwell, J. (2007). Needs met through computer game play among adolescents. *Personality and Individual Differences*, 43, 8, pp. 2072–2082. En <https://doi.org/10.1016/j.paid.2007.06.021>
- » Díaz-Bravo, L., Torruco-García, U., Martínez-Hernández, M. y Varela-Ruíz, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica*, 2, 7, pp. 162-167
- » Donoso, T. (2004). Construcción Social: Aplicación del Grupo de Discusión en Praxis de Equipo Reflexivo en la Investigación Científica. *Revista de Psicología*, 13, 1, pp. 9-20. En <https://revistaspsicologia.uchile.cl/index.php/RDP/article/view/17459>
- » Durkin, K. y Barber, B. (2002). Not so doomed: computer game play a positive adolescent development. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 23, 4, pp. 373, 392. En [https://doi.org/10.1016/S0193-3973\(02\)00124-7](https://doi.org/10.1016/S0193-3973(02)00124-7)
- » Freeman, G. y Wohn, D. (2019). Understanding eSports Team Formation and Coordination. *Computer Support Cooperation Work* 28, 1, pp. 95–126. En <https://doi.org/10.1007/s10606-017-9299-4>
- » Freeman, P., Coffee, P. y Rees, T. (2011). The PASS-Q: the Perceived Available Support in Sport Questionnaire. *Journal of Sport Exercise Psychology* 33, 1, pp. 54–74. En <https://doi.org/10.1123/jsep.33.1.54>

- » Giakoni-Ramírez F., Merellano-Navarro E. y Duclos-Bastías D. (2022). Professional Esports Players: Motivation and Physical Activity Levels. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19,4, pp. 1-13. En <https://doi.org/10.3390/ijer-ph19042256>
- » Hallmann, K. y Giel, T. (2018). Esports—Competitive Sports or Recreational Activity?. *Sport Management Review*, 21, 1, pp. 14–20. En <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.011>
- » Hamari, J., y Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it?. *Internet Research*, 27(2), 211–232. En <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- » Hattenstone, S. (2017,). The rise of eSports: are addiction and corruption the price of its success?. *The Guardian*. En <https://www.theguardian.com/sport/2017/jun/16/top-addictionyoung-people-gaming-esports>
- » Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México, McGraw Hill.
- » Himmelstein, D., Liu, Y., y Shapiro, J. (2017). An exploration of mental skills among competitive league of legend players. *Journal International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 9,2, pp. 1-21. En <https://doi.org/10.4018/IJGCM-2017040101>
- » Hughes, L y Leavey, G. (2012). Setting the bar: Athletes and vulnerability to mental illness. *British Journal of Psychiatry*, 200, 2, pp. 95–96. En <https://doi.org/10.1192/bjp.bp.111.095976>
- » Hurtado de Barrera, J. (2010). *Metodología de la Investigación. Guía holística para la comprensión de la ciencia*. Caracas, Quirón Ediciones.
- » Jenny, S., Manning, R., Keiper, M. y Olrich, T. (2017). Virtual(Ly) Athletes: Where ESports Fit within the Definition of Sport. *Quest* 69, 1, pp. 1–18. En <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>
- » Lindlof, T. y Taylor, B. (2002) *Qualitative Communication Research Methods*. London, Sage Publishing.
- » Király, O., Griffiths, M., King, D., Lee, H., Lee, S., Bányai, F., Zsila, Á., Takacs, Z. y Demetrovics, Z. (2018). Policy Responses to Problematic Video Game Use: A Systematic Review of Current Measures and Future Possibilities. *Journal of Behavioral Addictions*, 7, 1, pp. 503–517. En <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.050>
- » Müller, K., Beutel, M., Dreier, M. y Wölfling, K. (2019). Clinical Evaluation of the DSM-5 Criteria for Internet Gaming Disorder and a Pilot Study on Their Applicability to Further Internet-Related Disorders. *Journal of Behavioral Addictions*, 8, 1, pp. 16–24. En <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.140>
- » Nielsen. (1 de junio de 2020). 3, 2, 1 Go! Video Gaming is at an All-Time High During COVID-19. Nielsen report. En <https://www.nielsen.com/insights/2020/3-2-1-go-video-gaming-is-at-an-all-time-high-during-covid-19/>
- » Nielsen, R. y Karhulahti, V. (14 de agosto de 2017). *The Problematic Coexistence of Internet Gaming Disorder” and Esports*. [Memorias de congreso]. 12th International Conference on the Foundations of Digital Games, Nueva York, Estados Unidos. En <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3102071.3106359>
- » Popa, D., Mîndrescu, V., Iconomescu, T. yTălaghir, L. (2020). Mindfulness and self-regulation strategies predict performance of romanian handball players. *Sustainability* 12,3667. doi: 10.3390/su12093667
- » Rocancio, A., Ortíz, M., Llano, H., Malpica, M. y Bocanegra, j. (2017). El uso de los videojuegos como herramienta didáctica para mejorar la enseñanza-aprendizaje: una revisión del estado del tema. *Revista de Ingeniería, Investigación y Desarrollo*, 17, 2, pp.46-36. En <https://doi.org/10.19053/1900771X.v17.n2.2017.7184>.
- » Rumpf, H., Achab, S., Billieux, J., Bowden-Jones, H., Carragher, N., Demetrovics, Z., Higuchi, S., King, D., Mann, K., Potenza, M., Saunders, J., Abbot, M., Ambekar, A., Tolga, O., Assanangkornchai, S., Bahar, N., Borges, G., Brand, M., Chan, E., Chung, T., Derevensky, J., Kashef, A., Farrell, M., Fineberg, N., Gandin, C., Gentile, D., Griffiths, M., Goudriaan, A., Grall-Bronnec, M., Hao, W., Hodgins, D., Ip, P., Király, O., Kook, H., Kuss, D., Lemmens, J., Longk, J., Lopez-Fernandez, O., Mihara, S., Petry, N., Pontes, H., Rahimi-Movaghar, A., Rehbein, F., Rehm, J., Scafato, E., Sharma, M., Spitzler, D., Stein, D., Tam, P., Weinstein, A., Wittchen, H., Wölfling, K., Zullino, D. y Poznyak, V. (2018). Including Gaming Disorder in the ICD-11: The Need to Do so from a Clinical and Public Health Perspective. *Journal of Behavioral Addictions*, 7, 1, pp. 556–561. En <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/30010410/#:~:text=However%2C%20just%20as%20with%20any,for%20those%20who%20need%20it>.
- » Saldana, J. (2011). *Fundamentals of Qualitative Research*. Oxford UK Oxford University Press.
- » Saunders, B, Sim, J., Kingstone, T., Baker, S., Waterfield, J., Bartlam, B., Burroughs, H. y Jinks, CL. (2018). Saturation in qualitative research: exploring its conceptualization and operationalization. *Quality & Quantity*, 52, 4, pp. 1893-1907.
- » Southern Illinois Universtiy (s.f.). About Esports. En <https://www.siu.edu/esports/about/history.shtml#:~:text=Esports%20traces%20its%20origins%20back,cutthroat%2C%20inaugural%20Donkey%20Kong%20tournament>
- » Stanton, R. (1 de junio de 2022). Global entertainment & media revenues surge to \$2.3 trillion; virtual reality sees 36% growth as gaming and esports are on pace to become a \$324 billion business. PwC. Price Water House Coopers. En <https://www.pwc.com/gx/en/news-room/press-releases/2022/global-entertainment-and-media-outlook-2022-2026.html>
- » Statista (2021). Video Games Demographics - Who plays games in 2021. <https://techjury.net/blog/video-game-demographics/#gref>
- » Statista. (2021). Important social aspects of gaming interactions according to gamers worldwide in 2021. En <https://www.statista.com/statistics/1235068/online-gaming-social-aspects/>
- » Strauss, A. y Corbin, J. (1998). *Basics of Qualitative Research: Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory*. 2. London Sage Publishing.
- » The recovery village (2021). Video Game addiction statistics. En <https://www.therecoveryvillage.com/process-addiction/video-game-addiction/gaming-addiction-statistics/>
- » Urquhart, C. (2013). *Grounded Theory for Qualitative Research. A practical Guide*. London Sage Publishing.
- » World Economic Forum. (2016). New vision for education: Fostering social and emotional learning through technology. En <https://www.weforum.org/reports/new-vision-for-education-fostering-social-and-emotional-learning-through-technology>



La producción de videojuegos en La Habana durante el 2019. ¿Una industria en construcción?

Video game production in Havana during 2019. An industry under construction?



Dr. Hamlet López García
Instituto Cubano de Investigación Cultural Juan Marinello, La Habana, Cuba
hamletres@gmail.com
Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-8625-0374>

Lic. Carlos Fernández Hernández
Facultad de Comunicación, Universidad de la Habana, Cuba
carlos.fernandez@fcom.uh.cu
Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-9798-8021>



Msc. Fidel Alejandro Rodríguez
Facultad de Comunicación, Universidad de la Habana, Cuba
fidelalejandrorf@gmail.com

Lic. Amanda Pérez Piloto
Facultad de Economía, Universidad de la Habana, Cuba
amanda.perez@fec.uh.cu



Recibido: 7 de octubre de 2022
Aceptado: 22 de octubre de 2022
Publicado: 31 de diciembre de 2022

Received: October 7th, 2022
Accepted: October 22nd, 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/rpc.v4i2.2705>

Cómo citar: López García, H., Fernández Hernández, C., Rodríguez, F. A. & Pérez Piloto, A. (2022). La producción de videojuegos en La Habana durante el 2019. ¿Una industria en construcción?. *Revista Panamericana de Comunicación*, 4(2). <https://doi.org/10.21555/rpc.v4i2.2705>



Videopresentación

RESUMEN

El artículo tiene el objetivo de diagnosticar cuál es el estado de la producción de videojuegos en la ciudad de La Habana. Para ello recoge información mediante entrevistas a algunos productores y analiza información documental durante el 2019, año que cubre el presente artículo. Entre los principales resultados se encuentra que si bien no puede hablarse de la presen-

cia de una industria, existe una ventana de oportunidad para su fomento. El artículo concluye con algunas referencias a lo ocurrido posteriormente al año del estudio y un conjunto de sugerencias de políticas.

Palabras-clave: Videojuegos, producción, Cuba, industria de videojuegos, mercado de videojuegos

ABSTRACT

The article aims to diagnose the state of the video game industry in the city of Havana. To this end, it gathers information through interviews to some producers and analyzes documentary information during 2019, the year covered by this article. Among the main results, it is found that although it is not possible to speak of the presence of an industry, there is a window

of opportunity for its promotion. The article concludes with some references to what happened after the year of the study and a set of policy suggestions.

Keywords: Videogames, Cuba, production, videogames industries, videogames market

INTRODUCCIÓN¹

El 21 de octubre del 2020 fue publicado en un importante medio de prensa cubano una nota periodística acerca de las aplicaciones móviles más usadas desde marzo del 2020 hasta septiembre (Antón Rodríguez, 2021), período que coincidió con la entrada del COVID y la experiencia de los primeros confinamientos por la pandemia en el país. Los datos utilizados para el artículo provinieron del sitio cubano para la descarga de aplicaciones Apklis (www.apklis.cu), que alberga alrededor de 5000 aplicaciones, de ellas 454 cubanas. Entre el listado de las aplicaciones con mayor número de descargas se mencionó al videojuego Coliseum (realiza-

do entre el centro Vertex de la Universidad de las Ciencias Informáticas y la productora “Estudios de Animación ICAIC”, perteneciente al Instituto Cubano de Arte e Industria Cinematográfica -ICAIC-), el cual también está disponible en los portales de videojuegos cubanos La Base (www.videojuego.cu) y en <https://cosmox.cu>.²

Los logros de Coliseum resuenan con un contexto más amplio en el que la industria del videojuego a nivel global mueve enormes cantidades de recursos, sobrepasa en ingresos a otras industrias culturales mucho más asentadas, como pudiera ser la del cine, y es uno de los sectores más dinámicos dentro de las indus-

¹ Este trabajo se desarrolló en el marco del proyecto de investigación Industrias culturales en La Habana coordinado por la Universidad de la Habana entre el 2019 y principios del 2020.

² Aunque no es el único videojuego realizado entre las dos entidades, si destaca entre los realizados en Cuba por la cantidad de descargas y por haber logrado considerables ingresos. Por ejemplo, en el 2019 la prensa nacional reportaba que Coliseum había logrado un millón de pesos (CUP) en ventas dentro del juego. (Domínguez, L. E., 2019)

trias creativas. La industria del videojuego tiene otros rasgos que pueden ser atractivos para el caso cubano y específicamente para una hipotética política de fomento a las industrias creativas en La Habana: es intensiva en conocimientos y necesita relativamente poca inversión en bienes de capital, como pudiera ser el caso si se pensara en revitalizar la industria fonográfica con nuevos estudios de grabación o inaugurar nuevos canales de televisión con sus correspondientes plantas transmisoras. Sin embargo, antes de sugerir líneas de trabajo para el estímulo a la industria del videojuego en La Habana desde las políticas públicas es necesario diagnosticar cuál es el estado de la producción de videojuegos y analizar este estado a partir de las características que muestra la industria de videojuegos a nivel global y latinoamericano, lo cual es el objetivo de este artículo.

El artículo se estructura de la siguiente manera. Primero presenta los rasgos que desde el punto de vista de los autores del presente informe definen a un videojuego. Luego expone una caracterización general del estado de la industria del videojuego a nivel global y su comportamiento en Latinoamérica, con énfasis en los desafíos que plantea para nuevos competidores. A continuación, en el documento se caracteriza la situación en La Habana a partir de la información disponible durante el 2019, año que cubre el presente informe. El artículo concluye con algunas referencias a lo ocurrido posteriormente al año del estudio y un conjunto de sugerencias de políticas. Las metodologías empleadas para la recogida de la información fueron las entrevistas a los principales actores en el campo de la producción de videojuegos en la ciudad de La Habana y la revisión de documentos.

EL VIDEOJUEGO. UNA DEFINICIÓN Y SITUACIÓN DE SU INDUSTRIA A NIVEL GLOBAL

El videojuego como objeto de análisis posee fronteras borrosas que a la hora de determinar los elementos que están dentro y fuera de la industria y que son objetos de política puede dificultar su análisis. Un ejemplo pudieran ser los productos digitales educativos que contienen elementos lúdicos. Otro ejemplo que pudiera estar o no estar dentro de la industria de videojue-

gos, en dependencia de la definición usada, pudieran ser los simuladores. En principio adoptamos como rasgos de un videojuego los siguientes³:

- » Es digital, se basa en software sobre sistemas de cómputo.
- » Es interactivo. Desde su concepción y producción, el discurso está condicionado por la intervención del usuario para su desarrollo. Es evolutivo en cuanto a complejidad de sus mecanismos de juego y retos.
- » Hace énfasis en su funcionalidad lúdica. Tiene jerarquía sobre otras funcionalidades educativas o de desarrollo de habilidades. Esta influye en los modos de desarrollo del discurso y mecánica del juego.
- » Producto cultural. Por su encargo de representación simbólica e intertextualidad sobre temáticas, narrativas e ideas compartidas socialmente. Porque está asociado a prácticas de consumo con rituales, símbolos, identidades, formas de articulación social y otros procesos.
- » Distribuido socialmente, aun cuando tenga públicos específicos.
- » Desarrollado en procesos de producción estructurados que implican varias especialidades, saberes y plataformas de trabajo.
- » Generador de valor hacia distintas dimensiones, sean económicas o político-culturales.

La cual permite aprovechar los datos proporcionados por la industria, pero enriquece su análisis desde otras dimensiones.

En cuanto al mercado de los videojuegos a nivel global, de acuerdo con la consultora Newzoo, el sector de los juegos para tabletas y móviles es el más grande, con ingresos estimados para el 2020 de alrededor de

³ Estos rasgos están basados de manera amplia en una concepción de las tecnologías digitales como artefactos socialmente construidos. Véase por ejemplo Pinch, T., y Bijker, W. (2008)

77.2 miles de millones de dólares y creciendo 13.3% por año. El sector de los juegos para consolas es el segundo en importancia, con ingresos estimados de 45.2 de miles de millones y un crecimiento de 6.8%. En el caso de los videojuegos descargados o vendidos físicamente para PC, según la consultora generarán 33.9 miles de millones (Newzoo, 2020).

Aquí es importante notar que, de acuerdo con la consultora Newzoo, el mercado de videojuegos para móviles crecerá más que el mercado para consolas y para PCs, y eso será gracias al efecto combinado del confinamiento global por la COVID 19 y las menores barreras de entrada: el desarrollo de un videojuego para móviles es relativamente menos complejo si se compara con el desarrollo de un videojuego para PC. Por otra parte, según estimados de la propia consultora Newzoo, solo el 38% de los jugadores en soportes móviles está dispuesto a pagar por un videojuego para móvil. Ello es relevante para el escenario cubano porque el desarrollo de videojuegos para móviles tiende a ser menos costoso si se compara con videojuegos para pc y para consolas.

El mercado de videojuegos es extremadamente competitivo, riesgoso y altamente concentrado. Pero además es un mercado en flujo, muy marcado por las innovaciones tecnológicas y búsqueda constante de nuevos modelos de negocio. En los últimos dos años a nivel internacional han abundado las noticias sobre el surgimiento de nuevas plataformas para la distribución, la experimentación con nuevos productos como la realidad virtual y la realidad aumentada, y el lanzamiento de nuevos servicios de videojuegos en la nube. xCloud, de Microsoft, PlayStation Now, de Sony y Google Stadia son ejemplos de ello. Especialmente el streaming de los videojuegos desde la nube, que ahorra al consumidor el gasto en hardware, puede tener un impacto especialmente disruptivo a mediano y largo plazo, acentuando la importancia estratégica de las plataformas como intermediadores en la captura de mayor volumen de ingresos dentro de la cadena.

En Latinoamérica, si bien algunos títulos producidos localmente han logrado tener cierta difusión internacional, como Kingdom Rush del desarrollador uruguayo Ironhide, o Master of Orion, de la desarrolladora argentina NGD Studio, las productoras de videojuego en

sentido general suelen ser pequeñas, tener menos de 10 años de existencia, depender del outsourcing o de la venta de otros productos y servicios para poder sobrevivir, y estar en manos de distribuidores externos a la región para lograr ventas, incluso en Latinoamérica (Observatorio de la Industria Argentina de Videojuegos, 2018).

No obstante, las políticas públicas de la región que pudieran estimular al sector han sido esporádicas e insuficientes. En una publicación del Banco Interamericano de Desarrollo en colaboración con el Ministerio de Cultura de Perú se identifica entre otros resultados los principales obstáculos que impide crecer la industria del videojuego de ese país. Es posible pensar que, aunque el informe está limitado a un país, las dificultades identificadas son compartidas a nivel regional. Entre esas dificultades se encuentra la poca disponibilidad de capital humano especializado, por ejemplo, en arte y diseño de los juegos; escaso capital financiero, baja capacidad para el crecimiento empresarial, débil integración en las cadenas globales de valor y la alta fragmentación del sector (Grazzi, M. y Sasso, 2021)

Por otra parte, se evidencia enormes oportunidades para el sector de la industria del videojuego latinoamericano, dado el crecimiento del mercado regional, especialmente en el sector de los juegos para móviles. El crecimiento del mercado de videojuegos en América Latina es uno de los más altos a nivel mundial, alcanzando en 2020 los US\$6.000 millones en ingresos (Grazzi y Sasso, 2021). Los dispositivos móviles representan el 48% de los ingresos del mercado de videojuegos en el 2021, constituyendo su principal fuente, y gracias a la creciente penetración de la tecnología móvil en las sociedades latinoamericanas, el 58% de la población online de América Latina juega en el móvil, siendo los mercados más importantes México, Brasil, Argentina y Colombia (Newzoo, 2022). En lo fundamental se espera que los móviles se mantengan como el principal impulsor del crecimiento del consumo de videojuegos en América Latina, dada la creciente accesibilidad y el despliegue progresivo de la 5G, lo que ampliará el acceso a internet (Señal News, 2021)

PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS EN LA HABANA. CONTEXTO, PRINCIPALES ACTORES Y POLÍTICAS

La historia y el contexto

La producción de videojuegos en Cuba tiene como punto de partida el diseño de multimedia interactivas con misión educativa desarrolladas en múltiples instituciones desde finales de los 80 hasta entrados los 2000. Este enfoque de las tecnologías como fuente de acceso al conocimiento fue característico del abordaje de las tecnologías de información y las comunicaciones durante esa etapa en el país. “El laberinto del saber” es señalado como el primer título cubano producido entre los años de 1988 y 1990, con un énfasis en el componente lúdico.

Para el 2006, en el marco de los eventos y articulaciones del conjunto de políticas públicas denominadas como Batalla de Ideas, instituciones como los Joven Club de Computación y la Juventud Nacional, comienzan procesos de discusión para realizar videojuegos. Estos se asumen como contenidos con una misión de comunicación pública en el marco de la lucha ideológica, lo que permaneció como objetivo primario en los siguientes diez años. En el 2008, la UCI se incorporó a la producción con una misión investigativa e instructiva para sus estudiantes. Ya para esa época podían encontrarse circulando localmente adaptaciones y remix piratas de títulos internacionales distribuidos de manera gratuita o en el comercio informal, con elementos propios del país.

A partir del 2014, comenzó una articulación entre los estudios de la UCI y el ICAIC que continúa hasta estos días y que incorpora una visión novedosa, si se piensa desde la práctica institucional estatal hasta el momento, de cooperación y autofinanciamiento desde las producciones.

En términos de potencial para el desarrollo de una industria de videojuegos, La Habana cuenta con tres centros universitarios donde se imparten carreras vinculadas a las ciencias informáticas: La Universidad de las Ciencias Informáticas, el Instituto Superior “José Antonio Echevarría” y la Universidad de la Habana. Sin

embargo, en la ciudad no se imparte formación especializada en creación de videojuegos. En su territorio tienen sede varias empresas productoras de software (al menos una empresa por cada ministerio), la empresa de telecomunicaciones ETECSA, y varios centros que potencialmente pudieran aportar contenidos, como editoriales, canales de televisión, estudios de grabación, etc. No obstante, estas potencialidades no han cristalizado en un desarrollo de la industria ni en el tejido de una red densa o estable de colaboración e intercambio entre los diferentes actores.

Aunque no hay datos a nivel de población sobre el consumo de videojuegos, en datos hechos públicos en el 2019 sobre el uso de tecnologías por adolescentes de La Habana, a partir de investigaciones del Centro de Investigaciones Sociales del Instituto Cubano de Radio y Televisión, de una muestra de 296 sujetos entre 12 y 18 años, el 74.9% declara consumir videojuegos. El 92.6% declara jugar a través de una consola y el 77% con una computadora de escritorio o una laptop. Y por último el 52% dice jugar todos los días. Entre los videojuegos más consumidos están franquicias mundiales como “Call of Duty”, “Grand Theft Auto”, “Minecraft” o FIFA, aunque también están presentes en el consumo videojuegos cubanos producidos entre el ICAIC y Vertex.

A pesar de la ausencia de datos más detallados, existen otras fuentes de información que permiten suponer una importante base de video jugadores.

La primera fuente de datos en ese sentido lo constituye los ingresos logrados por dos de los productos más exitosos de la colaboración entre la productora “Estudios de Animación ICAIC” y Vertex: los videojuegos La Neurona Intranquila y Coliseum.

La Neurona Intranquila, publicado por primera vez en el 2016, hasta la fecha ha logrado recaudar 101 000 cuc (Trabajadores, 2019). Coliseum, en el mes de diciembre del año 2019 acumulaba 114 920 descargas desde el sitio Apklis, 128 884 sms de compras y 1 millón de pesos en ingresos (Domínguez, L. E., 2019)⁴.

La segunda fuente de información que pudiera dar idea de la base de consumidores de videojuegos de manera indirecta lo constituye la existencia hasta hace muy poco de redes informáticas barriales, autóno-

⁴ En el momento de realización de la investigación 1 CUC equivalía a 1 dólar y a 24 pesos.

mas y basadas fundamentalmente en tecnología inalámbrica, originadas a partir de la iniciativa de video jugadores deseosos de jugar en red, de las cuales la más conocida fue la denominada hasta hace poco SNET, con alrededor de 15 000 usuarios en su momento cumbre, enlazados entre sí a través de la ciudad. De un momento inicial orientado hacia el videojuego, evolucionaron hacia servicios de comunidades virtuales, chat, redes sociales locales y hasta música en streaming, con una estructura jerárquica compleja y mecanismos propios de financiamiento (Rodríguez, 2016). Actualmente, a partir de cambios en la regulación de las redes inalámbricas en el país (MINCOM, 2019), las redes informáticas barriales se han integrado a redes institucionales, donde aspiran a mantener sus servicios.

Hay otro elemento importante del contexto que es importante resaltar. El bloqueo norteamericano contra Cuba no permite la venta de bienes y servicios digitales norteamericanos en el territorio nacional, lo cual incluye a los videojuegos producidos o distribuidos por empresas norteamericanas. Sin embargo, ello no ha significado la falta de familiaridad del consumidor cubano con las últimas tendencias en el mercado global, como se vio en la lista de videojuegos más consumidos. El video jugador cubano está acostumbrado a lidiar con cracks y hackeos que le permiten interactuar con los últimos títulos de la industria del videojuego, incluyendo la puesta en marcha de servidores crackeados de manera local para juegos multijugador. Un ejemplo sobresaliente de lo anterior son los torneos públicos de DOTA.

Otra consecuencia del bloqueo norteamericano es el relativo aislamiento cubano de los flujos globales de bienes y servicios, lo que, si bien impide la inserción de empresas cubanas en las cadenas de valor internacionales, entre otras dificultades, al mismo tiempo abre una ventana de oportunidad para que los productos nacionales puedan posicionarse en el mercado local sin competir contra productos foráneos, lo que favorece crear marca y lo que es más importante: ingresos.

Los actores

Para recoger la información acerca de los productores de videojuegos en La Habana con productos e

ingresos durante el 2019 se partió de contactos previos de los autores del texto y de informaciones publicadas en la prensa nacional. Los criterios de inclusión en la muestra fueron:

- » Se reconocen o identifican a sí mismos como productores de videojuegos.
- » Tuvieron al menos un videojuego publicado o en producción durante el 2019.
- » Generan ingresos a partir de videojuegos.

Se identificaron inicialmente cuatro actores estatales y dos no estatales, los que fueron entrevistados en los primeros cuatro meses del 2020. Hay un quinto actor que también produce videojuegos, EVIMA, perteneciente a la empresa de Joven Club. Pero esta empresa no comercializa sus videojuegos, sino que los distribuye gratuitamente a través de un sitio web, sin modelos de monetización. Por ello no entró en el siguiente momento de la investigación. La entrevista posterior con los actores seleccionados procedió a levantar información acerca del año de inicio, productos realizados, tamaño, número de trabajadores, ventas, exportaciones y otros datos económicos. La información básica de los actores identificados se muestra en la siguiente tabla:

NOMBRE	INICIO	TIPO DE PROPIEDAD	PRODUCTOS REALIZADOS EN EL 2019
Nameless	2015	No estatal	Ninguno
Conwiro	2017	No estatal	Ninguno
Cinesoft	2015	Estatal	12
Vertex	2014	Estatal	12
Productora "Estudios de Animación ICAIC"	2003 (como productora de animados) 2013 (en la producción de videojuegos)	Estatal	19 (16 en colaboración)

Tabla 1. Información básica de los actores identificados.

De los datos iniciales obtenidos a partir de las entrevistas a los actores vale la pena señalar los siguientes puntos.

- » Son pocos actores.
- » Los actores no estatales deben complementar sus ingresos con otras actividades y tienen poco tiempo de existencia.
- » Ninguno de los actores no estatales reportó ingresos durante el 2019 por concepto de videojuegos. Tampoco reportó videojuegos completados durante ese año.
- » Ninguno de los actores estatales tiene como su actividad fundamental la producción de videojuegos. Todos lo realizan como actividad complementaria.
- » Ninguno de los actores logró exportación durante el 2019.
- » Dos de los actores, ICAIC y Vertex, hasta el 2019 colaboraron entre sí aprovechando sus fortalezas respectivas. Por la parte del ICAIC la producción de contenidos digitales y la creación de guiones. Por la parte de Vertex la programación.

Los tiempos de producción de videojuegos, comparados entre Cinesoft y los de Vertex-ICAIC, son semejantes: Entre 4 meses y un año de acuerdo con el nivel de complejidad. Ninguna de los actores reporta tiempos de producción superiores a un año. Sin embargo, se debe considerar los tiempos de mantenimientos y mejoras de los videojuegos. Hasta el 2019, únicamente los videojuegos producto de la colaboración entre Vertex-ICAIC, La Neurona y Coliseum han visto mejoras desde las fechas de su publicación, los que los mantiene como productos que aún generan ingresos.

Los actores tampoco reportan equipos de producción muy grandes, siendo el mínimo 3 personas y el máximo 10 personas. Tanto Cinesoft como ICAIC pueden contratar a personal externo en dependencia del

proyecto que estén realizando en ese momento.

En cuanto a las cadenas de valor solo pudo constatar su formación emergente en las producciones de Vertex-ICAIC. Estos actualmente distribuyen sus videojuegos a través de sus portales, La Base (<http://www.videojuego.cu>), Cosmox, (<https://cosmox.cu>) y del sitio web para aplicaciones móviles cubanas Apklis (<http://www.apklis.cu>), pero anteriormente habían experimentado la comercialización con la ayuda de la EGREM (Empresa de Grabaciones y Ediciones Musicales), Citmatel y en tiendas del propio ICAIC. Para la monetización por su parte dependen de la empresa Desoft, que es la que gestiona la pasarela de pago a través de SMS, el principal vehículo utilizado para comercializar ventas en línea dentro de sus videojuegos.

Hay que tener en cuenta que, en la formación de estas interrelaciones entre diferentes empresas para hacerle llegar el videojuego al consumidor final, intervienen tanto las fortalezas y debilidades de cada actor como algunos aspectos institucionales ya establecidos del entorno económico cubano. Es el caso de la relación entre la productora “Estudios de Animación ICAIC” y Vertex, donde la primera aporta la experticia y conocimientos en contenidos digitales, guiones y animación, mientras que el segundo aporta la programación y la gestión de la infraestructura para la compra y venta. Ninguna de los dos actores durante el 2019 tenía un vehículo de monetización, que es lo que aportó Desoft con su pasarela de pago. Pero como resultó relevante en la entrevista, en los momentos iniciales y hasta la puesta en marcha del portal web La Base los productos creados por el ICAIC-Vertex necesitaban de otra entidad que estuviera autorizada para la comercialización, para poderlos distribuir en soportes físicos.

Por su parte Cinesoft no necesitó de la interrelación con otras empresas. Cuenta con los especialistas necesarios dentro de la propia empresa o los contrata de ser necesario, y también los comercializa directamente a sus clientes principales, dentro del sector de la educación. En el año 2019 para Cinesoft los ingresos estimados fueron alrededor de 1 millón de pesos, según entrevista brindada por su director general.

Las políticas

Aunque existe una preocupación, enunciada numerosas veces en discursos oficiales, de estimular la producción nacional de videojuegos, hasta el 2019 estos no se han visto reflejados en la creación de empresas o instituciones específicamente dedicadas a este fin. Más bien la producción de videojuegos se ha añadido como una actividad complementaria a aquellas empresas o instituciones estatales que por sus misiones son más afines a la producción de videojuegos, además de la motivación personal de algunos de sus directivos. Como ilustración se puede mencionar el caso la productora “Estudios de Animación ICAIC”, que a pesar de tener una experiencia que puede calificarse como prometedorra en la producción de videojuegos y su venta, la estructura autorizada no les permite tener un presupuesto dedicado íntegramente a su producción. Por otra parte, hasta noviembre del 2020 tampoco se puede hablar de una política que apoye o al menos reconozca aquellos productores no estatales que aporten a la producción nacional de videojuegos.

Según la entrevista sostenida con un especialista del ICAIC, a pesar de que en el año 2012 hubo una convocatoria por el entonces vicepresidente Díaz Canel a estudiar las industrias creativas, con énfasis en los videojuegos, para ver como el país podía insertarse y fomentar una producción nacional, ello no avanzó mucho más.

El especialista entrevistado es de la opinión que es necesaria la creación de una institución u organización que ayude a la coordinación entre los diferentes actores que intervienen en la producción de videojuegos.

Otro de los entrevistados, este del Centro Ver-tex, propone además lo siguiente atendiendo a las condiciones del 2019:

- » Crear los actores fundamentales de la industria, dígame Publishers y Estudios, dedicados explícitamente a sus funciones.
- » Ampliar los modelos de negocios, hoy en manos de empresas como Etecsa y Desoft, y que solo son accesible por empresas estatales.

- » Desarrollar el comercio electrónico nacional, aún muy incipiente.
- » Definir fondos para financiar proyectos de videojuegos.
- » Gestionar la capacitación especializada, para los principales roles de la industria: Diseñadores, Animadores, Programadores.
- » Remunerar coherentemente a los desarrolladores, de acuerdo con el volumen de trabajo y al éxito de los videojuegos. Hoy no se les retribuye por los ingresos que los videojuegos generan.

Es posible que con las medidas anunciadas por el gobierno cubano en los meses finales del 2020 y a principios del 2021, destinadas a enfrentar en mejores condiciones la difícil situación económica del país, cambie tanto el entorno institucional como el normativo donde actúan los actores estatales y no estatales, modificando la validez de las recomendaciones hechas (Alonso, R. et al, 2021). Entre las recomendaciones más importantes está la reactivación de la licencia para programadores de equipos de cómputo, junto a un cambio notable en la filosofía de las licencias para trabajadores por cuenta propia en general, que pasa a ser regulada por una lista negativa de actividades que están prohibidas. Además, se incorpora la posibilidad de pasarelas de pago para actores no estatales, a través de las plataformas Transfermóvil y EnZona, así como la venta de aplicaciones a través de la plataforma APKlis.

También por la parte de la producción de videojuegos ocurrieron modestos avances. El estudio ConWiro publicó en marzo del 2021 la primera versión oficial del videojuego La Pira, acumulando en sus primeras tres semanas más de 17 000 descargas, sin contar las descargas anteriores de su versión beta (CITA). Como signo alentador cuenta la alianza de ConWiro con la empresa estatal Desoft, que permitió integrar compras dentro de la aplicación (Domínguez, 2021). De esta manera se convirtió en el primer videojuego cubano producido por un actor no estatal, que permite micropagos.

A pesar de estos avances, resulta evidente que no hay una política pública explícitamente formulada y sostenida en una o varias instituciones que contemple el apoyo o el fomento de la producción de videojuegos como una industria cultural o creativa, ni que la identifique como sector generador de ingresos.

El largo camino por transitar hacia una industria de videojuegos en La Habana. Un análisis desde las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas.

En lo que sigue, para sintetizar y exponer la información recogida se usará como heurístico el análisis de las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas (FODA), por su capacidad para fundamentar análisis estratégicos y proyectar posibles líneas de acción que sustenten a las políticas públicas.

Los análisis FODA se han consolidado como una herramienta básica para la planificación estratégica de las organizaciones desde finales del siglo pasado, al facilitar la identificación de tendencias en los entornos internos y externos que son relevantes a la hora de tomar decisiones acompañadas de un alto nivel de incertidumbre (Rozmi et al, 2018, Kahraman et al, 2007). Los cuatro componentes que guían el análisis identifican y sintetizan elementos o factores externos e internos que requieren consideración a la hora de trazar estrategias. Las *Fortalezas* se refiere a los elementos internos que facilitan alcanzar los fines de la organización, las *Oportunidades* identifica por su parte aquellos que son externos a la organización, tanto pertenecientes al entorno como surgidas de brechas o ineficiencias del mercado, que abren ventanas de desarrollo y consolidación. Las *Debilidades* son elementos internos que limitan o impiden el desempeño, y las *Amenazas* corresponden a aquellos que perteneciendo al entorno constituyen barreras o potenciales barreras para el logro de sus fines (Fleisher y Bensoussan, 2003).

A partir de las entrevistas realizadas a los actores y el análisis del contexto donde la producción de videojuegos tuvo lugar durante el año 2019, es posible identificar un listado preliminar, no jerarquizado y pendiente de corroboración, de algunas debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades presentes en la pro-

ducción de videojuegos en La Habana, y extraer de ellas algunos puntos de interés para las políticas públicas. Es posible que muchos de estos puntos sean válidos también para el país en general, no solo para La Habana, y muchos de hecho lo son, en particular las que se refieren a las amenazas.

Debilidades de la producción de videojuegos:

- » Son muy pocos actores.
- » Ninguno de los actores estatales tiene como su actividad fundamental la producción de videojuegos. Todos lo realizan como actividad complementaria.
- » Ninguno de los actores logró exportación durante el 2019.
- » No existen instituciones u organizaciones que ayuden a la coordinación entre los diferentes actores que intervienen en la producción de videojuegos.
- » Falta de remuneración atractiva a los desarrolladores en el sector estatal, de acuerdo al volumen de trabajo y al éxito de los videojuegos.
- » Los actores involucrados no logran establecer redes colaborativas e intercambio densas y estables en aras de potenciar cadenas de valor con niveles de complejidad y estabilidad.

Específicamente, uno de los entrevistados, pertenecientes al sector privado y con varios juegos en su portafolio, consideró que en Cuba no se puede hablar de una industria del videojuego, debido a los bajos niveles de articulación, el poco número de actores involucrados y que las utilidades generadas, en el momento de realización de la entrevista, eran pocas.

Fortalezas de la producción de videojuegos:

- » Capacidad de colaboración entre dos de los principales actores estatales: ICAIC y Vertex, de la Universidad de las Ciencias Informáticas. Ambos aprovechan sus respectivas fortalezas. Por la parte del ICAIC la producción de contenidos digitales y la creación de guiones. Por la parte de Vertex la programación. (Aunque es bueno observar que desde el 2019 no se desarrolla ningún producto nuevo entre los dos.)
- » Capacidad de contratación de personal externo por parte de las entidades estatales (ej. Cinesoft, ICAIC) en dependencia de la complejidad del proyecto.
- » La disponibilidad para el sector estatal de pasarelas de pago.

El entrevistado perteneciente a la Productora “Estudios de Animación ICAIC” narró como en su momento estableció alianzas con la Universidad de Ciencias Informáticas, ubicada en las afueras de La Habana, para potenciar capacidades técnicas, especialmente en el desarrollo. Según la información que suministró la Universidad de Ciencias Informáticas identificó la potencialidad que podían aportar, por lo que las coordinaciones entre las dos instituciones fueron muy rápidas. La decisión fue de producir en serio. Producir en serio significó en palabras del entrevistado que, identificada la necesidad, se iban a plantear tener más o menos 3 o 4 juegos al año.

Amenazas a la producción de videojuegos:

- » Es un mercado extremadamente riesgoso y competitivo.
- » Muy pocos de los videojuegos que se producen generan ganancias.
- » No se imparte formación especializada en creación de videojuegos.

- » El bloqueo norteamericano contra Cuba no permite la venta de bienes y servicios digitales de ese país en Cuba.
- » Comercio electrónico nacional incipiente.
- » Falta de políticas públicas de fomento del videojuego nacional.

En particular tanto los entrevistados del sector estatal como del sector privado lamentaron la ausencia de políticas públicas explícitamente dirigidas al fomento de la industria de videojuegos. En palabras de uno de ellos: “Una de las ideas que defendemos es que es importante la creación de una institución u organización que viabilice todos los temas de la industria. No que sea una productora, sino que financia, contrate, organice los eventos, coordine legalidad, etc.”

Oportunidades para la producción de videojuegos:

- » Los productores de videojuegos pueden generar ingresos, si se tienen en cuenta los resultados de los videojuegos más exitosos: La Neurona Intranquila y Coliseum.
- » Alto por ciento de consumo de videojuegos de los jóvenes habaneros.
- » Internacionalmente un mercado tipificado por la búsqueda constante de nuevos modelos de negocio.
- » Existencia de centros universitarios donde se imparte carreras vinculadas a las ciencias informáticas.
- » En el territorio tienen sede varias empresas productoras de software.
- » A nivel mundial el mercado de videojuegos para móviles crecerá más que el mercado para consolas y para PCs.

- » El bloqueo norteamericano constituye una ventana de oportunidad para que productos nacionales puedan posicionarse en el mercado nacional y generar ingresos sin competir contra productos foráneos.
- » Se ha enunciado una política de la máxima dirección del país encaminada a estudiar las industrias creativas, con énfasis en los videojuegos, para ver como el país podía insertarse y fomentar una producción nacional.
- » Anuncio de mayor impulso a las políticas nacionales para la captación de divisas extranjeras, donde la industria del videojuego pudiera aportar.

Sobre el interés desde el Estado y el gobierno cubano por fomentar las industrias creativas y culturales, uno de los entrevistados señaló cómo desde 2012 Días Canel, entonces vicepresidente de Cuba dio la orientación de que se estudiaran las industrias creativas, sobre todo videojuegos y entretenimiento para ver de qué forma el país podía insertarse y potenciarlas. Debe reconocerse sin embargo que desde entonces aún queda por diseñar e implementar una política coherente al respecto.

CONCLUSIONES

De manera general pueden señalarse las siguientes ideas de interés para las políticas públicas hacia el sector de los videojuegos en la capital:

Existe una ventana de oportunidad, como lo demuestra los niveles de venta de los videojuegos La Neurona y Coliseum, y la aceptación de La Pira, para los videojuegos cubanos. Si se lograra una mayor presencia en el mercado nacional de los videojuegos cubanos se estaría formando además capacidades, experiencias, y desarrolladores para en un momento posterior pensar en exportación de servicios o de productos completos. Para ello hay que proponerse una política pública de fomento del videojuego nacional, con financiamiento y normativas que acompañe programas de formación es-

pecíficos, a nivel de grado o posgrado, junto a una actualización del orden jurídico para la protección de la propiedad intelectual.

Es conveniente señalar como limitaciones del estudio que, aunque se hacen algunas observaciones a lo ocurrido en el 2020 y principios del 2021, el grueso de las informaciones y análisis brindados en este documento se refieren fundamentalmente al 2019. Así mismo es importante observar que a pesar de que este documento se centra en La Habana, ello no implica que en el resto del país no exista también capacidades y experiencias valiosas en la producción de videojuegos, que ameriten estudios propios.

Las políticas públicas cubanas dirigidas al sector de videojuegos, además de identificarlo como un objeto valioso de fomento, deben usar un conjunto diverso de instrumentos y objetivos, y considerar de manera más activa al sector no estatal como un actor de pleno derecho, especialmente valioso por su capacidad para generar e incorporar innovaciones de manera rápida y disposición a involucrarse junto a los actores estatales. Estas políticas deberían fomentar de manera activa la capacitación y la transferencia de tecnología, la incubación de emprendimientos culturales con componente tecnológico, la inversión en infraestructura y capacidad industrial, el estímulo mediante premios y fondos concursables a la innovación en productos y servicios junto a la protección de la propiedad intelectual y el derecho de autor.

Si bien el grueso de los datos fue obtenido a finales del 2019 y principios del 2020, los autores consideran que a rasgos generales las fortalezas, oportunidades, amenazas y debilidades delineadas aún se mantienen en el 2022, aunque resulta necesario enriquecerlas con algunos apuntes que quedarían como líneas de investigación para trabajos investigativos futuros, sin poder profundizar más en el contexto del presente artículo.

Desde finales del 2021 han ocurrido cambios notables en el entorno económico y jurídico en el que operan las productoras de software cubano. Como aspectos positivos que pudieran potenciar un crecimiento en la cantidad y actividad de los actores en la industria del videojuego cubano, se pueden mencionar la autorización desde el 2021 a la creación de las micro, pe-

queñas y medianas empresas tanto en el sector privado como en el estatal; la mayor flexibilidad dada a las actividades a las que se puede dedicar el sector privado (Consejo de Estado, 2021a, 2021b, 2021c), y la posibilidad de importación y exportación a actores privados, eso sí, a través de mediadores estatales (MINCEX, 2020). Pero como aspectos negativos está la profundización de la crisis económica del país, con un mayor deterioro de la infraestructura energética acompañada de exten-

sos cortes de corriente eléctrica, una fuerte inflación y un incremento de la emigración, especialmente de jóvenes altamente capacitados, como queda reflejado de manera periódica en el diario español El País (Vicent, 2022). Una evaluación del impacto de estas nuevas condiciones en la producción de videojuegos y en la posible emergencia de una industria nacional asociada quedan como tareas para futuras investigaciones. \

REFERENCIAS

- » Alonso, R. et al (2021) ¿Cuáles son las nuevas disposiciones para el trabajo por cuenta propia en Cuba? (+ Video). *Cubadebate*. Disponible en <http://www.cubadebate.cu/noticias/2021/02/09/cuales-son-las-nuevas-disposiciones-para-el-trabajo-por-cuenta-propia-en-cuba-video/>
- » Antón Rodríguez, S. (2021, 26 de mayo). *En tiempos de COVID, ¿cuáles han sido algunas de las aplicaciones cubanas más empleadas?* Granma.cu. Recuperado 26 de mayo de 2021, de <http://www.granma.cu/doble-click/2020-10-21/en-tiempos-de-covid-cuales-han-sido-algunas-de-las-aplicaciones-cubanas-mas-empleadas-21-10-2020-00-10-52>
- » Consejo de Estado (2021a) Decreto Ley 44 de 2021 gaceta oficial no 94, ordinaria. Disponible en <https://www.gacetaoficial.gob.cu>. Consultado el 12 de agosto de 2019 Consultado el 15 de Octubre de 2022.
- » Consejo de Estado (2021b) Decreto Ley 46 de 2021 gaceta oficial no 94, ordinaria. Disponible en <https://www.gacetaoficial.gob.cu>. Consultado el 12 de agosto de 2019 Consultado el 15 de Octubre de 2022.
- » Consejo de Estado (2021c) Decreto Ley 49 de 2021 gaceta oficial no 94, ordinaria. Disponible en <https://www.gacetaoficial.gob.cu>. Consultado el 12 de agosto de 2019 Consultado el 15 de Octubre de 2022.
- » Domínguez, L. E. (2019, diciembre 2020). *La sacerdotisa Irianys llega con el MOBA de Coliseum 3.0*. *Cubadebate*. <http://www.cubadebate.cu/especiales/2019/12/20/la-sacerdotisa-irianys-llega-con-el-moba-de-coliseum-3-0/>
- » Domínguez, L.E. (2021) ConWiro lanzará versión oficial de La Pira el primero de marzo en Apklis (+ Video). Disponible en <http://www.cubadebate.cu/noticias/2021/02/25/conwiro-lanzara-version-oficial-de-la-pira-el-primero-de-marzo-en-apklis-video/>
- » Fortunly (2020) The Rise of the Virtual Empire: Video Game Industry Statistics for 2021. Disponible en <https://fortunly.com/statistics/video-game-industry-statistics/>
- » Grazzi, M. y Sasso, S. (2021) ¡Preparados, listos, fuera! América Latina se une a la carrera global de la industria de videojuegos. En Puntos sobre la i. Disponible en <https://blogs.iadb.org/innovacion/es/preparados-listos-fuera-america-latina-se-une-a-la-carrera-global-de-la-industria-de-videojuegos/> Consultado el 15 de Octubre de 2022.
- » Kahraman, C., Demirel, N. C., & Demirel, T. (2007). Prioritization of e-government strategies using a SWOT-AHP analysis: The case of Turkey. *European Journal of Information Systems*, 16(3), 284-298.
- » MINCEX Resolución 315/2020. Gaceta oficial no 59, ordinaria. Disponible en <https://www.gacetaoficial.gob.cu>. Consultado el 12 de agosto de 2019 Consultado el 15 de Octubre de 2022.
- » MINCOM (2019) Resolución No. 98/2019. Gaceta Oficial Ordinaria No.39. Disponible en <https://www.gacetaoficial.gob.cu>. Consultado el 12 de agosto de 2019
- » Newzoo (2020) Global games market report. Key trends, market sizing and forecast. Disponible en <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2020-light-version/>
- » Observatorio de la Industria Argentina de Videojuegos (2018). Informe del Observatorio de la Industria Argentina de Videojuegos 2018. *Asociación Desarrolladores de Videojuegos. Santa Fe: Universidad Nacional de Rafaela*. Disponible en http://www.unraf.edu.ar/sitio/es/contenidos/ver_biblio-teca/648/observatorio-industria-argentina-videojuegos.htm.
- » Pinch, T., y Bijker, W. (2008). La construcción social de hechos y artefactos: o acerca de cómo la sociología de la ciencia y la tecnología pueden beneficiarse mutuamente. En Thomas, H. Y A. Buch (Coords.), A. Lalouf Y M. Fressoli (Colabs.), *Actos, Actores Y Artefactos. Sociología de La Tecnología, Bernal, Universidad Nacional de Quilmes*, 19–62.
- » Rozmi el al, 2018, Rozmi, A. N. A., Nordin, A., & Bakar, M. I. A. (2018). The perception of ICT adoption in small medium enterprise: A SWOT analysis. *International Journal of Innovation Business Strategy*, 19(1), 69-79.
- » Señal news (2021) Crece el mercado de videojuegos móviles en América Latina. Publicado el 28 de julio de 2021. Disponible en <https://senalnews.com/es/digital/crece-el-mercado>
- » Statista (2020) Number of games released on Steam worldwide from 2004 to 2020. Disponible en <https://www.statista.com/statistics/552623/number-games-released-steam/>
- » Statista (2020b) Average number of new Android app releases via Google Play per month from March 2019 to February 2021 Disponible en <https://www.statista.com/statistics/1020956/android-app-releases-worldwide/>
- » Trabajadores (2019). Colección Habana: novedoso videojuego cubano (+Fotos). Disponible en <http://www.trabajadores.cu/20191017/coleccion-habana-novedoso-videojuego-cubano-fotos/>
- » Vincent, M. (2022) Cuba vive el mayor éxodo migratorio de su historia. Publicado el 12 de septiembre de 2022 en El País. Disponible en <https://elpais.com/internacional/2022-09-12/cuba-vive-el-mayor-exodo-migratorio-de-su-historia.html> Consultado el 15 de Octubre de 2022.



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/rpc.v4i2.2706>

Cómo citar: Bernstein, G. (2022). La otredad latina de los videojuegos: de la selva a la pantalla. *Revista Panamericana de Comunicación*, 4(2). <https://doi.org/10.21555/rpc.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 daltonico 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 reducida pero nos escudamos detrás de ella de todas formas, prefiriéndola a la alternativa de la nula representación. Gloria Anzaldúa escribe: “Aunque defendiendo 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 convencen 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 pensarlos 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.

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.

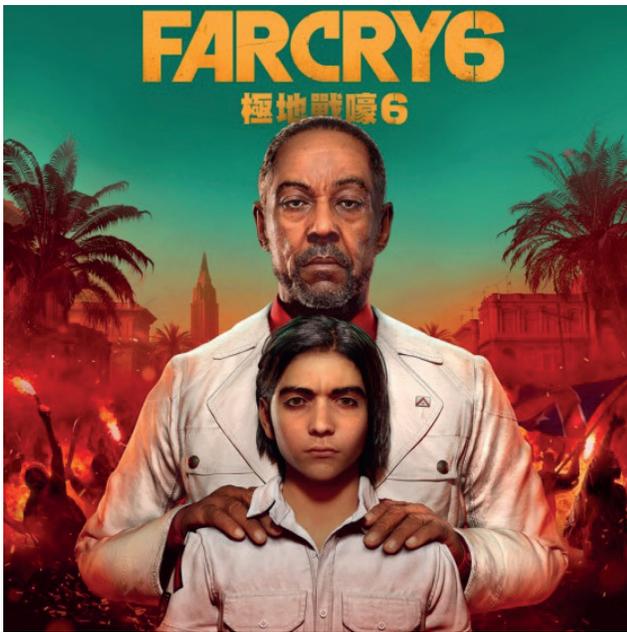


Figura 5 / Far Cry 6

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.

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 que-

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.



Replicación y extensão: The missing Latin American experience in global games scholarship

Replicación y extensão: La faltante experiencia latinoamericana en el estudio de los videojuegos



Videopresentación

Dr. Nicholas David Bowman

S.I. Newhouse School of Public Communications, Syracuse University

nbowman@syr.edu

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-5594-9713>

Recibido: 01 de diciembre de 2022

Aceptado: 15 de diciembre de 2022

Publicado: 31 de diciembre de 2022

Received: December 1st, 2022

Accepted: December 15th, 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/rpc.v4i2.2714>

Cómo citar: David Bowman, N. (2022). Replicación y Extensão: The missing Latin American experience in global games scholarship. *Revista Panamericana de Comunicación*, 4(2). <https://doi.org/10.21555/rpc.v4i2.2714>

ABSTRACT

From their development in the early 1960s to their global prominence today, video games are an increasingly ubiquitous feature of entertainment culture. Likewise, video games and their supposed and actual effects on players feature prominently in public discourse and academic research. However, international scholarly outlets have largely omitted the Latin American experience with video games, despite the region's sustained and growing gaming culture—in some cases, with gameplay rates that outpace regions that

are more commonly featured in scholarship (such as the United States). This essay presents as a broad call for scholarship that directly engages with Latin American gamers and gaming culture, as part of larger efforts to move media communication research towards authentic and meaningful global engagement.

Keywords: video games, media psychology, moral panic, functional media, WEIRD data

RESUMEN

Desde su desarrollo a principios de la década de 1960 hasta su prominencia mundial actual, los videojuegos son una característica cada vez más omnipresente de la cultura del entretenimiento. Asimismo, los videojuegos y sus efectos supuestos y reales en los jugadores ocupan un lugar destacado en el discurso público y la investigación académica. Sin embargo, los medios académicos internacionales han omitido en gran medida la experiencia latinoamericana con los videojuegos, a pesar de la cultura de juego sostenida y creciente de la región, en algunos casos, con tasas de juego

que superan a las regiones que se presentan con mayor frecuencia en los estudios (como Estados Unidos). Este ensayo se presenta como una amplia convocatoria de becas que se relaciona directamente con los jugadores latinoamericanos y la cultura del juego, como parte de esfuerzos más amplios para llevar la investigación de la comunicación de los medios hacia un compromiso global auténtico y significativo.

Palabras clave: videojuegos, psicología de los medios, pánico moral, medios funcionales, datos WEIRD

By the start of the 21st century, video games had already become a global phenomenon—outpacing dominant forms of entertainment such as film and music. By 2020, global gaming revenues hit nearly \$180 billion USD (Witkowski, 2021) which was nearly double the \$100 billion USD estimated global revenues reported by the Motion Picture Association in 2020 (the first time the film industry had broke that ceiling, Rubin, 2020). Even in the face of the global COVID-19 pandemic, the video game industry shows no signs of slowing. As of this writing, the November 2022 release of the latest games in the *Pokémon* series (Scarlet and Violent) sold nearly 10 million copies in just three days (despite flaws and technical bugs in the game’s initial release resulting in players rating the game with some of the lowest user rating scores in the history of the website Metacritic; Kimber, 2022). Video games transcend even generational boundaries, as seen in nostalgia-based gaming experiences (Bowman & Wulf, in press) and research into the social dynamics of gaming broadly, which often include family (Musick et al., 2021).

Such numbers could have hardly been predicted by the earliest innovators of the medium, including a group of electrical engineers working with a newly in-

stalled PDP-1 mainframe at the Massachusetts Institute of Technology. Their goal was quite simple: to push the limits of this new computing technology by creating a program that could (a) tax the computational resources of their machine, (b) create a unique experience each time it was used, and (c) engage users and onlookers in a fun and engaging way (Gratz, 1981). The result of their tinkering was a video game called *SpaceWar!* and the game was shared with other universities with similar facilities, inventing both the video game as well as the first shareware version of the same. Later developments include the creation of smaller gaming consoles compatible with home television sets (the work of Ralph Baer; see Mullins, 2014) and following, consoles capable of receiving different cartridges for playing a variety of games on the same device (the work of Jerry Lawson, see Joyner, 2019). Following an industry crash in the early 1980s, the Nintendo Entertainment System emerged as a global market leader, bringing with it the indelible cultural icon of Mario (created by Shigeru Miyamoto; Haubursin & Posner, 2017).

The growth of gaming has not gone unnoticed by players, parents, and policy-makers—each debating the relative cost and benefits of video games. Korucek

(2012) details one of the earliest video game controversies in the 1975 release of *Death Race*—a video game in which players earned points for running over “gremlins” with a digital racecar, controlled with an authentic steering wheel and gas pedal system. This so-called “murder simulator” (a quote attributed to Gerald Driessen, a psychiatrist with the US National Security Council; see Bowman, 2015) fomented concerns that the interactivity of video games could serve as a direct causal agent in antisocial and dangerous behaviors. A few years later, articles in the 1980s took concern with the amount of time and money that teenagers were spending in public arcades, referring to them as “junk-time junkies” (Soper & Miller, 1983) based on anecdotal evidence. Unsurprisingly, we see similar debates in Latin America, with video games on occasion still targeted. Two prominent examples that made international headlines included the video game *Bully* (which presented as a satire on the social dynamics of secondary school), banned in Brazil (AP, 2008) precisely because “everything in the game takes place inside a school” and the resulting reply from developer Rockstar Games was overall dismissive of the ban, suggesting that it “would not have a material impact on the sales of this popular title.” A few years later, officials in Mexican state of Chihuahua and the US border city of El Paso expressed grave concerns over the sale of *Call of Juarez: The Cartel* for featuring gun violence set in the modern era—concerns that the game was too closely aligned with ongoing gun violence in those regions, concerned that “we also should not expose children to this kind of scenarios so that they are going to grow up with this kind of image and lack of values” (as cited by Fahey, 2011).

Before too long, scholars joined these conversations with critical and empirical lenses to comprehensively understand video games and gaming culture. It is increasingly common to see video games scholarship published in peer-reviewed journals, both in more focused journals such as *Games & Culture* and *Game Studies* to broader journals such as *Journal of Media Psychology*, *Media Psychology*, and *Psychology of Popular Media* (from a psychological tradition), *Annals of the International Communication Association*, and *New Media & Society* (from a media studies and mass com-

munication tradition), and *Entertainment Computing* and proceedings in Association of Computing Machinery conferences (from a human-computer interaction tradition)—the latter even developing the CHI Play conference focused on games and play.

Yet as will be seen in the following essay, the Latin American experience with video games has not been as well captured in existing international scholarship, which has resulted in a globally accepted narrative about gaming absent nuanced conversation and investigation. For example, the historical discussion of gaming above omits scenarios in which economic policies and presumptions about commercial viability excluded Latin Americans from the gaming market—from the enduring popularity of the Sega Master System in Brazil (Amaro & Fragoso, 2022; Villemor & Bowman, 2022) to the development of the unlicensed “NESA-Pong” in Mexico (Mexico Desconocido, n.d.). Indeed, even in global discussions about gun violence and video game play (see Chang, 2019), Brazil—at the time, the 13th largest gaming market—was ignored in the analysis (see correction offered by Shackford, 2019), presumably because Latin American gaming markets are not at the forefront of ongoing dialogues about the medium.

In reflecting on the growth of video gaming and games-focused scholarship, the following essay highlights where and how scholars can contribute to a deeper and more nuanced understanding of the uses and effects of video games by directly engaging with Latin American experiences.

GAMES ARE GLOBAL BUT HOW ABOUT GAMES SCHOLARSHIP?

Mirroring the broad growth of video games globally, we see sustained and continued growth in the video games segment in Latin America. Using the nine largest Latin American economies to illustrate this point¹, revenues more than doubled in the five-year period from 2017 to 2022, from \$1.87 billion to \$4.06 bil-

1 As of this writing (IMF, 2022) and organized by gross domestic product (GDP): Brazil, Mexico, Argentina, Colombia, Chile, Peru, Dominican Republic, Ecuador, and Guatemala. Data from Venezuela (the 10th largest economy) was not available.

lion USD. This growth is estimated to grow to nearly \$6 billion USD or more by the end of 2029. By users, the market continues to gain players, from an estimated 111.2 million in 2017 to over 160 million by 2022; again here, growth to more than 200 million layers is expected by the end of the decade. By comparison in the same region, video streaming had 71.6 million viewers and music streaming had 72.4 million listeners in 2022. When looking at gameplay frequency within nations, Mexico has the highest proportion of the population playing video games across all formats in the Americas (console-based, mobile, and others) at 91%, with Columbia and Argentina are next at 89%. These proportions are notably above the worldwide average of about 84% and substantially higher than gameplay in the United States (80%; Clement, 2022). It is unquestionable that gaming has diffused and grown within Latin America in ways that mirror and even outpace other global markets (especially the US) that tend to get more attention from scholars.

Such growth is especially compelling when we consider historical barriers to video games in several Latin American regions. Several presentations at a recent symposium sponsored by the Thomas Jay Harris Institute for Hispanic & International Communication entitled “The Hispanic and Latin American Video Gaming Experience: Imagery, Industry & Audience” focused on this history.² For example (and noted earlier), both Amaro & Fragoso (2022) and Chauveau & Bowman (2022) discussed early efforts for SEGA to distribute their 8-bit Master System in Brazil, which was complicated by nationalist economic policies that required technologies to be manufactured in-country to avoid heavy import taxes. SEGA enjoyed early market penetration by coordinating with domestic manufacturer Tec Toy which resulted in sales that far outpaced their main competition in Nintendo—indeed, Brazilian customers can still purchase a Sega Master System today, and the console is regarded as the longest continually manufactured device in video gaming history.³ Import taxes again stifled Nintendo’s engagement in the modern Brazilian gaming market, where the company again halted sales in 2015 to the region before returning in

2020 to launch the Nintendo Switch (Holt, 2020). Zagal (2022) and Penix-Tadsen (2022) likewise discussed the proliferation of pirated game software and gaming consoles in several regions for which those technologies were either not available for sale or were prohibitively expensive (also see Horst, 2011). One of the more infamous of these was the aforementioned NES Pong system manufactured by Novedades Electronicas, S.A. of Mexico. The console was developed by engineer Morris Behar to replicate the popular Atari Pong machines that were not widely distributed in Latin America. By some accounts, the NES Pong was so popular that Mexican gamers referred to even Atari’s Pong as NES Pong, much in the same way that “Nintendo” or “PlayStation” are used as common monikers for video games elsewhere (National Videogame Museum, 2016). Thus, while regional markets might not have started on the same footing as others, video games nonetheless persevered and penetrated as relevant and important sociotechnical and psychological experiences for millions.

LATIN AMERICAN-FOCUSED GAMES SCHOLARSHIP LACKING IN INTERNATIONAL JOURNALS

For readers of *PanAmerican Journal of Communication*, it is likely no surprise that video games are popular in the region. Yet, a cursory review of the international scholarship on gaming *de facto* suggests otherwise. On the one hand, and especially from a humanities perspective, there are impactful examples of Latin American games scholarship. Following similar calls to take more seriously game studies in Latin America (Penix-Tadsen, 2013) and the exceptional scholarship emerging from groups such as Digital Games Research Association chapters in Mexico (<http://www.digra.org/the-association/chapters/digra-mexico/>), Brazil (<http://www.digra.org/digra-brazil/>), and other Latin American regions (<http://www.digra.org/the-association/chapters/the-latinamerican-chapter-of-digra/>), it is quite clear that games-based scholarship is growing in the region.

On the other hand, and on consultation with editors of leading international journals focused on media and communication, there is a less positive sto-

² The complete symposium program is online at <https://www.depts.ttu.edu/comc/research/hihic/events/gaming/>.

³ From retailer Americanas: https://www.americanas.com.br/busca/master-system-evolution?fbclid=IwAR1rCPH-5ms_NmwfKvXfj9vSO6RbX3ITkM-g0uErwidtRpNliNQfz_zmwojc

ry—Latin American scholarship is severely under-represented. For example, at the *Journal of Media Psychology* (where I current serve as Editor-in-Chief; five-year impact factor of 3.043), only two papers have been submitted from authors in the region (one from Brazil and one from Columbia) in the past five years, neither of which was published. From our colleagues at *Media Psychology* (five-year impact factor of 5.497), 18 manuscripts have been submitted from the region in the last five years (scholars in Argentina, Brazil, Chile, Columbia, and Mexico), with a single acceptance. In that same time frame, *Psychology of Popular Media* (2021 impact factor of 2.90) received three submissions during this time period (one each from Brazil, Ecuador, and Mexico) but none were accepted, and the upstart *Technology, Mind, and Behavior* has never received a submission from the region. For these journals, submissions tend to be in the several hundred per year—by example, *Journal of Media Psychology* receives between 200 and 300 submissions per year and publishes less than 10% of those; other journals listed above receive even more submissions, with similar (or even more strict) acceptance rates. There is clearly room for deeper and more meaningful representation from our Latin American colleagues, and I am eager to see scholarship from our Pan-American colleagues that broadens our understanding of the functional role of video games in the lives of their players. The current time is especially open to submissions, as journal editors (including myself) are already reconsidering biases in the current peer review system that could discourage colleagues from submission, including deprioritizing strict language and style-guide requirements on initial submissions and seeking out additional mentorship and financial support for the publication process itself. Regarding the former, there is growing support for “submit your way” manuscripts in which initial drafts are not required to meet journal guidelines and thus, authors are provided with feedback (including language and formatting feedback) as part of the revise and resubmit process—such a process helps greatly reduce biases that disenfranchises non-native English speakers or scholars not trained in specific academic communities (such as those reliant on the American Psychological Association formatting

guides). Regarding the latter, journals such as *Technology, Mind, and Behavior* offer reduced rates for open-access fees, including waiver applications from colleagues who might not have access to publication budgets. Another barrier that could be addressed is a lack of editorial board representation among Latin American scholars, which editors (such as myself) play an active role in shaping (see COPE, 2021). Indeed, scholars such as Goyanes and Demeter (2020) found that in analysis of communication journals, geographic diversity of editorial boards is correlated with a diversity of submissions to those journals.

A NEED FOR NON-WEIRD DATA

Discussions above are part of a broader call within the social sciences that recognizes the limitations of our theory and scholarships due to our over-reliance on WEIRD data—research participants from White, Educated, Industrialized, Rich, and Democratic nations (Henrich et al., 2010). WEIRD data has resulted in knowledge claims about the functional role of gaming to be unhumble, as we (either implicitly or explicitly) make claims about “all gamers” based mostly on a subset of the global gaming population. Although some scholars push back on a potential fear that WEIRD data is interpreted in dichotomous terms (see Ghai, 2021), the central issue of diversity and inclusion is not challenged. Simply put, and as somewhat seen in the journal publication statistics presented earlier in this essay, we have nearly no data from Latin America for which to inform border discussions of video game uses and effects. Indeed, such issues have been especially highlighted in the human-computer interaction community. In analysis of the research participants from empirical scholarship published in the proceedings of the CHI conference from 2016 to 2020, Linxen et al. (2021) found that 73% of research participants were drawn from Western nations meeting many of the WEIRD criteria. Indeed, no Latin American nations were featured among the 10 most common data collection sites, and while data from 93 countries was included in their analysis, data from Latin America was nearly always under-represented with respect to global populations. Notably, these

data consider only the proportion of research participants to global populations and do not consider the focus of the studies themselves.

IMMEDIATE OPPORTUNITIES FOR DIVERSIFYING PUBLISHED RESEARCH

One way in which we can already consider ways to be more inclusive of Latin American voices is to reconsider where and how we engage those communities. Linxen et al. (2021) discuss the role that online data collections can play in cutting across national boundaries, and likewise their study noted that more than 80% of CHI papers were such that authors recruited from their own accessible communities (i.e., an author in Syracuse recruiting participants from their campus or metropolitan region). Here, we can already see two paths towards engagement with Latin American gamers. The first would be to actively solicit authentic and meaningful partnerships with colleagues in the region able to recruit locally for scholarship, especially for those studies that can be directly “ported” from one region to another. However, a second crucial path towards authentic and meaningful engagement would be to work towards localized translations of the many different research scales and surveys that are commonly used in gaming scholarship—in a very real sense, soliciting gamer feedback in their own words. For example, our work with the video game demand scale (Bowman et al., 2018) was initially tested on a population of mostly US-based English speaking gamers—the scale assesses the perceived cognitive, emotional, physical (both controller intuitiveness and physical exertion), and social demands of video games, from the presumption that the interactivity inherent to video games represents a multidimensional co-created entertainment experience for which these demands have unique impact on focal outcomes (see Bowman, 2021). We have since broadened our scope to consider German (Koban & Bowman, 2020), Taiwanese (Bowman et al., 2021), Turkish (Kona & Bowman, *under review*) and Korean (Lee et al, *under review*) gaming communities, each of which has replicated the five-factor structure of the original scale with few modifications needed (mostly removing reverse-coded sur-

vey items, or refining items for language specificity). These translations follow in the tradition of the translation-backtranslation method (Brislin, 1970), although recent advances have suggested additional steps that include a wider variety of native speakers for confirmation (Behr, 2015). That said, we too have failed to engage with Latin American populations and likewise, this research has been more focused on language translations of an existing user experience scale, rather than engaging regional cultures in a more authentic and meaningful way. Speaking to the latter, the immense popularity of mobile-based gaming in Taiwan and Korea has already suggested that the manner in which gamers might think about the perceived demands of games could differ from the more console-heavy samples in the US and Germany. That said, the importance of translation work cannot be understated, as providing validated measures that are localized for different languages represents an initial step towards a better understanding of gamers’ experiences.

REPLICATIONS AS KEY SCHOLARLY CONTRIBUTIONS

One area of scholarship that has enjoyed a resurgence in international interest as of late is that of replication studies—research conducted with the specific purpose of testing the extent to which already-published research findings are found when conducted in other contexts (also known as conceptual replications, Dienlin et al., 2020). A commonly repeated trope among scholars is that journals will not publish replication studies as they are seen as “uninteresting” or “lacking in novelty” and indeed, anecdotes abound of scholars frustrated with replication studies being desk-rejected at academic conference and journal outlets alike. In analysis of more than 1100 psychology journals, Martin and Clarke (2017) found that only 3% explicitly stated that they accept replications for peer review.⁴ In the framework of communication scholarship, scholars such as McEwan et al. (2018) and Keating and Totzkay (2019) have lamented the overall lack of replication studies in media and communication scholarship—

⁴ The *Journal of Media Psychology* is among those journals with an explicit call for replication research: <https://t.co/uXiM13mvAo>. In my personal experience, *Psychology of Popular Media* and *Media Psychology* have also published replication studies, as can be confirmed by a browse of their recently published manuscripts.

the latter finding that approximately one in seven published manuscripts could be framed as a conceptual replication (an attempt to replicate a given finding in a novel context). Replication studies are crucial to ensuring that the findings from a single study are robust enough to be found in novel samples and environments, and such work directly challenges an over-reliance on WEIRD samples. To a large extent, the findings of such replication studies are compelling *regardless of their valence* as studies confirming prior results provide for increased confidence in global claims and video game uses and effects, whereas studies with data contrary to prior results provide for opportunities to refine theory and research to account for such divergence. For example, one can imagine a scenario in which research into video games and nostalgia (see Bowman & Wulf, *in press*) could result in rather different memories between US, Brazilian, and Mexican participants having grown up in the 1990s, given differential access to gaming content for those groups. At the same time, variance in the referent gaming memories might not necessarily change the associations between nostalgia and psychological well-being already found in established research (see Wulf et al., 2020). Here also, Linxen et al. (2021) suggested that replications (such as those part of the RepliCHI movement, see Wilson et al., 2013) are critical for efforts to “uncover variations in the findings that may be due to demographic, geographic, and/or cultural differences between samples included in the original and replication study.”

The replication of existing scholarship using translated materials and metrics deployed in Latin American communities is crucial for both supporting already established knowledge claims about video games and gamers, but also for uncovering variance in findings that could be unique to these communities. Such work can be further encouraged through engagement

with so-called open science practices (Dienlin et al., 2018), such as the responsible sharing of research materials and scientific data (for more details, see Bowman & Keene, 2018; Bowman & Spence, 2020). Scholars looking to replicate published studies can turn to databases such as the Open Science Framework to find study materials to facilitate designing replications, and scholars conducting work in Latin American could consider sharing their own study materials in these same databases to further encourage extension of the research.

CONCLUSION

As we move into the middle of the 21st Century, we already see the widespread adoption and innovation of interactive media technologies such as video games. Games are a primary source of entertainment for global audiences of all ages, yet research being conducted suffers from global biases in which WEIRD data dominate and thus, we lack authentic inclusivity of data and theorizing from global audiences—including Latin American audiences that represent a sizable proportion of gamers. It is my hope that this essay serves as an active call from colleagues to reconsider the invaluable contribution that they can make to the global game studies knowledge base. Especially to those who have been discouraged by prior efforts, there is an international conversation around the importance of replication and extension research. It is a proud and loud conversation only gaining momentum, but such momentum can only be sustained with the authentic integration of our colleagues from all corners. Much in the way that games have far outgrown their initial limitations, so to is gaming scholarship. As an editor and colleague (and life-long gamer), I am an ever-eager Player Two, waiting in anticipation for my Latin American colleagues to take their turn at the joystick. 

REFERENCES

- » Amaro, M., & Fragoso, S. (2022, February). Apropriações tipicamente latinoamericanas de videogames e o sucesso da SEGA no Brasil [Typical Latin American appropriations of video games and the success of SEGA in Brazil]. Presented at The Hispanic and Latin American Video Gaming Experience: Imagery, Industry & Audience, February 25 and 26, 2022. Lubbock, TX.
- » Associated Press (AP). (2008, April 11). Brazil bans Bully video game. Retrieved from <https://www.cbc.ca/news/science/brazil-bans-bully-video-game-1.763042>
- » Behr, D. (2015). Assessing the use of back translation: The shortcomings of back translation as a quality testing method. *International Journal of Social Research Methodology*, 20(6), 573-584. <https://doi.org/10.1080/13645579.2016.1252188>.
- » Bowman, N. D., & Wulf, T. (in press). Nostalgia and video games. Manuscript forthcoming in *Current Opinion in Psychology*.
- » Brislin, R. W. (1970). Back-translation for cross-cultural research. *Journal of Cross-Cultural Research*, 1(3). <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/135910457000100301>

- » Chang, A. (2019, August 7). Why video games aren't causing America's gun problem, in one chart. *Vox*. Retrieved from <https://www.vox.com/policy-and-politics/2019/8/5/20755092/gun-shooting-video-game-chart>
- » Clement, J. (2022, March). Global gaming reach by country. *Statista*. Retrieved from <https://www.statista.com/statistics/195768/global-gaming-reach-by-country/>
- » Committee on Publication Ethics (COPE). (2021, August 11). Diversifying editorial boards. Retrieved from <https://publicationethics.org/news/diversifying-editorial-boards>
- » de Villemor Chauveau, P., & Bowman, N. D. (2022, February). Still doing what "Nintendon't": The sage of the SEGA Master System in Brazil. Presented at The Hispanic and Latin American Video Gaming Experience: Imagery, Industry & Audience, February 25 and 26, 2022. Lubbock, TX.
- » Fahey, M. (2011, February 21). Mexican state calls for a ban on Call of Juarez: The Cartel. *Kotaku*. Retrieved from <https://kotaku.com/mexican-state-calls-for-a-ban-on-call-of-juarez-the-ca-5766280>.
- » Ghai, S. (2021). It's time to reimagine sample diversity and retire the WEIRD dichotomy. *Nature* Retrieved from <https://www.nature.com/articles/s41562-021-01175-9>
- » Goyanes, M., & Demeter, M. (2020). How the geographic diversity of editorial boards affects what is published in JCR-ranked communication journals. *Journalism & Mass Communication Quarterly*, 97(4). <https://doi.org/10.1177/1077699020904169>
- » Graetz, J. M. (1981, August). The origin of Spacewar. *Creative Computing*.
- » Haubursin, C. & Posner, J. (2017). How the inventor of Mario designs a game. *Vox*. Retrieved from <https://www.vox.com/videos/2017/1/12/14249550/shigeru-miyamoto-mario-design>
- » Henrich, J., Heine, S. J., & Norenzayan, A. (2010). The weirdest people in the world? *Behavioral and Brain Sciences*, 33(2-3), 61-83. <https://doi.org/10.1017/S0140525X0999152X>
- » Holt, K. (2020, August 19). Nintendo is bringing the Switch to Brazil at last. *Engadget*. Retrieved from <https://www.engadget.com/nintendo-switch-brazil-152833236.html>
- » Horst, H. A. (2011). Free, social, and inclusive: Appropriation and resistance of new media technologies in Brazil. *International Journal of Communication*, 5. 437-462. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/699>
- » International Monetary Fund (2022, April). Report for Selected Countries and Subjects. World Economic Outlook Database. Retrieved from <https://www.imf.org/en/Publications/WEO/weo-database/2022/April/weo-report>
- » Joyner, J. (2019, February 28). Jerry Lawson: The Black man who revolutionized gaming as we know it. *IGN.com*. Retrieved from <https://www.ign.com/articles/2019/02/22/jerry-lawson-the-black-man-who-revolutionized-gaming-as-we-know-it>
- » Keating, D. M., & Totzkay, D. (2019). We do publish (conceptual) replications (sometimes): Publication trends in communication science, 2007-2016. *Annals of the International Communication Association*, 43(9), 225-239. <https://doi.org/10.1080/23808985.2019.1632218>
- » Kimber, M. (2022, November 27). Pokémon Scarlet and Violet set Nintendo sales record – despite worst fan reception. *Sky News*. Retrieved from <https://news.sky.com/story/pokemon-scarlet-and-violet-set-nintendo-sales-record-despite-worst-fan-reception-12756117#>
- » Korucek, C. A. (2012). The agony and the Exidy: A history of video game violence and the legacy of Death Race. *Game Studies*, 12(1). Retrieved from http://gamestudies.org/1201/articles/early_kocurek
- » Linxen, S., Sturm, C., Brühlmann, F., Cassau, V., Opwis, K., & Reinecke, K. (2021). How WEIRD is CHI? *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. <https://doi.org/10.1145/3411764.3445488>
- » Martin, G. N., & Clarke, R. M. (2017). Are psychology journals anti-replication? A snapshot of editorial practices. *Frontiers in Psychology*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00523>
- » Musick, G., Freeman, G., & McNeese, N. J. (2021). Gaming as family time: Digital game co-play in modern parent-child relationships. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 5. <https://doi.org/10.1145/3474678>
- » Mullis, S. (2014). Inventor Ralph Baer, the "Father of Video Games," dies at 92. *National Public Radio*. Retrieved November 14, 2022, from <https://www.npr.org/sections/alltechconsidered/2014/12/08/369405270/inventor-ralph-baer-the-father-of-video-games-dies-at-92>
- » McEwan, B., Carpenter, C. J., & Westerman, D. (2018). On replication in communication science. *Communication Studies*, 69(3), 235-241. <https://doi.org/10.1080/10510974.2018.1464938>
- » National Videogame Museum (2016, February 5). *Facebook post*. Retrieved <https://www.facebook.com/nvmusa/photos/shortly-after-atari-s-pong-arcade/550563775112984/>
- » Penix-Tadsen, P. (2013). Latin American Ludology: Why we should take video games seriously (and when we shouldn't). *Latin American Research Review*, 48(1), 174-190. <https://www.jstor.org/stable/41811593>
- » Penix-Tadsen, P. (2022, February). Pirating platform studies: Latin American clone consoles, 1973-1998. Presented at The Hispanic and Latin American Video Gaming Experience: Imagery, Industry & Audience, February 25 and 26, 2022. Lubbock, TX.
- » Rubin, R. (2020, March 11). Global entertainment industry surpasses \$100 billion for the first time ever. *Variety*. Retrieved 14 November from <https://variety.com/2020/film/news/global-entertainment-industry-surpasses-100-billion-for-the-first-time-ever-1203529990/>
- » Shackford, S. (2019, August). Vox misses the mark on video games and gun deaths. *Reason*. Retrieved November 28, 2022, from <https://reason.com/2019/08/07/vox-misses-the-mark-on-video-games-and-gun-deaths/>
- » Soper, W. B., & Miller, M. J. (1983). Junk-time junkies: An emerging addiction among students. *The School Counselor*, 31(1), 40-43. <https://www.jstor.org/stable/23900931>
- » Statista (n.d.). Video Games –10 Largest Latin America. Retrieved November 14, 2022, from https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/custom?currency=USD&locale=en&token=HsuR_oPVAHbxJu-l1XWMwnnOrZD4czybVGzS-5peVyo3k1q2QJlG30JfQYPfM9_WQw_TTEM7JZCTHYk
- » Wilson, M. L. L., Resnick, P., Coyle, D., & Chi, E. H. (2013). RepliCHI: The Workshop. *CHI '13 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*. <https://doi.org/10.1145/2468356.2479636>
- » Witkowski, W. (2021, January 2). Videogames are a bigger industry than movies and North American sports combined, thanks to the pandemic. *MarketWatch*. Retrieved from <https://www.marketwatch.com/story/videogames-are-a-bigger-industry-than-sports-and-movies-combined-thanks-to-the-pandemic-11608654990>
- » Wulf, T., Bowman, N. D., Velez, J., & Breuer, J. (2020). Once upon a game: Exploring video game nostalgia and its impact on well-being. *Psychology of Popular Media Culture*, 9(1), 83-95. <https://doi.org/10.1037/ppm0000208>
- » Zagal, J. (2022, February). Chilean videogames: 1970s-1980s. Presented at The Hispanic and Latin American Video Gaming Experience: Imagery, Industry & Audience, February 25 and 26, 2022. Lubbock, TX.



The Rock Music Scene on the US/ Mexico Border: Cultural Translation and Adaptation

La escena de la música rock en la frontera entre Estados Unidos y México: traducción y adaptación cultural



Mtro. José Sánchez

United Independent School District
josesanchez@dusty.tamtu.edu

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-3397-4827>

Dr. Arthur Soto-Vázquez

Texas A&M International University,
Austin, USA

Arthur.soto-vasquez@tamtu.edu

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-7240-2242>

Recibido: 9 de septiembre de 2022

Aceptado: 13 de octubre de 2022

Publicado: 31 de diciembre de 2022

Received: September 9th, 2022

Accepted: October 13th, 2022

Published: December 31st, 2022



Videopresentación



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

DOI: <https://doi.org/10.21555/rpc.v4i2.2707>

Cómo citar: Sánchez, J. & Soto-Vázquez, A. (2022). The Rock Music scene on the US/Mexico border: cultural translation and adaptation. *Revista Panamericana de Comunicación*, 4(2). <https://doi.org/10.21555/rpc.v4i2.2707>

ABSTRACT

This study addresses how rock music integrated into the local culture of a region where the dominant music genres were Tejano and other Mexican-influenced forms. Using a series of in-depth, qualitative interviews

with long-practicing musicians, we discuss how rock was shaped and melded into local customs and practices. Musicians discussed being flexible in their live performances, playing British invasion songs right after a

corrido, being pushed to the margins, and performing at ranches outside the city limits when clubs would not feature them. Nevertheless, the local rock music scene developed in South Texas and became a unique cultural hybrid. We use this example to discuss what cultural hybridity looks like in the context of music perfor-

mance, the role of new media in advancing it, and what it means for border identity.

Keywords: Rock music, music scene, U.S./Mexico border, Hispanic/Latino

RESUMEN

Este estudio aborda cómo la música rock se integró en la cultura local de una región donde los géneros musicales dominantes eran el tejano y otras formas de influencia mexicana. Usando una serie de entrevistas cualitativas y profundas con músicos de larga práctica, discutimos cómo se formó el rock y cómo se mezcló con las costumbres y prácticas locales. Los músicos hablaron sobre ser flexibles en sus presentaciones en vivo, tocar canciones de la invasión británica justo después de un corrido, ser marginados y actuar en ranchos fuera de los límites de la ciudad cuando los clubes

no los presentaban. Sin embargo, la escena de la música rock local se desarrolló en el sur de Texas y se convirtió en un híbrido cultural único. Usamos este ejemplo para discutir cómo se ve la hibridez cultural en el contexto de la interpretación musical, el papel de los nuevos medios en su avance y lo que significa para la identidad fronteriza.

Palabras-clave: Videojuegos, producción, Cuba, industria de videojuegos, mercado de videojuegos

South Texas culture has a rich tradition of music genres, such as Tejano, cumbia, *norteño*, *corridos*, *música ranchera* (mariachi music), and *baladas*, as well as Spanish and Latin American pop music that is prevalent in Mexico (Díaz-Santana Garza, 2021). Rock music in the region has been less popular, going through cycles of stigmatization and being forced underground, but has recently seen a resurgence as the region has diversified and the internet has challenged traditional media (Sanchez, 2022). The South Texas border region is predominantly Hispanic/Latino, serving as a liminal space between U.S. American and Mexican culture, where English and Spanish are frequently used interchangeably (Lozano, 2017). While Spanish-language

music (except for reggaeton) has failed to reach mainstream status across the United States, in South Texas, *it was the mainstream music scene*—with genres like rock at the margins.

This paper specifically focuses on a marginal music scene in a liminal, transnational setting since distinctive and geographically bounded clusters of musicians help define the local culture of cities and regions. To study South Texas, we focus on the border city of Laredo. As Heine (2012) writes, common genre music scenes are a means by which local culture is expressed and defined and are very much a “powerful form of communication” in an era of unbounded global commerce and destabilized identities (p. 200). While alternative music

scenes have been studied as they relate to dominant music scenes, less scholarly attention has been paid when scenes differ in language and could even be seen as “outsider” genres, especially in non-white settings. This study addresses this gap, focusing on the intermixing, clash, translation, and adaptation of the rock music scene in South Texas, a region where the dominant music scene comprises northern Mexican–influenced and Spanish-language genres.

Using a series of in-depth interviews with primarily Hispanic/Latino musicians who have participated in the South Texas rock music scene since the 1980s, we investigate how the scene has developed in relation to the dominant culture in the area. The ultimate objective is to explore U.S./Mexico border culture in relation to living music and how a rock music scene developed in a small but rapidly expanding transcultural community while also learning how local musicians have utilized technology and digital media to propagate a budding music scene in an understudied region.

We begin by reviewing existing studies into music scenes and the role of media and digital technology in music scenes in general. Next, we describe our methodology and give a brief background of the musicians who participated in this study and the methods used to analyze their narratives. Finally, we describe how the local rock music scene started in the late 1960s and early 1970s, its decline in the 1980s, its resurgence in the 1990s, and how it has interacted with and adapted to local cultural customs. We also discuss the role of digital technology and social media in its propagation and growth as described by musicians currently active in Laredo’s rock music community. We finish with a discussion of the resulting identity formations in the border region. Specifically, we engage with the identity positions articulated by the musicians in the findings, teasing out their relation to the broader border culture and how they often used rock music to distinguish themselves from it.

FLUID MUSIC SCENES

A music scene is a community of musicians, fans, and promoters interacting within a geographical-

ly bounded area. Bennett and Peterson (2004) describe music scenes as “those largely inconspicuous sites where clusters of musicians, producers, and fans explore their common musical tastes and distinctive lifestyle choices.” They are generally thought of as based in a certain location (i.e., a municipality) but can also branch out as musicians and promoters network with others and venues where they can perform. This is what Bennett and Peterson (2004) refer to as translocal scenes, which will often be specific to a genre of music. The Tejano music scene, which encompasses South Texas, is a clear example of this (Tejeda, 2014). The Tejano music scene refers to all the bands that play this genre, the record labels that distribute their music, the radio stations that play their songs, and the venues that hire them to perform. These are not isolated to any specific city but encompass all of South Texas and even reach across the state to cities like Dallas and Houston. Music scenes can also be virtual, as musicians, producers, and record labels use the internet to promote and distribute their music (Brae, 2018).

In Hispanic/Latino communities in the United States, rock music was often used to approach mainstream culture while also resisting the more conservative elements in traditional upbringings (Avant-Mier, 2010). On the other hand, it was also used in Latin America to resist U.S. imperialism and hegemonic national regimes. The particularness of Laredo and the U.S./Mexico border region deserves some attention here too. In Laredo, over 95% of residents identify as Hispanic/Latino, and over 85% speak a language other than English (U.S. Census Bureau, 2021). The culture of the borderlands, in general has been described as hybridic, melding Mexican and U.S. culture into a third space (Anzaldúa, 1987). Ragland (2009) orients her study of *musica norteña* as immigrants creating a *nation between nations*. In other words, the borderlands are often conceptualized as a third space between cultures.

For some, the characterization of the borderlands as a hybrid space does not tell the full picture (Villa, 2003). People on both sides can also *use the border*, whether to cross for less expensive goods, hire less expensive labor, or assert dominant identities. In this sense, hybrid culture takes on a deeper meaning since

there are multiple positions that can be adopted and discarded in the borderlands as needed. Music scene(s) can reflect hybrid cultures, as in a student listening to U.S. pop music on their own and *norteño* with their parents, and also reflect tensions within the system of articulation, such as mockery of music choices or designating social status.

William Straw (1991) describes the significance of local music scenes as “systems of articulation” of culture, referring to Edward Said’s (1990) observation that mass media articulates global culture. Straw asserts that “this same system of articulation is produced by migrations of populations and the formation of cultural diaspora which have transformed the global circulation of cultural forms,” resulting in “distinctive logics of change and forms of valorization characteristic of different musical practices, as these are disseminated through their respective cultural communities and institutional sites” (p. 369). One of the examples Straw uses to illustrate this is the rise of alternative rock. The local underground alternative rock scenes of the 1990s gave audiences an alternative to generic popular music. The emergence of these bands from cities well outside the music entertainment hubs of Los Angeles, Nashville, and New York began to underscore the importance of local music scenes in American culture.

Heine (2012) argues that “in a world that feels increasingly impersonal, anonymous, and intangible, the music scene is an enduring palpable expression of the character of a place and its people” (p. 201). Heine further argues that “vibrant” music scenes often have other types of scenes, “such as a restaurant scene” or a nightclub scene, which feed the music scene and vice versa. As such, she lists a set of conditions that are necessary for a “vibrant music scene”: “a connected community of musicians and promoters, a record label, a recording studio, a prominent festival, a great local radio station, a local music blog, a forward-thinking municipal government, and access to capital for emerging music businesses” (p. 203). While all of these, minus the blogs perhaps, are in place for other genres in South Texas, particularly Tejano and Mexican music genres, the rock music scene has subsisted with only the community of rock musicians and promoters and an audience of people who enjoy the music.

LOCAL MUSIC AND NEW MEDIA

The advancement of recording software resulted in “the rise of more affordable digital recording rigs and easier programming protocols,” creating “a democratization of technology, making available a process that was once accessible only through the facilities and skills provided by a recording studio.” (Leyshon, 2009, p. 1309) Thus, technology has made professional-quality recording and music production possible for the average musician. What was once attainable only at big professional recording studios is now accessible to anyone with a computer and the software.

Digital technology provides new means for local artists to create music and distribute and promote it themselves. Since the introduction of the internet, “music can now be disseminated online, and people can connect easily across localities, regions, countries, and continents” (Kruse, 2010, p. 625). The internet shapes music distribution via easy access to streaming services such as Spotify and iTunes and inexpensive professional digital distribution services such as DistroKid and CD Baby (Brae, 2018). Additionally, the internet has proven “useful for creating and maintaining contacts in music scenes that are also face-to-face connections” (Kruse, 2010, p. 636). The introduction of social media has only increased interaction and reach for musicians, promoters, and fans alike.

While many feared that the internet and online music distribution would cause some local music scenes to dwindle and fade away, digital technology has turned out to be the driving force that empowers them. Kruse (2010) argues that although music production and distribution are no longer centralized and have become global, local scenes still maintain their distinctiveness based on location, history, and culture. Because music is often “identified with specific geographical and physical spaces,” the way it is understood “in relation to local identity is important” (Kruse, 2010, p. 628). She further explains that, in music scenes, “subjectivities and identities were formed, changed, and maintained within localities that were constituted by geographical boundaries, by networks of social relationships, by a sense of local history, and in opposition to other local-

ities” (Kruse, 2010, p. 628). Music artists are produced locally, they distinguish themselves and their music via the influence of their local histories and cultures, and the internet and digital media are the vehicles by which they reach global audiences.

Facebook is filled with pages and profiles of local bands, venues, and promoters who advertise their shows every week and even provide photos and videos of their performances and interactions with fans. Band members regularly share their post-performance insights on their profiles and discuss the evening’s highlights with those who attended via comments. Through these online media, bands and venues reach more audiences and create new connections with other musicians and venues, thus increasing interest and growth (Verboord & van Noord, 2016). Traditional media outlets have felt the effects of online media and the ease with which any artist can gain exposure via social networks like Facebook and user/creator-driven media platforms like YouTube and SoundCloud. There has certainly been enough interest in rock music among people in South Texas for musicians to want to play it and audiences to want to listen, but venues for live rock music were limited between the 1980s and 2000s. This study focuses on how local musicians navigated this period and adapted to the internet era while translating rock music to the local scene.

METHODOLOGY

We used in-depth, qualitative interviews with local musicians participating in the South Texas rock music scene to generate data for analysis. One of the critical responsibilities of qualitative research is “to study human symbolic action in the various contexts of its performance” (Lindlof & Taylor, 2019, p. 4). We aimed to understand how local musicians understand and contextualize their memories of the development of the local scene. Previous studies into music scenes, such as Kruse (2010) and Heine (2012), have drawn data from interviews with musicians who are participants in their local scenes. Due to the COVID-19 pandemic and because it was preferable for some subjects, the first author conducted all interviews via telephone. Sturges and

Hanrahan (2004) have compared face-to-face and telephone interviews and found “that telephone interviews can be used productively in qualitative research.” While some researchers prefer face-to-face interviews, even via Zoom, telephone interviews are “just as good for eliciting stories and information” (Lindlof & Taylor, 2019, p. 240).

The first author has been an active musician in Laredo, Texas, since moving there almost 40 years ago. This closeness to the scene is both a positive and a negative, as the author’s observations, memories, and analysis were undoubtedly influenced by personal experience. However, the author also found that his descriptions of the evolution of the rock music scene sometimes differed from what the participants shared. Their memories came from the perspective of having lived in the community from a young age, unlike an outsider. In addition, as Lozano (2017) argues, memory is an imperfect form of data since people tend to leave out details that might not put them in the best light and rearrange other details to fill a narrative. Nevertheless, in the absence of other forms of data, such as a well-maintained database, oral history-type interviews were the best methodological tool at our disposal.

We interviewed nine local musicians who became active in the local scene at different times over six decades, from the 1960s to the present and have been highly active in the local scene for many years. Given the size of the city and the scene, the potential pool of professional musicians was limited. As such, the authors utilized a convenience sample, drawing upon the personal network of the first author to secure participants. The background of the musicians is diverse: one participant is a drummer who has played in country, Tejano, and rock bands locally since the 1960s, and another owned a local live music venue until it closed during the COVID-19 pandemic. One participant is a highly respected local guitar virtuoso and music teacher who has graced the scene on both sides of the border since the 1990s. We also interviewed a vocalist who started performing classic rock covers while still in high school in the early 1990s and became one of Laredo’s most prominent band leaders. His group covers everything from Tex-Mex music and cumbias to 1950s oldies, country, classic rock, and Spanish-language pop/

rock. The diversity of professional experience among the participants helps inform our study more holistically; however, it must be acknowledged that the sample is demographically very homogenous—Hispanic/Latino middle-aged men. Pseudonyms have been applied to them.

The interviews utilized a guide to direct but not overly control the conversation (Lindlof & Taylor, 2019). The interviews began with a set of questions focused on the participants' interest in rock music despite its marginal status in the region. For example, we asked, "How did you become interested in playing rock music as opposed to genres that were more popular and socially accepted locally?" and "What motivated you to keep playing rock music in Laredo despite the lack of venues in which to perform?" We then moved to understand the development of the local scene from their perspective, asking, "What was the scene like when you started playing?" and "What do you feel has changed in Laredo for there to be so much more interest in local rock and, subsequently, more venues?" These questions directly addressed the focus of the study. The final set of questions covered how they use the internet to promote and propagate their music, including platform choice, effectiveness, and how audience feedback is interpreted. Following the process of thematic analysis, as outlined by Braun and Clarke (2006), we generated transcripts of the interviews using online audio transcription tools. Next, a multiple-reading process was conducted to uncover patterns and reoccurring narratives using a grounded approach. One challenge was noting common themes among respondents while not leaving out those more particular to an individual interviewee. After several readings, the authors conferred to discuss initial findings and sought out areas of conceptual common ground.

ADAPTATION AND GROWTH: THE ROCK MUSIC SCENE IN SOUTH TEXAS

The scene developed in the 1960s when local musicians began performing rock music at local venues, even though the owners were reluctant to hire rock bands. Rock music, often infused with Latin ele-

ments, became a part of the local culture—a trend seen in several border cities (Avant-Mier, 2010). However, in the 1980s, there was a shift even as rock became more popular in mainstream U.S. culture. During that period, the most popular music genre in Laredo was Tejano music, a hybrid style with a Mexican *norteño* music foundation and elements of North American genres like country. Tejano quickly outperformed rock for business establishments that hired live musicians. As rock was pushed to the margins, violence, drunkenness, and illegal activity increased at private events where local rock bands played. The few places that still hired rock bands during that period favored professional groups from out of town, leaving local musicians to host their events independently at backyards and ranches in the surrounding rural area.

There was a resurgence of venues hiring local rock bands in the 1990s, this time exclusively. New educational institutions devoted to the arts led to more musicians who benefitted from the tutelage of their predecessors. As more people moved to Laredo in the early 2000s and the population increased, audiences with a taste for rock music grew, adding a more enthusiastic reception of local rock bands and making the nightlife more vibrant. The advent of digital technology further fueled the scene, as it provided newer and better tools for creativity, distribution of original music, and promotion of shows for bands and venues alike.

We understand this process as a way in which the local culture of the South Texas borderlands came to reconcile the dual influences of U.S. American and Mexican post-war mass culture. Mexican Americans living on the border felt immense pressure to assimilate while preserving their culture. As Avant-Mier (2010) argues, rock music offered a way to get closer to mainstream culture and stay grounded by integrating Latin musical elements. In the case of Laredo, local musicians also played rock. They developed a local scene to form a hybrid global, national, and local articulation of culture, such as playing Beatles songs to majority Spanish-speaking audiences and finding their own spaces in local hegemonic culture.

THE EARLY SCENE

Tacho started performing with his first band in 1967 when he was a teenager. “There was a club across from Lamar Middle School where we would play all rock music. We would play Jimi Hendrix, Steppenwolf, Janis Joplin, the Doors, all that stuff.” Moreover, although the city was much smaller than today, rock bands were not limited to places that only hired rock bands; they could play anywhere they wanted. This is notable because music genres are commonly segregated by venue in other cities, with some hosting primarily rock, country, jazz, etc. Venues in Laredo vastly preferred to offer a variety of music to their patrons and conformed to the perspective that, as Duke Ellington said, “There are simply two kinds of music, good music, and the other kind. . . . The only yardstick by which it should be judged is simply that of how it sounds.”

Nevertheless, it was always wise to play the more popular rock and pop tunes and to be familiar with the Mexican and Spanish music that had always dominated this part of the U.S./Mexico border. “We are in a border city,” said Tacho. “That’s why you have to play the other stuff [Mexican music]. If you go to San Antonio, there’s rock, there’s country and even jazz, but here you have to play everything. You have to go where the money’s at.” Despite the fluidity of musical tastes in the early scene, it was a requirement that rock bands also be able to play Mexican and Mexican American music.

Thus, a music scene as defined by Bennett and Peterson (2004), Straw (1991), and Heine (2012) very much existed in Laredo, Texas, between 1970 and 1980, when it had a smaller population of 69,000–91,000 (Texas State Historical Association, n.d.). The introduction of rock music in these venues signaled a cultural shift characterized by the “valorization” of “different musical practices” being “disseminated through their respective cultural communities” (Straw, 1991, p. 369). Rock music was welcomed along with all other music genres, whether or not they were indicative of the predominantly Mexican ethnicity of the area or the southwestern American culture of Texas. When this U.S. American genre of music was introduced to this culturally Mexican and Mexican American community, it

changed the local culture by broadening its musical palette and tastes, and musicians even played it to push back against their own local culture. However, this music scene differed somewhat from Heine’s definition in that it was not yet based on genres like it is today. Music groups of all styles existed in one scene and performed in all local venues, as opposed to a rock music scene, a Mexican *conjunto* music scene, a country music scene, etc. The scene simply comprised musicians who played what they and their audiences liked without thinking about what style they were playing or where it came from. Whether it was a Mexican *corrido* or the latest American Top 40 hit, it was enjoyed by local performers and audiences alike.

This denoted a merging of cultures that further added color to an already hybrid Mexican American culture instead of a cultural clash or conflict. Rather than assimilating themselves to U.S. American culture, Laredoans were assimilating it to their way of life; they took what music they liked and made it their own. This is evident in the Tejano music that began in the late 1970s and rose to prominence in Laredo and South Texas in the 1980s, which combined northern Mexican music genres with rock music and other non-Latin American genres of music. As a longtime rock and Tejano drummer asserted, “Even in the Tejano *polkas* and *cumbias*, you can hear rock music.” Ricky, another musician, cited an example from a city not far north of the border: “One of the good examples are the Navaira brothers (sons of late Tejano music legend Emilio Navaira) who have a beautiful band called ‘The Bandoleros’ in San Antonio. . . . They put [Mexican-style] accordion music to their rock songs, but the rock songs they write are exactly like Beatle-esque or Badfinger type of music, which I love.”

As the 1970s progressed, new music genres developed, and musicians had to adapt. The disco music craze of the late 1970s significantly affected popular music worldwide. “In the 70s, we ended up playing disco to survive,” exclaimed Tacho. However, in the early 1980s, South Texas was the breeding ground for the new wave of Latin music known as Tejano, based upon the *cumbia* and *polka* styles prevalent in Mexican *norteño* music but influenced by American genres such

as rock, jazz, and country (Editors of Encyclopædia Britannica, 2021).

The emergence of a hybrid music genre in South Texas is not surprising, as venues that had traditionally had Mexican music as their primary entertainment had been hiring rock bands to perform as well. Thus, musicians who were accustomed to hearing and sometimes playing all those genres combined them into something original and indigenous to the South Texas border communities. As Tejano music gained popularity in South Texas, more and more musicians and bands turned from rock and English-language popular music to Tejano to follow the trend and seek more remarkable success.

COMPETING WITH TEJANO MUSIC FROM THE MARGINS

Roque remembers that crossing over to Tejano music paid a lot more than staying in rock bands: “At that time you had the beginnings of the Tejano scene so, you know, rock itself was kind of getting drained away of some of the musicians that were in these bands. They were going off to form or join Tejano bands because of the lucrative aspect.” According to Ricky, the popularity of Tejano music overtaking rock music in Laredo made sense. He noted, “Well, it’s basically that Laredo has grown with that particular type of music, like Ranchero, Tejano, accordion music [Mexican *norteño* music], mariachi music, romantic trios. It was the culture here in Laredo.” Tacho concurred: “We’re in a border town. We had to play all that stuff: a lot of *polkas* and *cumbias*.”

During this time, the rock music scene was pushed to the margins, with few venues hiring local rock bands. As one musician recalled, shows were self-organized at ranches or in backyards: “We would charge an admission fee” and “offer [aside from the music] was they called ‘trash can punch.’” The musician reminded that the “trash can punch was a mix of ‘gallon jugs of Everclear’ bought in Mexico, ‘brand-spanking-new fresh plastic trash cans,’ and ‘Kool-Aid in there with the Everclear and then fill the rest up with water from the *mangera* [garden hose].” However, one musician noted that this practice began stigmatizing the rock mu-

sic scene: “It started kind of being connected with trouble. You know, ‘whenever there’s a party with the rock bands, there’s a fight.’” Backyard rock parties, and those held at ranches in the outlying rural area, were notorious for being the sites of brawls and illicit activity. With little to no security at these events, fights would often break out. The “moral panics” (Williams, 2017a, 2017b) already associated with rock music in the 1980s due to connections with Satanism and obscenity (Kelly, 2015) certainly did not help matters. Rock music was considered an outsider genre with a reputation for rowdy ranch parties and struggled to gain broader acceptance in Laredo and South Texas.

CHANGING AUDIENCES AND TASTES

In the 1990s, one venue opened its doors to original rock groups of every subgenre, no matter how extreme or heavy. Somewhat outside of the norm for a live rock music venue, Sal’s Pizza began letting original bands perform their music on weekends. As the restaurant was strictly a pizzeria and did not have a bar, there was no age limit for audiences or performers. As is usually the case, there was no pay, and the groups were expected to do their own advertising and promotion. Miguel was one of the musicians who frequently performed at Sal’s with his band. “Sal’s was the place that would welcome you. It didn’t matter if you played rock, punk, or metal. It was open to all kinds of music as long as you were willing to put in the time to make flyers and bring people.”

Thus, the 1990s marked a turning point for Laredo’s rock music scene. The city, which now had a larger population of almost 123,000 people (Texas State Historical Association, n.d.), had four venues that featured live rock music every weekend, one of which welcomed bands who played their original music. Gus, another musician who became active at this time, recalled, “It was a handful of places that had rock music, but they had it all the time. Those places were good about rotating the bands and changing it up.” More live rock venues opened through that decade, and, unlike bars such as The Whistle Stop that hired only bands from out of town, they preferred local talent. The local

restaurants and bars that hired bands did so to attract customers and keep them there, while the bands acquired more fans and got more gigs. As the 1990s and the 20th century ended, this “cross-pollinating” (Heine, 2012, p. 203) between local rock bands and venues led to growth for both scenes, as more bars and restaurants would hire live music opened, and more rock bands formed to perform in them.

As the city grew, the arts scene in general also grew. The Laredo Center for the Arts opened in 1993 and featured work from local artists. In the same year, the Laredo Independent School District started its first magnet school program, the Vidal M. Treviño School of Fine Arts and Communication, known locally as VMT. Aside from journalism and television and radio broadcasting classes, the school offered formal instruction in art, theater, dance, and music for local high school students. Plus, the school also offered classes in professional studio recording for a long time. In fact, local musicians of all genres worked at the school teaching guitar and electric bass and those with recording experience taught music production in the school’s recording studio. New amateur theater groups sprang up, presenting musical plays and dramas on a seasonal basis. The local four-year college, Texas A&M International University, began offering undergraduate degrees in music and art, which were previously unavailable near Laredo.

As the city grew, so did the population’s musical taste and openness to new and different styles of music. Tejano bands were still plentiful, but the rock scene was on the rise and bigger than before. New clubs opened and regularly hired rock bands who played original songs. The population of Laredo has grown steadily every decade since 1880, but the first ten years of the 21st century saw the city’s largest gain per decade, increasing by over 60,000 people (World Population Review, 2021). Most came from Mexico, with Texas seeing the second-largest increase in immigrant population per state between 2000 and 2010 (Camarota, 2011). Musicians generally felt that Laredo audiences were more reserved in their behavior at live music venues. However, the influx of people from Mexico and places north of the border city in the early 2000s brought with it a different kind of audience that was more extroverted. One

musician recalled, “You started getting a lot more audiences that were Spanish first, and they would approach the band to ask for requests.” He continued, “Those are folks that go out, and they relish their moment to be entertained. So, you’re starting to get a lot of audiences that would clap along and sing along, and they’d actually get up and dance.” Counterintuitively, audiences from Mexico helped rock bands playing songs from U.S.-based bands finally compete against the locally grown genre of Tejano. This trend, mixed with the formalization of music education in the region, helped diversify the audiences and tastes of the city.

THE ROLE OF NEW MEDIA

The advent of the internet and the rise of computers put new tools in the hands of musicians for creativity, self-promotion, and production and distribution of original recordings. While Heine (2012) argues that a “vibrant music scene” includes a recording studio and a record label (p. 203), now everyone could have a studio (Leyshon, 2009) and, with online distribution services available for a nominal fee, anyone could act as a record label (Brae, 2018). In larger cities, local rock stations will dedicate weekly slots to the latest original music of up-and-coming local bands. They also sponsor events such as Battle-of-the-Bands contests, where local groups will perform in front of an audience, and a panel of judges made up of notable local DJs and successful local musicians. While these types of opportunities were sorely lacking in Laredo, the emergence of new technologies filled the gap.

In the 1980s and 1990s, rock bands in Laredo would create and print flyers to promote an upcoming show, as is common in other cities with active music scenes. Clubs and bars often had weekly newspaper and radio ads to promote food and drink specials, while also announcing which band would be performing on their stages that weekend. According to Ricky, these media could be costly. “It was very hard back then,” he said. “The little money that you had was spent on advertising. Social media has made it easier for bands and venues to advertise and promote shows, and perhaps even reach more people. Another band member added, “You

don't have to advertise anymore because everything's on Facebook.”

While there is no guarantee that everyone in a specific location will see everything posted by fellow locals on social media, it still affords musicians, promoters, and venues an advertising option that is free of charge and will easily reach users who follow them. “There’s a sea of information. It’s hard for people to see your ad worldwide, but locally you can be very successful with it if you know how to promote it,” said a performer who also worked in radio for a time. This includes ensuring posts are tailored to specific audiences using groups and pages with local niche audiences.

According to Beto, a younger musician, social media has given bands playing shows locally an advertising advantage that they would not have otherwise. “If 50 people actually show up because of an ad you did, you’re already in good standing with a lot of clubs here in town. You’ve already filled up a third of that place, and the rest of their regulars come in, you know, you’re going to have a pretty decent night.” The internet not only assists musicians with distributing their music and promoting their shows, but it also serves as a learning tool. There is a veritable sea of websites and YouTube videos providing instruction for beginners up to the most advanced players. “There are more good musicians now because of education,” said Tacho. “There are videos on YouTube, and people can learn how to play. All we had was the record player, and we had to figure it out ourselves, but now people learn off of YouTube.”

Many musicians and bands utilized social media during the COVID-19 pandemic to continue reaching their audiences via live-streamed performances on Facebook and other social media sites. Victor said, “We’ve seen a lot of cover bands, or local bands, that you catch here at bars and stuff, but now they can’t, so they’ll go live. They’ll do a little show from wherever they’re doing it and people tune in and then watch them, which I think is great.” Gus and his wife have a band called Little Sister, which has been a main staple on the Laredo rock scene since the late 1990s. “With Little Sister’s Facebook, when the pandemic started, we were able to do live shows for people to watch in the comfort of their homes. They were just basically con-

certs with me and her, and an acoustic guitar here in our study, and she really pushed to make that happen so that people can feel a little bit of normalcy in their life.” This illustrates David Beer’s assertion that social media networks “have caused a rapid and radical re-configuration of the relations between well-known and little-known performers and their respective audiences” (Beer, 2006).

DISCUSSION: HYBRID IDENTITIES AND CULTURE IN THE BORDERLANDS

Kruse (2010) wrote that music is understood “in relation to local identity” (p. 628). The local identity in Laredo, Texas, is defined by the multilayered nature of its culture. Located on the U.S.-Mexico border, with most of its citizens having roots in Mexico either through heritage or origins, Mexican culture is prevalent in daily life in Laredo, Texas. With a largely bilingual populace, who often speak Spanish and English interchangeably, an abundance of Spanish-language media, a profusion of Mexican restaurants, and commonplace Mexican cultural traditions, Laredo’s line between what is inherently Mexican or U.S. American is blurred (Lozano, 2017). At the same time, being in the United States and Texas, there is a strong influence of national U.S. culture through its educational institutions and English-language mass media. The ensuing culture in this transnational space is hybrid and fluid. For example, a shared experience in the city is a Sunday *carne asada* with family and friends during football season to watch the Dallas Cowboys or Houston Texans play.

The multicultural layers are sometimes contradictory, sometimes complementary, and sometimes in conflict. To be very clear, the musicians interviewed in this study are all based on the U.S. side of the border, and most were educated in the United States. Their statements often position their preference for rock music as something that had to compete with Tejano, *norteño*, and other forms of popular Spanish language music for venues and audiences from the margins. This is even the case despite Tejano and *norteño* being hybrid music genres developed in the Northern Mexico/South Texas region (Díaz-Santana Garza, 2021). As such,

it might be, as Villa writes, that the “border is not really one, but multiple, in the sense that not only different people construct distinct borders and disparate identities around those borders, but those different borders acquire a distinct weight in relation to the different subject positions” (2003, p. 616). For the musicians interviewed here, the local culture (broadly defined) always had to be contended with and even accommodated. This meant intermixing musical genres in live performances (playing Britpop one song, then a Spanish language song the next) or finding alternative means for distribution (ranch parties, the Internet).

One can glean from the interviews that sometimes, the choice to listen to and play rock music was also a way to be different from others. Nevertheless, this does not necessarily mean the musicians wanted to adopt a different national or ethnic identity (i.e., not Mexican or Latino), but perhaps more quotidian differences of idiosyncratic tastes and personality dispositions. Thus, the music they choose to play and listen to expresses who they are rather than something they are trying to assimilate. As Nico summed up in his interview, “I’m Hispanic, man. I’m Latino, bro, but I identified more with the rock music. The Beatles spoke to me more than the other music did.”

Perhaps as Villa (2003) writes, scholars of the U.S./Mexico border should avoid “a tendency to confuse the sharing of a culture with the sharing of an identity” (p. 611). Nico’s comment speaks to rock music being a way to differentiate amidst a dominant local culture. This reiterates the function rock music has long had, as it informs and blends into new hybrid music forms in Latino and Latin American cultures while also being a way to approach mainstream culture (Avant-Mier, 2010).

CONCLUSION

The resurgence of the South Texas rock scene from the 1990s onward, when the Tejano music craze was still at its height, denotes resiliency and adaptability among the rock musicians of Laredo. While the city’s night spots leaned toward music genres of Hispanic/Latino identity in the 1980s, the people did not abandon rock music. It is interesting to note that after venues in the 1960s through the early 1970s hired bands of all genres, Tejano music, which is known for blending Mexican music with American genres like rock, jazz, and country, and even adding elements of other Latin American genres like salsa and merengue, gained prominence not only in south Texas but also across the state. This reflects the cultural fluidity and hybridity of South Texas and how musicians on the border have assimilated rock and other music genres into their culture. In this example, the local music scene could also generate a new musical form by lowering the barriers between musical genres.

Further study into the histories of music scenes in South Texas and the different genres they contain may uncover how this sort of cultural fluidity and hybridity may have led to the rise of the Tejano music scene in Texas in the 1980s and 1990s. Furthermore, other Latin music genres infused with elements of hip-hop music, such as reggaeton, have risen to prominence. These music styles, like Tejano, blend Hispanic and American genres to create hybrid genres that audiences enjoy in both the United States and Latin America. Additional studies may trace how these mixed genres originated and became popular across many countries and what they mean for their local music scenes. \

REFERENCES

- » Anzaldúa, G. (1987). *Borderlands/la frontera: The new mestiza*. San Francisco, CA, Aunt Lute Books.
- » Avant-Mier, R. (2010). *Rock the nation: Latin/o identities and the Latin rock diaspora*. New York, NY Bloomsbury Publishing.
- » Bennett, A., & Peterson, R. A. (2004). *Music scenes: Local, translocal and virtual*. Nashville, TN, Vanderbilt University Press.
- » Beer, D. (2006). The Pop-Pickers have picked decentralised media: The fall of Top of the Pops and the rise of the second media age. *Sociological Research Online*, 11(3), 26–33. En <https://doi.org/10.5153/sro.1429>
- » Brae, C. (2018). *New channels of music distribution: A complete guide to music distribution, music business, promotions, and selling music*. New York, NY, Routledge.

- » Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. En <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- » Díaz-Santana Garza, L. (2021). *Between Norteño and Tejano Conjunto: Music, Tradition, and Culture at the US-Mexico Border*. Lanham, MD, Rowman & Littlefield.
- » Camarota, S. A. (2011, October 5). *A record-setting decade of immigration: 2000-2010*. CIS.org. En <https://cis.org/Report/Record-Setting-Decade-Immigration-20002010>
- » Editors of Encyclopædia Britannica. (2021, August 31). *Tejano*. Retrieved October 22, 2021, from <https://www.britannica.com/art/Tejano-music>
- » Heine, C. M. (2012). Scene and unscene: Revealing the value of the local music scene in Savannah, Georgia. *Ethnographic Praxis in Industry Conference Proceedings, 2012*(1), 200–216. En <https://doi.org/10.1111/j.1559-8918.2012.00022.x>
- » Kelly, K. (2015, July 3). *Revisiting America's satanic panic: When heavy metal and the devil himself stalked the Earth*. VICE. En <https://www.vice.com/en/article/r3za83/satanic-panic-interviews>
- » Kruse, H. (2010). Local identity and independent music scenes, online and off. *Popular Music and Society*, 33(5), 625–639. En <https://doi.org/10.1080/03007760903302145>
- » Leyshon, A. (2009). The software slump?: Digital music, the democratisation of technology, and the decline of the recording studio sector within the musical economy. *Environment and Planning A: Economy and Space*, 41(6), 1309–1331. En <https://doi.org/10.1068/a40352>
- » Lindlof, T. R., & Taylor, B. C. (2019). *Qualitative communication research methods*. London, SAGE Publishing.
- » Lozano, J. C. (2017). Film at the border: Memories of cinemagoing in Laredo, Texas. *Memory Studies*, 10(1), 35–48. En <https://doi.org/10.1177/1750698016670787>
- » Ragland, C. (2009). *Música Norteña: Mexican Americans creating a nation between nations*. Philadelphia, PA Temple University Press.
- » Said, E. (1990). Figures, configurations, transfigurations. *Race & Class*, 32(1), 1–16. En <https://doi.org/10.1177/030639689003200101>
- » Sanchez, J. (2022, May 5). *Between a rock and a hard place: Rock on the border between nations and cultures* (Thesis, Texas A&M International University). *Research Information Online*. En <https://rio.tamui.edu/etds/185>
- » Straw, W. (1991). Systems of articulation, logics of change: Communities and scenes in popular music. *Cultural Studies*, 5(3), 368–388. En <https://doi.org/10.1080/09502389100490311>
- » Sturges, J. E., & Hanrahan, K. J. (2004). Comparing telephone and face-to-face qualitative interviewing: A research note. *Qualitative Research*, 4(1), 107–118. En <https://doi.org/10.1177/1468794104041110>
- » Tejeda, J. (2014). *Tejano: Local music, global identity. Grant-makers in the Arts*. En <https://www.giarts.org/article/tejano-local-music-global-identity>
- » Texas State Historical Association. (n.d.). *Texas Almanac: City population history from 1850–2000*. En <http://texasalmanac.com/sites/default/files/images/CityPopHist%20web.pdf>
- » U.S. Census Bureau (2021). American Community Survey, Laredo, TX. En <https://data.census.gov/cedsci/table?q=Laredo%20city,%20Texas&tid=ACSS1Y2021.S0601>
- » Verboord, M., & van Noord, S. (2016). The online place of popular music: Exploring the impact of geography and social media on pop artists' mainstream media attention. *Popular Communication*, 14(2), 59–72. En <https://doi.org/10.1080/15405702.2015.1019073>
- » Vila, P. (2003). Processes of identification on the US-Mexico border. *The Social Science Journal*, 40(4), 607–625. En [https://doi.org/10.1016/S0362-3319\(03\)00072-7](https://doi.org/10.1016/S0362-3319(03)00072-7)
- » Williams, S. (2017a, February 20). *Rock 'n' roll and "moral panics" – Part one: 1950s and 1960s*. Evansville, IN, University of Southern Indiana University Communications. En <https://www.usi.edu/news/releases/2017/02/rock-n-roll-and-moral-panics-part-one-1950s-and-1960s/>
- » Williams, S. (2017b, February 27). *Rock n roll and "moral panics" – Part two: 1970s – 1990s*. Evansville, IN, University of Southern Indiana University Communications. En <https://www.usi.edu/news/releases/2017/02/rock-n-roll-and-moral-panics-part-two-1970s-1990s/>
- » World Population Review. (2021). *Laredo, Texas population 2021*. En <https://worldpopulationreview.com/us-cities/laredo-tx-population>



Comunicación y ética científicas. El falso fraude de las pinturas de Altamira y su representación en el film “Altamira” (2016)

Communication and scientific ethics. The false fraud of the Altamira paintings and their representation in the film “Altamira” (2016)



Videopresentación

Dr. José López Yepes

Universidad Complutense de Madrid, España

yepes@ucm.es Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-7068-6154>

Recibido: 5 de septiembre de 2022

Aceptado: 27 de octubre de 2022

Publicado: 31 de diciembre de 2022

Received: September 5th 2022

Accepted: October 27th 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/rpc.v4i2.2708>

Cómo citar: López Yepes, J./2022). Comunicación y ética científicas. El falso fraude de las pinturas de Altamira y su representación en el film “Altamira” (2016). *Revista Panamericana de Comunicación*, 4(2). <https://doi.org/10.21555/rpc.v4i2.2708>

RESUMEN

Narración del proceso del descubrimiento de las importantes pinturas prehistóricas halladas en 1879 en una cueva de Cantabria (al norte de España) llamada Altamira. Tal descubrimiento, por su elevado valor artístico y su perfección técnica no pudo ser aceptado que fuera cierto por la mayor parte de la comunidad científica del momento encabezada por Cartailhac, arqueólogo francés de gran influencia. El artículo narra todas las vicisitudes que tuvo que soportar su descubri-

do, Marcelino Sanz de Sautuola, que fue acusado de superchería y falsificación de las pinturas. Falleció sin ver reconocido su hallazgo. Con posterioridad, el arqueólogo francés reconoció su error y visitó la cueva y la tumba del erudito español.

Palabras-clave: Sanz de Sautuola, pinturas rupestres, cueva de Altamira (España), Cartailhac, fraude científico, ética científica, film Altamira (2016)

ABSTRACT

Narrative of the discovery process of the important prehistoric paintings found in 1879 in a cave in Cantabria (north of Spain) called Altamira. Such a discovery, due to its high artistic value and technical perfection, could not be accepted as true by most of the scientific community at the time, led by Cartailhac, a highly influential French archaeologist. The article narrates all the vicissitudes that its discoverer, Marcelino Sanz de Sautuola, had to endure, who was accused of trickery and forgery of the paintings. He passed away

without seeing his discovery recognized. Subsequently, the French archaeologist recognized his mistake and visited the cave and tomb of the Spanish scholar.

Keywords: *Sanz de Sautuola, cave paintings, Altamira cave (Spain), Cartailhac, scientific fraud, scientific ethics, Altamira film (2016).*

La verdadera revelación del arte primitivo se debe a una persona muy culta y aficionada a los buenos estudios, pero que, seguramente, no pudo adivinar nunca que su nombre llegaría a hacerse inmortal en los anales de la Prehistoria (Menéndez y Pelayo). Historia de los heterodoxos españoles. Cit. por Madariaga. Marcelino Sanz de Sautuola. Escritos y documentos, p. 45.

Sautuola y Vilanova se nos presentan como dos nobles y esforzados como caballeros andantes entregados a deshacer el entuerto que ponía en tela de juicio la honorabilidad de un descubrimiento. (Madariaga, Marcelino Sanz de Sautuola. Escritos y documentos, p. 14).

INTRODUCCIÓN. NATURALEZA DE LA INVESTIGACIÓN HISTÓRICA. POSIBLES CONFLICTOS ÉTICOS

El presente artículo es el primero de una serie de dos dedicados a presentar conflictos éticos en la investigación de hechos históricos. El segundo se orienta al tema de la falsificación o falaz interpretación de documentos que aparece en el film basado en hechos reales -Denial- en que se niega la existencia del Holocausto de los judíos en la Segunda Guerra Mundial a través de la polémica suscitada entre los profesores Davin Irving y Deborah Lipstadt. Un juez del Reino Unido desestimó la demanda por injurias planteada por el historiador británico.

En este primer artículo presento las cuestiones más frecuentes suscitadas por los historiadores en relación a posibles conflictos éticos y me detengo en la polémica del descubrimiento de las pinturas rupestres de Altamira, en 1879, por un hacendado estudioso aficionado a la arqueología, Sautuola, cuyo descubrimiento de pinturas prehistóricas no fue reconocido por la comunidad científica hasta después de su muerte, casi veinte años más tarde. Algunos estudiosos le acusaron de fraude por haber promovido la falsificación de las pinturas para hacerlas pasar por paleolíticas.

La historia es una de las disciplinas en que se producen conflictos éticos de variada factura. No es, desde luego, una ciencia exacta porque su desarrollo depende de dos elementos: uno, de carácter objetivo, de la abundancia y valor de las fuentes, y otro, de carácter subjetivo, del proceso de la interpretación y de las deducciones a las que llegan los historiadores tras su lectura. Sin olvidar el papel del azar en la investigación¹. En general, y en nuestra opinión, he aquí diversas causas de los conflictos éticos- de naturaleza ideológica, personal o meramente académica como las polémicas científicas mejor o peor llevadas- en la investigación histórica:

- a. Interpretaciones sesgadas de las fuentes.
- b. Prejuicios ideológicos del historiador.
- c. Resistencia de las ideas preestablecidas por las escuelas.
- d. Desconfianza en los no académicos y consiguiente vanidad o falta de humildad en los que juzgan.
- e. Vicisitudes en las adaptaciones al cine. Los diversos niveles interpretativos y de acción.
- f. Espionaje y otros comportamientos en tiempos de paz o de guerra².
- g. Anacronismos
- h. Acusaciones de plagio o acusaciones de adelanto injustificado en la comunicación de los hallazgos

1 López Yepes, José (2017). *Aprender a investigar viendo cine*, pp. 62-63.

2 Idem (2021). *La ética del científico en tiempos de guerra. Siete calas cinematográficas*. Ponencia presentada en el XVII Seminario Hispano-Mexicano de investigaciones en Bibliotecología y Documentación, UNAM, IIBI y Departamento de Biblioteconomía y Documentación, UCM. Ciudad de México, 18-20 de mayo de 202 (en prensa). Texto en el capítulo 2 de esta obra.

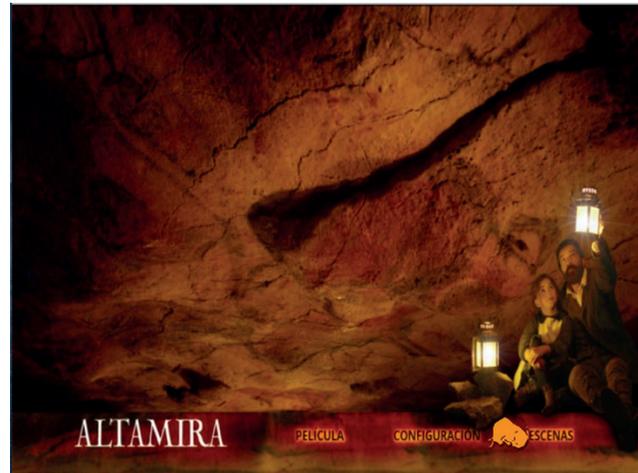


Ilustración de la pantalla inicial del film Altamira (2016).

Tales cuestiones las traigo a colación sobre la base de su tratamiento en el film *Altamira*, -film no ajeno a elementos de ficción- realizado precisamente para reivindicar la figura y el hallazgo fundamental de Sautuola y observar cómo fue evolucionando la polémica entre los defensores de la veracidad del descubrimiento (apenas el propio Sautuola y el profesor Juan Vilanova³) y los detractores procedentes del propio seno de la iglesia cántabra, según el film, y de las escuelas arqueológicas de aquel tiempo representadas por la enorme personalidad del arqueólogo francés Émile Cartailhac⁴ que se negó a visitar la cueva y, al final, hubo de reconocer la verdad de las pinturas y pedir disculpas públicamente por su empecinamiento.

3 Juan Vilanova y Piera nacido en Valencia en 1821 y fallecido en Madrid en 1893. Catedrático de Historia Natural en la Universidad de Oviedo y, a partir de 1852, de Geología y Paleontología en la Universidad de Madrid. Viajó por numerosos países asistiendo a congresos de su especialidad. Fue un gran prehistoriador y amigo de Sautuola cuyo descubrimiento de las pinturas de Altamira defendió constatemente y difundió por doquier. Véase Paleyo López y Gutiérrez (2012). *Juan Vilanova y Piera (1821-1893)*. Véase Ayarza-güena Sanz, Mariano (s/d). *Juan Vilanova y Piera*. Madrid, Real Academia de la Historia. Diccionario Biográfico Español. En dbe.rah.es/biografias/5557/juan-vilanova-y-piera

4 Émile Cartailhac nacido en Marsella en 1845 y fallecido en Ginebra en 1921. Encargado de la Sección de Prehistoria en la Exposición Universal de París (1878). Fundador y director de la revista *Materiaux pour l'histoire primitive et naturelle de l'homme* (1869-1899). Profesor de Antropología en Toulouse. Autor, entre otras obras, de *Les ages prehistoriques de l'Espagne et du Portugal* (1881). Véase Martín Almagro Gorbea en dbe.rah.es/biografias/18259/emile-cartailhac

Hubo, en efecto, un rechazo generalizado a las tesis de Sautuola y de Vilanova. Las mismas de gestaron en la visita que ambos giraron a la Exposición Universal de París, 1878, donde observaron materiales semejantes a los hallados en cuevas de Cantabria. Las causas del rechazo se basaron en la actualidad del conflicto ciencia/religión manifestado en el contrapuesto binomio evolución y creación. Según los defensores de la primera postura parece que el ser humano no había evolucionado lo suficiente como para expresarse del modo que mostraban las pinturas. Otras causas del aludido rechazo fueron el hecho de no hallar otras muestras pictóricas similares a la de Altamira y también el manifiesto desprecio o desinterés que la mayoría de los paleontólogos mostraron hacia Sautuola, considerado un mero aficionado, al que llegaron a tildar de falsificador a partir de los dibujos y pinturas que publicó en 1880⁵. La aceptación de la veracidad de Altamira se produjo cuando aparecieron pinturas similares en cuevas francesas. Entonces el propio Cartailhac, como se ha indicado más arriba, pidió públicamente disculpas en un artículo⁶ de 1902 y procedió a visitar y estudiar, al fin, la caverna de Altamira.



⁵ Sanz de Sautuola. *Breves apuntes sobre algunos objetos prehistóricos de la provincia de Santander*. Santander, Imprenta y litografía de Telesforo Martínez.

⁶ Cartailhac, E. (1902). Les cavernes ornées de dessins. La grotte d'Altamira. 'Mea culpa' d'un sceptique. *L'Anthropologie*, 13, págs. 348-354. <https://archive.org/details/Cartailhac1902>. Autor

METODOLOGÍA

En el ámbito de lo que entendemos por lectura crítica⁷, nos servimos de testimonios textuales, fotográficos y de imagen para describir los elementos que transcurren en el proceso del descubrimiento de las pinturas y reconocimiento de las mismas desde 1879 hasta 1902 en que Cartailhac admite que el hallazgo de Sautuola representó un hito en los valores del arte paleolítico. Como base ejemplificadora aportamos escenas del film *Altamira* (2016) y otros videos cuya referencia de localización adjuntamos y que representan, desde la perspectiva cinematográfica, los momentos más relevantes del proceso.

- » Film *Altamira*: <https://www.rtve.es/play/videos/somos-cine/somos-cine-altamira/5621023/>
- » Trailer del film *Altamira*: <https://www.youtube.com/watch?v=mJ7VPiSr7R0>
- » Reseñas: https://www.imdb.com/title/tt3014910/externalreviews?ref=tt_ov_rt
- » El hallazgo: https://www.youtube.com/watch?v=5KrU2F_2XSY
- » La cueva de Altamira. Historia de un descubrimiento: <https://www.youtube.com/watch?v=r4i-ggRQXmW4>
- » Altamira documental: <https://www.youtube.com/watch?v=Wf-FGIsCyQI>

⁷ López Yepes. *El desarrollo de habilidades informativas y de creación de nuevo conocimiento: los conceptos de literacidad informativa (alfabetización informacional) y literacidad crítica*. *Ibersid*. 13:1 enero-junio 2019, pp. 29-36



Carátula del film *Altamira* (2016). Dir. Hugh Hudson

- » El guardian de la cueva <https://www.youtube.com/watch?v=AYd4l9TAgPs&t=12s>
- » Altamira el origen del arte <https://www.rtve.es/play/videos/somos-cine/somos-cine-altamira-origen-del-arte/5634856/>
- » La nueva película de Antonio Banderas <https://www.youtube.com/watch?v=2y9dD7pPdpA&t=141s>
- » La cueva animada <https://www.culturaydeporte.gob.es/mnaltamira/home.html>
- » La cueva de Altamira. www.youtube.com/watch?v=O1CvFTD0IBw



Los descubridores de Altamira, Marcelino Sanz de Sautuola y su hija.

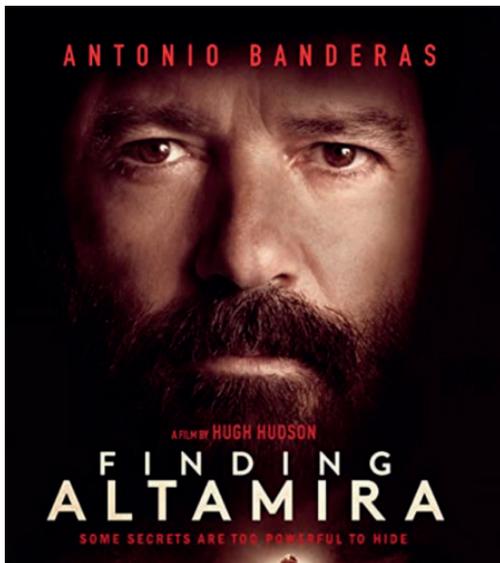
TRASCENDENCIA DE LA OBRA DE SAUTUOLA

Sautuola trata de volar sobre las polémicas suscitadas por su hallazgo y, habitualmente, muestra una actitud de modestia como se observa en el texto que publicó en 1880⁸. Efectivamente, “frente a esa corte e innecesaria modestia, -escriben Las Heras y De las Heras- el despliegue de método analítico y riguroso ante el hallazgo, su documentación bibliográfica y su saber dónde buscar la información necesaria le permitieron transformar un hallazgo casual en un descubrimiento científico de primera magnitud y situarle por encima de polémicas que resultaron estériles con sus paisanos y con los representantes del saber académico”⁹. Es evidente que -como escribe Madariaga- “la importancia de las pinturas de Altamira no reside tan solo en ellas mismas. En aquella época que se juzga al hombre primitivo como un *salvaje* resulta impensable atribuirle un *sentido estético* tan sublime como el reflejado por aquellos dibujos. Ello suponía trastocar todas las hipótesis de trabajo mantenida por muchos hasta hace bien poco.”¹⁰

8 *Breves apuntes*, op. cit.

9 Lasheras, José Antonio y de Las Heras, Carmen (2000). El descubrimiento del primer arte cuaternario. Introducción a la edición facsímil de Sanz de Sautuola, *Breves apuntes*, p. 30.

10 Madariaga de la Campa, B. (1976). *Sanz de Sautuola, Marcelino. Escritos y documentos*. Palabras preliminares de Emilio Botín Sanz de Sautuola. Estudios de B. Madariaga y M. Sanemeterio. Santander, Institución Cultural de Cantabria, p. 323.



LA FAMILIA SANZ DE SAUTUOLA: MARCELINO SANZ DE SAUTUOLA Y PEDRUECA (1831-1888) CONCEPCIÓN ESCALANTE Y PRIETO (1835-) Y MARÍA JUSTINA SANZ DE SAUTUOLA Y ESCALANTE (1871-1946)

Sautuola. La persona

“Junto a esta labor de prehistoria y arqueología -afirma Madariaga- hay que mencionar su faceta de hombre público en su provincia natal. El repaso de los periódicos de la época nos ofrece una visión de esta capacidad gestora de Sanz de Sautuola que hizo fuera propuesto para numerosos cargos, desde individuo de la Junta Provincial del Censo y de la Comisión de Alamedas y Paseos, Vicepresidente de la Liga de Contribuyentes, Vocal Secretario de la Junta de Obras del Puerto, Diputado Provincial, hasta directivo del Círculo Mercantil, Individuo de la Real Sociedad Económica Cantábrica, Vocal de la Junta de Cárcels y fundador del Cuerpo de Bomberos Voluntarios de Santander..... ¿Cómo era Sanz de Sautuola? Según se desprende de su informe grafológico fue un hombre idealista, un soñador intelectual con una gran ética y una especial sensibilidad estética. Una ética que diríamos nace de la estética y de un sentido elevado de la vida, aunque no siempre está seguro en su elaboración intelectual. Llama la atención

su deseo permanente de conocimiento, lo que le llevó a tratar diversos campos de la ciencia”¹¹

“El día 1 de abril de 1888 el diario *El Atlántico* insertaba la esquela de su defunción, pero no la acompañaba ningún panegírico ni necrológica. Pero quien había vivido y muerto con humildad y con plena seguridad en sus trabajos, había entrado ya en las páginas de la Historia,¹²”



Film Altamira: 2.04 Marcelino Sanz de Sautuola.



Fuente: Madariaga. *Sanz de Sautuola*, p. 60.

11 Madariaga de la Campa, B. (1979). Semblanza biográfica de Marcelino Sanz de Sautuola. *Caesaraugusta*, 49-50, p. 16 and in ifc.clpz.es/recursos/publicaciones/04/41/02madariaga.pdf y Almagro Gorbea, Martín. (s/d) *Marcelino Sanz de Sautuola*.

12 Idem, p. 17. Hay una primera biografía de Sautuola por Jesús Carballo en *Antología de escritores y artistas montañeses*, Santander 1950, tomo 14.

María Justina Sanz de Sautuola y Escalante



María de Sautuola niña en el film *Altamira*, 1.53

Concepción de Escalante y Prieto

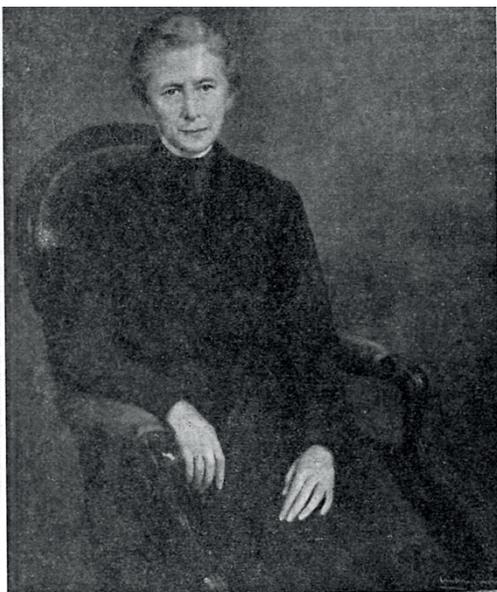
El 22 de febrero de 1865 se celebró su boda con Sautuola. Concepción era hija de Cornelio Escalante que fue alcalde de Santander en 1842 en los años 1863-1866. Sus hermanos se llamaban Pedro, Arnós, Agabio y Lucilo.¹³



Film *Altamira* 1.36. La joven María Sanz de Sautuola



Film *Altamira*. El matrimonio Sanz de Sautuola.



Doña María Sanz de Sautuola y Escalante, descubridora de las pinturas de Altamira. (Retrato del pintor Luis Mosquera).

(Foto: A. Cebrecos)

Fuente: Madariaga, *Semblanza*, p. 19.

¹³ Madariaga de la Campa, B. (2004). *Marcelino Sanz de Sautuola y la cueva de Altamira*. Santander, Instituto para Investigaciones prehistóricas de Santander, pp. 34-35.



Casa de la finca de Sautuola en Ponte San Miguel. Fuente: Madariaga. *Semblanza*, p. 20



Film Altamira: 10.07

LA AFICIÓN DE SAUTUOLA POR LA ARQUEOLOGÍA PREHISTÓRICA. LA EXPOSICIÓN UNIVERSAL DE PARIS (1878)

La participación española en la Exposición Universal de París se mostró en dos secciones: arqueología y antropología. Ésta última fue auspiciada por la Sociedad Antropológica española, fundada en 1865 y la Société d'Antropologie, con sede en París. Como ha escrito Sánchez Gómez, "la participación española en esta exposición antropológica es ciertamente destacada. Es

una buena prueba del casi enfebrecido ambiente que se vive en determinados ámbitos científicos-sociales en relación con las ciencias del hombre, a pesar de la presión oficial que se ejerce sobre no pocos libre-pensadores. Es cierto que aún no existen cátedras de antropología ni de arqueología prehistórica, pero son numerosos los profesionales de otras disciplinas —médicos, geólogos, ingenieros, historiadores, arqueólogos, juristas, etc.— que se sienten atraídos por la aún joven historia natural del hombre"¹⁴.



Vista panorámica del sitio de la Exposición: a la izquierda, se encuentra el palacio del Trocadéro, que fue diseñado específicamente para la ocasión por los arquitectos Davioud y Bourdais. El edificio tenía tres partes: la monumental rotonda central servía como sala de recepción y sala de conciertos que podía alojar alrededor de 5000 personas. Dos galerías en cada lado salían desde la rotonda hacia el exterior del edificio, y se inspiraban en la Piazza de San Pedro en Roma. El Palacio fue dañado por un incendio en 1935, y ya no existe. En la otra orilla del Sena se encuentra el "Palais du Champ-de-Mars", que también fue construido para la ocasión, pero que sería destruido poco después de la Exposición. En 1889, la Torre Eiffel se construiría en ese sitio.

Sautuola visita dicha Exposición y, especialmente, el pabellón de Ciencias Antropológicas donde tiene ocasión de conocer a prestigiosos arqueólogos como Émile Cartailhac, Henry Martin, presidente entonces de la Sociedad de Antropología, y otros estudiosos franceses y españoles. Martin inauguró dicha Exposición el 31 de mayo de 1878.

Sin duda, la experiencia de París supuso para nuestro personaje un impulso para realizar sus indagaciones como se observa en el texto que, de su pluma, insertamos a continuación:

Objetos prehistóricos de la provincia de Santander.

Sospechando que en esta provincia pudieran existir algunos objetos procedentes de las épocas prehistóricas y, a pesar de no tener antecedente alguno conocido según los informes que he tratado de adquirir, aguijoneado por mi afición a estos estudios y excitado muy principalmente por las numerosas y curiosísimas colecciones de objetos prehistóricos que tuve el gusto de con-

14 Sánchez Gómez, Luis Angel (2006). *Glorias efímeras: España en la Exposición Universal de París de 1878. Historia Contemporánea*, 32, pp. 270-271.

templar repetidas veces durante la Exposición Universal de 1878, me resolví a practicar algunas investigaciones en esta provincia, que ya que no tuvieran valor científico como hechas por un mero aficionado desprovisto de los conocimientos necesarios, aunque no de fuerza de voluntad, sirvieran al menos de noticia primera y punto de partida para que personas más competentes trataran de rasgar el tupido velo que nos oculta aún el origen y costumbres de los primitivos habitantes de estas montañas.

Guiado por tal propósito, comencé mis investigaciones a la ventura y, a la verdad, que no puedo quejarme del resultado.¹⁵



Film *Altamira* 2.23 Visita de Sautuola a la Exposición Universal de París (1878)

Encuentro de Sautuola con el arqueólogo Cartailhac



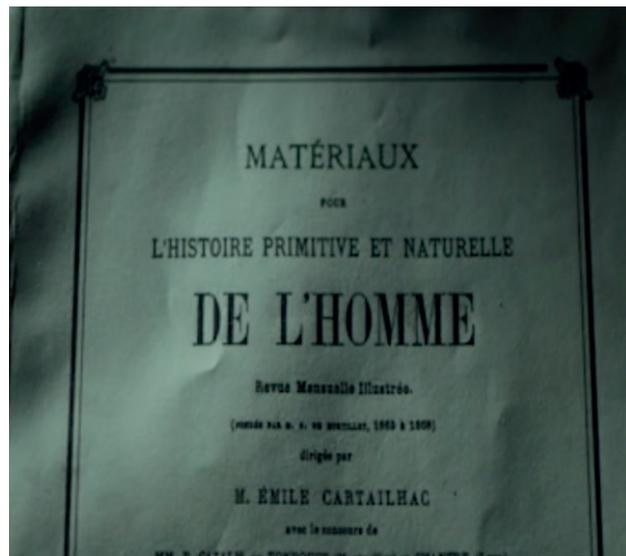
Film *Altamira* 2.44 Sr. Cartailhac: Le presento a mi amigo el Sr Sautuola

- » Intervención de Cartailhac, 2.34/3.10.
- » Encuentro con Sautuola: Aprendo mucho con su publicación, señor
- » Los aficionados honrados son nuestra infantería



Cartailhac. En el film *Altamira*, 2.31

Sin duda, Sautuola conocía los textos del arqueólogo francés.



Film *Altamira*, 4.41

¹⁵ Sanz de Sautuola, Marcelino (1880). *Breves apuntes*, op. cit. p. 3.

Émile Cartailhac



Retrato de Émile Cartailhac, por Daniel Chevalier, en mayo de 1921.



Film *Altamira* 3.46 Marcelino, ¿eso es un sombrero de París?



Film *Altamira* 4.00 Nos uniremos al ejército de Cartailhac, dice Sautuola a su hija

EL DESCUBRIMIENTO DE LAS PINTURAS

“El hallazgo de las más bellas pinturas de la Prehistoria – escriben Laheras y De las Heras- está lleno de atractivo y es un hito de máximo relieve en su historia. Reúne, además, curiosos matices de casualidad y anécdota que lo hacen particularmente emocionante, pero también de método y voluntad que, junto a su repercusión científica y artística le confieren un interés excepcional”¹⁶.

Un aparcero de Sautuola llamado Modesto Cubillas encontró el acceso a la cueva hacia 1876. Sautuola que se interesó por ver de modo pormenorizado la cavidad a raíz de la Exposición Universal de París en 1878 donde observó numerosos materiales prehistóricos. Sautuola debió de visitar la cueva por primera vez en 1876 y, más tarde, en 1879, acompañado de su hija que fue la primera en advertir la presencia de animales pintados en el techo¹⁷.



Film *Altamira* 11.58 Modesto Cubillas. ¿Usted encontró la cueva? No. Fue el perro



13.02 Paisaje aledaño a la cueva

16 Laheras y De las Heras, *El descubrimiento*, op. cit., p. 12.

17 Madariaga, *Escritos*, op. cit., p. 22.



Film *Altamira* 12.17 Sautuola mirando el agujero de entrada de la cueva

En tres los meses de octubre y noviembre de 1879, Sautuola fue recogiendo restos líticos de la cueva y fue entonces cuando su hija María descubrió las pinturas.

LA NIÑA DESCUBRE LAS PINTURAS



Film *Altamira* 14.31 Bueyes, papá, hay bueyes¹⁸.



Film *Altamira* 15.44. Sautuola observando las pinturas.

18 Casado Rigalt, Daniel (2009). *El arqueólogo enamorado. Historia oculta de la arqueología española: de los hallazgos fortuitos a los falsificadores de tesoros*. Madrid, La Esfera de los Libros, pp. 31-43.



Film *Altamira* 5.25. Padre e hija observando las pinturas

16.45 ¿Quién las pintó papá?

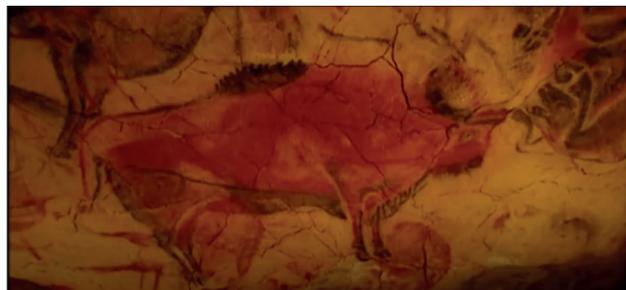
17.17 María ha hecho un gran descubrimiento

La primera referencia al hecho de que fue la niña la descubridora aparece en la obra de Amós de Escalante, cuñado de Sautuola, en su obra *Escenas montañosas* (1899)¹⁹.

La cueva

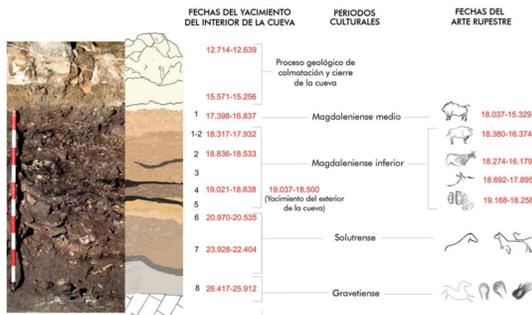


Las pinturas en el techo.



Detalle de las pinturas: el bisonte.

19 Noticia de Calvo Poyato, José (2015). *Altamira. Historia de una polémica*. Barcelona, Stella Maris, p. 73.



Fuente: Cronología de la cueva de Altamira- www.culturaydeporte.gob.es/mnaltamira/cueva-altamira/cronologia.html



Plano de la cueva

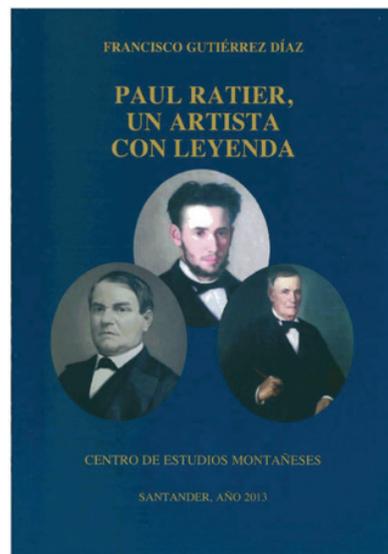
Fuente: <http://perseo.sabuco.com/patrimonio/Altamira.pdf>



Puerta de acceso a la cueva. Fuente: Madariaga, *Escritos*, op. cit., 319.

EL PINTOR PAUL RATIER

El 8 de noviembre de 1879, Sautuola escribe una carta a su cuñado Agabio Escalante solicitando que le facilite un pintor que pueda dibujar los animales que aparecen en las pinturas.²⁰ Al fin, fue elegido un pintor francés sordomudo afincado en la provincia desde hacía tiempo, nacido en Lorient (Francia) en 1832 y fallecido en Santander en 1896.²¹ Más adelante, veremos cómo ese pintor -en el ámbito de la polémica que se desató- fue acusado de fraude por haber realizado el mismo las pinturas de la cueva.



Film *Altamira* 10.43 Ratier

²⁰ Madariaga, Benito (1976). *Sanz de Sautuola, Marcelino. Escritos y documentos*. Palabras preliminares de Emilio Botín Sanz de Sautuola. Estudios de B. Madariaga y M. Sanemeterio. Santander, Institución Cultural de Cantabria, p. 277

²¹ Gutiérrez Díaz, Francisco (2013). *Paul Ratier. Un artista de leyenda*. Santander, Centro de Estudios Montañeses.



Film *Altamira* 17.24 Diálogo de Sautuola con su esposa: Estas pinturas son mucho más antiguas. – ¿Cuánto?. 10.000 años. – Eso es anterior incluso a Adán y Eva.



Film *Altamira* Foto 13: 34.08

Como artista ¿Cuál es su opinión?

Seré sincero. Son extraordinarias. Se entiende el movimiento... observa la naturaleza de una manera moderna. Tengo que plantearme lo que tenía asumido sobre el arte. Me ha dejado asombrado – Vilanova : Esto no es un trabajo de unos monos.- Esposa de Sautuola: ¿Cree que las pinturas se avienen con la fe y la razón?.- Sautuola: No deberíamos intentar encajar los hechos en unas creencias.



Film *Altamira* 32.58 Ratier realizando el dibujo de las pinturas por encargo de Sautuola

LA DIFUSIÓN DEL DESCUBRIMIENTO Y PRIMERAS CRÍTICAS

El periódico *El Impulsor* de Torrelavega, de 26 de septiembre de 1880, decía : «La noticia de este hallazgo (se refiere al descubrimiento de las pinturas) se extendió luego por los pueblos inmediatos, y de aquí que, llevados por la curiosidad, se reunieran, en el mes de noviembre del setenta y nueve, unos cuantos caballeros de los próximos pueblos de Villapresente y Cerrazo, y algunos más de esta villa de Torrelavega, y, provistos de los utensilios indispensables, reconocieron esta cueva en toda su extensión»²².

El profesor Vilanova visita la cueva

Film *Altamira* 18.05/19.49.

Informado Vilanova por la carta que le escribieron Sautuola y Eduardo Pérez del Molino²³ es comisionado en septiembre de 1.880 para venir a examinar las cuevas de Camargo y Altamira. Llegado a Santander, el catedrático pronunció dos conferencias sobre el tema y puso de relieve en primer término la importancia de los descubrimientos de Sautuola. De este acontecimiento dio cuenta en una de las sesiones de la Sociedad Española de Historia Natural²⁴.



Film *Altamira* 21.48 Vilanova y Sautuola en la cueva

21.12. El profesor Vilanova visita la cueva: - Es como si lo hubieran pintado ayer, - ¿Qué opinas? – No había visto nada igual. No creo que nadie lo haya visto. No encaja en absoluto con nuestra idea del hombre prehistórico. – Tal vez nuestras ideas estén equivocadas.

²² Madariaga, *Semblanza*, op. cit., p. 11.

²³ Farmacéutico de Torrelavega..

²⁴ *Actas de la Sociedad Española de Historia Natural*. Sesión de 1 de septiembre de 1880.

Presentación del hallazgo de las pinturas al público.

22.14/24.42



22.37 Vilanova: No hay ningún ejemplo de un trabajo paleolítico semejante en ninguna parte.

Un interviniente objeto: No es paleolítico... Las pinturas son la obra de unos esclavos fugitivos cuando esto era una provincia romana.

Sautuola: Si cuidamos la cueva de manera correcta, los expertos internacionales que hemos invitado a ver las pinturas compartirán la percepción de que este descubrimiento en nuestra provincia es de enorme importancia en la historia de la Humanidad.



Film *Altamira* 23.36 Ángel de los Ríos²⁵: Por supuesto/las pinturas/ son la obra de unos esclavos fugitivos de cuando esto era una provincia romana



Ángel de los Ríos y Ríos.

Fuente: www.escriitorescantabros.com/escritor/rios-y-rios-angel-de-los.html

25 Nacido en 1823 y fallecido en 1899 en Proañó (Cantabria). Cronista de Santander. Correspondiente de la Real Academia de la Historia. Jurista, escritor y político.

CRÍTICAS A SAUTUOLA POR EL ESTAMENTO ECLESIAÍSTICO



Film *Altamira* 25.45 No me sorprende que forme parte de una especulación tan temeraria.

Críticas en la prensa



Film *Altamira* 26.19. "Sautuola parece más interesado en su ensalzamiento personal y en investigar con rigor.... Nadie se lo cree si no lo ve".

SANZ DE SAUTUOLA, MARCELINO. BREVES APUNTES SOBRE ALGUNOS OBJETOS PREHISTÓRICOS DE LA PROVINCIA DE SANTANDER²⁶.



26 Op. cit.

Descripción de la cueva

Paso ahora a ocuparme de otra cueva mucho más notable, a mi juicio, por las circunstancias que la acompañan y que parece digna de más esmerado estudio. Hállase situada en la sierra común, sitio de Juan Mortero, término del lugar de Vispiéres, Ayuntamiento de Santillana del Mar (recientemente la han denominado de Altamira, tomando este nombre de un prado inmediato que se llama así... Siguiendo el examen de la primera galería, y precisamente donde concluye el depósito de huesos y cáscaras, se encuentra el observador sorprendido al contemplar en la bóveda de la cueva un gran número de animales pintados (véase la lámina 3ª que los representa en la misma posición en que están) al parecer con ocre negro y rojo, y de tamaño grande, representando en su mayoría animales que, por su corcova, tienen alguna semejanza con el bisonte.²⁷



Pinturas en la bóveda de una cueva en el Ayuntamiento de SANTILLANA DE LA MAR



Ortofoto del gran techo de la cueva de Altamira. (Museo de Altamira/IGN.) Véase la primera reproducción de este techo en lámina 3.ª de Breves apuntes...

27 Idem, pp. 11 y 15.

El posible autor de las pinturas y diferentes posturas

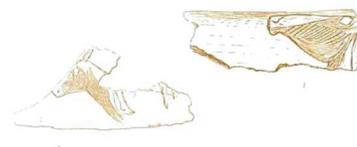
Examinadas detenidamente estas pinturas, desde luego se conoce que su autor estaba muy práctico en hacerlas pues se observa que debió ser su mano firme y que no andaba titubeando sino, por el contrario, cada rasgo se hacía de un golpe con toda la limpieza posible, dado un plano tan desigual como el de la bóveda y fueran los que se quiera los útiles de que se valiera para ello; no siendo menos dignas de tomarse en cuenta las infinitas posturas que el autor hubo de tomar pues en algunas partes apenas podía ponerse de rodillas y a otras no alcanzaba ni estirando el brazo, aumentándose la extrañeza al considerar que todo hubo de hacerlo con luz artificial.²⁸

Las pinturas pertenecen al período paleolítico

De todo lo que precede se deduce, con bastante fundamento, que las dos cuevas que se han mencionado pertenecen, sin género alguno de duda, a la época denominada con el nombre de paleolítica²⁹.



Grabado de una cierva en un hueso (Altamira)



1., 2 y 3. Cierros grabadas sobre una escápula de ciervos del Magdalense inferior de Altamira (según Alcalde del Rio, Breuil y Obermaier)

Puntas, boya y raspador del Solutrense superior de Altamira

Objetos líticos procedentes de la cueva
Fuente: Madariaga, Sanz de Sautuola, op. cit., p. 86.

28 Idem, pp. 16-17.

29 Idem, p. 23

Actitud de modestia

Quédese, pues, para otras personas más ilustradas el hacer un estudio concienzudo sobre los datos que, a la ligera, dejo mencionados bastándole al autor de estas desaliñadas líneas la satisfacción de haber recogido una gran parte de objetos tan curiosos para la historia de este país, y de haber adoptado las medidas oportunas para que haga una curiosidad imprudente no haga desaparecer otros no menos importantes, dando con todo esto motivo a que los hombres de ciencia fijen su atención en esta provincia digna de ser estudiada más que lo ha sido hasta el día³⁰.

En suma, como escriben Lasheras y de Las Heras, “Sautuola fue consciente de la belleza, importancia y trascendencia de su hallazgo realizado hace ciento veinticinco años en Altamira. Investigando la más remota Prehistoria de su región encontró unas figuras pintadas que identificó como la primera gran obra descubierta de las primeras manifestaciones artísticas de la humanidad y lo hizo cuando no se conocía ninguna pintura igual, ni siquiera parecida, en todo el mundo. Identificó las especies animales representadas en la cueva, su técnica de realización dedujo su cronología precisa y dio a conocer con absoluto rigor científico la existencia del arte original por excelencia, el más antiguo, el primer Arte³¹.”

VISITA DEL REY ALFONSO XII EN 1881



Film *Altamira* 37:51 El rey Alfonso XII en Altamira

30 Idem, p. 24.

31 Lasheras y de las Heras, *El descubrimiento*, op. cit., p. 1.

El 22 de agosto de 1881 varios miembros de la familia real acudieron a Altamira. El periódico *El Cántabro* escribía: “Dentro ya de aquel templo prehistórico, único en su género según respetables opiniones, sorprendió agradablemente hallarse iluminando profusamente con quinqués colocados en las paredes por oportuna disposición del previsor marqués de Casa-Mena”.³²



Film *Altamira* 1.17.58 La esposa de Sautuola visita la cueva.

LA POLÉMICA DEL DESCUBRIMIENTO. LA POLÉMICA IDEOLÓGICA

En España, en esta época, se muestra agudizado el conflicto entre creacionistas y darwinistas sobre el origen del ser humano.³³ “Quizá para Vilanova, la perfección de las pinturas era la prueba de que la humanidad, desde su más remoto origen o creación, poseía todas sus dotes intelectuales pero lo cierto es que no consta que argumentara tal cosa, explícitamente, a partir de Altamira y, además, Sautuola rechazó explícitamente entrar en ese debate en su nombre y en el de Vilanova: no era esa la cuestión de Altamira y de sus pinturas.”³⁴

32 En el periódico *El Cántabro* de 25 de agosto de 1881. Cit. a su vez, por Calvo Poyato. *Altamira*, p. 144, y cit. por Madariaga, *Sanz de Sautuola*, op. cit., p. 46.

33 Véase el conflicto ciencia/religión en España a partir de la Restauración en Lasheras y De las Heras. *El descubrimiento*, op. cit., pp. 19-21.

34 Idem, p. 21.



Film *Altamira* 35.54 Conchita ¿tu crees que la religión y la ciencia no pueden coexistir?



Film *Altamira* 47.19 Ataques a la iglesia por causa de Altamira

“La polémica estaba servida- escribe Casado- Cuando Sanz de Sautuola consumó el descubrimiento, las facciones más rancias del catolicismo español ya habían tomado posiciones para hacer frente a la amenaza de una disciplina incompatible con la palabra de Dios. Aceptar que el hombre era una evolución de si mismo (o sea, del mono) y no una creación divina iba en contra de la doctrina. Sanz de Sautuola sufrió el recelo inquisidor de la ortodoxia católica”.³⁵



Film *Altamira* 48.27 Aquel que no admita que el mundo fue creado para mayor gloria de Dios que sea excomulgado y excluido de la Iglesia.



47.42 ¿Qué te han contado? – Que tu marido ataca a la Iglesia? Que utiliza las pinturas para hacer daños a la Iglesia.

En suma y, como afirma Calvo Poyato, “la difusión de las pinturas de Altamira se produjo, pues, en un momento donde el enfrentamiento entre los evolucionistas y los creacionistas estaba en su cénit. Ciertamente no se daba el ambiente más favorable para la acogida de un descubrimiento que venía a señalar que el *hombre antediluviano* había sido capaz de dejar muestras de una extraordinaria creatividad artística”.³⁶

Sobre las posiciones, a este respecto, de Vilanova y Sautuola, el primero reivindica el carácter científico de la prehistoria frente a sus oponentes: “He consignado repetidas veces de palabra y por escrito que la pretensión de involucrar o hacer responsable a la prehistoria de las tendencias de Lam y Darwin, ha perjudicado sobremanera al ramo nuevo del saber, cuyo objeto

35 Casado, *El arqueólogo*, op. cit., p. 36.

36 Calvo Poyato, *Altamira*, op. cit., p. 19.

principal es completar la historia humana con los datos que proporcionan la Geología, la Arqueología y otras ciencias afines... Manifiesta Vilanova su creencia en la armonía entre la ciencia y el Génesis... Vilanova, en mi opinión, conservó hasta el final el afán concordista ante la ciencia y la Biblia, actitud compartida con otros paleontólogos de la época".³⁷

También en el film *Altamira* "Sautuola y Vilanova eran creyentes -escribe Sgandurra-, estudiaron al ser humano como una creación de Dios quien le brindó la habilidad y capacidad de crear maravillas tales como las pinturas rupestres de la cueva. Ambos científicos no compartían las ideas darwinistas de la evolución, que admitían un determinado umbral de inteligencia."³⁸

En efecto, la película muestra claramente sesgos anticlericales y contra la doctrina de la Iglesia, aunque ésta nunca se opuso oficialmente a las tesis de Sautuola y Vilanova. El film presenta un personaje siniestro, el párroco de Santillana, confesor de la esposa de Sautuola que arremete contra este pero, como ya se ha sugerido, "para ambos, miembros de la Iglesia católica, la conciliación entre la teoría de la evolución y la fe era perfectamente compatible y, por supuesto, la conciliación con el relato de la Creación recogido en la Biblia, que ya entonces se sabía que no era obligatorio interpretarlo literalmente."³⁹

LA POLÉMICA ACADÉMICA

El inicio de la polémica científica radica en afirmar la imposibilidad de que el hombre primitivo fuera

37 Sequeiros, Leandro (1984). Impacto del darwinismo en la Paleontología española: Juan Vilanova y Piera (1821-1893). En Hormigón Blánquez, Mariano (Coor.). *Actas del III Congreso de la Sociedad Española de Historia de las Ciencias*. San Sebastián, vol. I, pp. 532 y 535. En documenta.unirioja.es/serviet/articulo?=587142.

38 Sgandurra, Aldana (2021). *Descubriendo la historia de Altamira (con entrevista al protagonista José Esteban)*. Fundación para la historia de España, s/p. En www.fheargentina.com.ar/descubriendo-la-historia-de-altamira.

39 Carrascosa, Alfonso V. (2016). La película de Antonio Banderas sobre Altamira deforma los hechos: su descubridor era católico. *Religión en Libertad*, 29 de marzo, s/p. En www.religionenlibertad.com/lapelcula-de-antonio-banderas-sobre-altamira-deforma-los-hechos-su-48698.htm

capaz de tal portento artístico. Y el rechazo fue unánime en ambas corrientes de pensamiento. Y así se mostró en los debates que tuvieron lugar en el IX Congreso Internacional de Antropología y Arqueología prehistóricas celebrado en Lisboa en septiembre de 1880 al que asistió Vilanova, y no Sautuola como se muestra en el film, y donde dio a conocer el hallazgo del segundo.

IX Congreso Internacional de Antropología y Arqueología prehistóricas (Lisboa, 1880)

De lo acontecido en el congreso me referiré con más detalle al traer aquí las informaciones del profesor Vilanova emitidas en este congreso y en otros, como en el de Argel, así como en las sesiones de la Sociedad Española de Historia Natural donde en todos ellos el profesor valenciano se ocupó permanentemente de divulgar el hallazgo de las pinturas de Altamira sin mucho éxito y manteniendo la defensa a ultranza de su veracidad. De otra parte, las escenas del film correspondientes a este tema son en gran parte imaginadas por los guionistas ya que, como se ha indicado, Sautuola no acudió a Lisboa por lo que el intercambio de opiniones con Cartailhac es pura invención⁴⁰. Cartailhac no pudo llamar falsificador a Sautuola ni Harlé debió de ser mencionado ya que el informe del que se hace referencia se escribió en 1881 y nunca habló en él de falsificación de pinturas.



Film *Altamira* 42.00

40 De las invenciones de la película se ha ocupado. Juaristi, Jon (2017). Desmontando la película de Altamira. *Cuadernos FAES de pensamiento político*, 54 y *Nueva Revista de política, cultura y arte*, 164, pp. 116-128. En www.nuevarevista.net/desmontando-la-pelicula-altamira.

Viaje a Lisboa 41.40/43.20. Esposa de Sautuola: ¿Aún tienes que ir a Lisboa? – Es la mayor conferencia sobre prehistoria. El profesor Vilanova me honra mucho con su invitación. - ¿Y vendrán aquí? Son ateos – Es una reunión científica. No discutimos sobre otras cuestiones – ¿Qué más necesitas saber Marcelino? – Qué propósito tenían las pinturas – Deberías venir a la iglesia.



Film *Altamira* 56.25 Asistentes al Congreso.



Film *Altamira* 56.45

Vilanova: Me dicen que hay cierta resistencia. La idea de una pintura tan antigua es difícil de asimilar... A partir de hoy habría que constituir de nuevo la historia de la Humanidad. Este descubrimiento desafía mis propias creencias.

59.03 Cartailhac: Sautuola es un simple aficionado... No esperemos milagros... Debo infor-

marle señor de que en estos estudios no hay prueba alguna... Es imposible que unos primitivos con cerebro rudimentario pudieran hacer trabajos tan elaborados.

59.58 Le invitamos a visitar nuestra cueva.



59.27 Cartailhac: Sautuola un simple aficionado... Y debo informarle señor de que en estos estudios no hay prueba alguna de murales... Es imposible que unos primitivos con cerebros rudimentarios pudieran hacer pinturas tan elaboradas.



1.00.28 Su pintor pintando en la cueva de Altamira



1.00.37 Mr. Harlet examinó las pinturas y determinó que eran meras falsificaciones



Film *Altamira* 1.01.46 Es un falsificador. Debería avergonzarse

1.03.65 Podemos rebatir todos sus argumentos. ¿Por qué no hay marcas de hollín?

Sautuola abatido



Film *Altamira* 10.09.15

Para conseguir gloria para España. España tan bonita y tan injusta. Hacer ver que descubrimiento tan importante puede ser obra de un simple español... Creía en la ciencia... todo lo que creía para nada.



Film *Altamira* 1.13.16

Llevado a cabo por un simple aficionado este estudio puede ayudar a hombres de ciencia a arrancarse el velo de la ignorancia y demostrar más allá de toda duda que estas pinturas son de origen prehistórico.

María Sanz de Sautuola lee en la prensa el impacto del hallazgo de Altamira



Film *Altamira* 1.03.46



Film *Altamira* 1.03.52



Film *Altamira* 1.04.11

Podríamos rebatir todos sus argumentos menos la luz. No entiendo por qué no hay marcas de hollín.

Film *Altamira* 14.45 No deja marcasFilm *Altamira* 1.15.33

Conchita: /Sobre Cartailhac/: Tendrá que disculparse No es fácil cambiar de dirección cuando ya tienes un rumbo.

SAUTUOLA

Las noticias que el profesor Vilanova trajo de Lisboa- como se ha visto en el fotograma del film- debieron de defraudar grandemente a Sautuola. El propio Vilanova ya advirtió el tono de suficiencia que mostraban algunos de los antropólogos franceses a propósito de una de las cuestiones que se vieron en el Congreso de Lisboa: “Algunos como Mortillet, Capellini, Schaufassen y Cartailhac, obedeciendo ciegamente a prejuicios de Escuela o de sistema, hasta tal punto iban convencidos de la verdad de la cosa que apenas necesitaban visitar las localidades donde aparecían los objetos para saber que el terreno era terciario.⁴¹” También se refirió Vilanova al tema de Altamira, aunque parece que no debió de

41 Vilanova, Juan (1984). *Los congresos de científicos de Chalons, Berna, Paris, Lisboa y Argel*. Madrid, Imprenta del Colegio de Sordomudos y Ciegos de Madrid, p. 293.

causar impacto porque ni siquiera recoge comentarios de alguno de los asistentes:



Marcelino Sanz de Sautuola. Fuente: Madariaga, *Marcelino Sanz de Sautuola y la cueva de Altamira*, op. cit., p. 11.

“Se dio cuenta por el mismo que suscribe del descubrimiento de la famosa cueva de Santillana que acaban de hacer los Sres. Sautuola y Pérez del Molino notable tanto por los instrumentos de pedernal y de hueso con numerosos restos de mamíferos y moluscos, cuyo confuso amontonamiento constituye un verdadero Kiokenmodingo que ocupa el suelo de la caverna cuanto por las singulares pinturas y dibujos que cubren gran parte del techo de la primera galería y las paredes de la segunda. Con motivo de esta verdadera y extraña novedad, que ha originado ya y servirá aun de pretexto para serios debates se dirigió una atenta invitación a los congresistas que quisieran hacer el viaje hasta Santander, invitación que no pudo aceptarse por razones que debo reservar y también porque la mayor parte de los extranjeros que fueron a Lisboa habían tomado en Paris billetes de circulación para la Península que les obligaban a seguir un determinado itinerario.”⁴²

42 Idem, p. 314.

A este respecto, y como escribe Calvo Poyatos, “en estos años en que la prehistoria buscaba hacerse con un hueco como disciplina en las aulas universitarias, quienes la cultivaban con un propósito que iba más allá de una afición y trataban de que le fueran abiertas las puertas del mundo académico, se mostraban extremadamente cautos y recelosos ante hallazgos que significaban cambios radicales en los planteamientos admitidos hasta aquel momento.⁴³”

Que son irreales e inventadas las escenas del film que muestran el violento enfrentamiento entre Cartailhac y Sautuola se refleja aún más en la carta que, poco después de Lisboa, dirige el erudito francés a nuestro personaje el mismo año de 1880, el 5 de diciembre. En la misma, muestra el interés que despertó en él la lectura de los *Breves apuntes*. . . : “Señor y respetable colega: Su compatriota el señor Vilanova nos hizo relación del descubrimiento de Vd. . . . Ahora que acabo de leer el folleto de Vd. . . . no creo que haya hecho en España otro descubrimiento más importante que el de Vd. bajo el punto de vista de la arqueología prehistórica, a Vd. corresponde proceder a nuevas investigaciones y excavaciones.⁴⁴” El amable tono de la carta ocultaba el verdadero pensamiento del antropólogo francés que, en realidad, nunca creyó en la antigüedad y valor de las pinturas hasta 1902, ya fallecido Sautuola.

En efecto, “en el Congreso de Lisboa -escribe Madariaga- el tema de Altamira no suscitó entusiasmo alguno y fue visto, por el contrario, con especial escepticismo. Al menos los congresistas más significados no decidieron a su regreso pasar por Santander a admirar los incomparables frescos de Altamira. . . . pero los visitantes no llegaron y aquí estuvo el segundo fallo importante que motivó la posterior negación de Altamira. Si el equipo de primeras figuras asistentes al Congreso de Lisboa hubiera visto Altamira, su yacimiento y sus pinturas y grabados, es casi seguro que no hubieran podido negar la grandeza de un arte sin historia, que proyectaba en los muros de las cavernas, a gran escala, las figuras y dibujos que ya se conocían en los objetos grabados. El caso de Altamira era único en el mundo, sin

precedente alguno y además inesperado, sorprendente, y, por añadidura de una alta calificación artística.⁴⁵

Ya en España, la polémica la suscitó, ya tempranamente, Ángel de los Ríos tras la lectura del folleto de Sautuola. El primero, compañero de Sautuola en la Comisión de Monumentos Artísticos e Históricos de la Provincia de Santander. Tras una serie de artículos publicados en la prensa, Sautuola en un escrito de réplica le contesta acerca de la negativa que había manifestado sobre la antigüedad de las pinturas, la misma que los objetos encontrados en el suelo de la cueva: “pero sostener que los utensilios de prensa que se han hallado eran para encender fuego y que las pinturas pueden haber sido hechas por los pastores de su valle. . . .” En lo referido a la denominación de los animales, Ríos habla de camello y de lobo y Sautuola le exhorta a que visite la cueva para cerciorarse mejor⁴⁶.

En otro artículo, publicado en el mismo diario, el 14 de noviembre del mismo año 1880, Ríos arremete de nuevo con diversos argumentos contra la antigüedad de las pinturas, argumentos corroborados por la corrección y perfección con que están delineados las pinturas y dibujos⁴⁷.

VILANOVA

El profesor Juan Vilanova y Piera se hizo amigo íntimo de Sautuola y personal valedor de sus tesis, difundiendo su validez en toda suerte de congresos y foros a los que asistió y en sus numerosas intervenciones en las sesiones de la Sociedad Española de Historia Natural hasta su muerte en 1893.

Vilanova i Piera. Camino a la Prehistoria



Cartel de la Exposición sobre Vilanova organizada por el Museo de Prehistoria de Valencia (diciembre 2021-junio 2022)

43 Calvo Poyatos, *Altamira*, op. cit., pp. 121-122.

44 Madariaga, *Sanz de Sautuola*, op. cit., pp. 49-50.

45 Madariaga, *Semblanza biográfica*, op. cit., pp. 13-14.

46 *El Eco de la Montaña*, 4 de noviembre de 1880. Texto en Madariaga, *Sanz de Sautuola*, op. cit., pp. 143-146.

47 Madariaga. *Escritos*, pp. 147-157.

Vilanova estableció el primer contacto acerca del descubrimiento con la comunidad científica. En efecto, dio cuenta en la sesión de 1 de septiembre de 1880 de la Sociedad Española de Historia Natural de una caja remitida por Sautuola con diversos objetos procedentes de la cueva, pero lo más notable estaba constituido por las “esculturas toscas y los dibujos que se encuentran en el techo de las galerías y de los cuales también se ha remitido al señor Vilanova una copia. La Sociedad, grata y satisfactoriamente impresionada por este hallazgo que tan útil puede ser para la primitiva historia patria, acordó dirigir una comunicación todo lo lisonjera posible a los ilustres investigadores de las cuevas de Santander.”⁴⁸



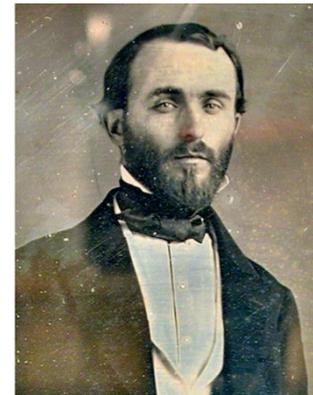
Una de las obras más notables de Vilanova

A su regreso de Santander, y en la sesión de la Sociedad Española de Historia Natural de 5 de enero de 1881⁴⁹ exponía: “Cuando visité aquella localidad confirmándome más y más en la idea de que las pinturas que adornan techo y paredes de sus dos galerías son contemporáneas del depósito de restos de cocina que se conservan en el suelo y que pertenecen al período del cuchillo o del reno”, En la misma sesión, narra lo sucedido en el Congreso de Argel donde se leyó una carta de Cartailhac “siendo su objeto emitir opinión sobre unas

48 *Actas de la Sociedad Española de Historia Natural*. Sesión de 1 de septiembre de 1880.

49 *Idem de 5 de enero de 1881*, p. 32.

pinturas que no ha visto sino en reproducciones más o menos perfectas; y como quiera que esto revestía un carácter de de imperdonable ligereza, no pude menos de manifestarlo así en términos corteses, concluyendo por invitar a los allí presentes a que suspendieran el juicio por lo menos hasta ver por si mismos la interesante localidad de que se trata; pues no es cosa de rechazar por mero capricho lo que no se ha tenido con anticipación el cuidado de examinar con circunspección y detenimiento.”⁵⁰ Sin embargo, la semilla de la buena nueva altamirana dio algún pequeño fruto entre los investigadores asistentes al congreso de Lisboa. En efecto, con fecha 5 de octubre del propio año 1880, el profesor Henri Martin, arqueólogo francés y asistente al congreso de Lisboa, escribía a Sautuola: “Hay en los dibujos cierta analogía con los trazados sobre piedras o huesos, con puntas de sílex, por los hombres de la última edad de las cavernas, según se observa en algunas partes de Francia meridional y de Suiza. Diríamos, pues, que fueron los mismos hombres que dibujaron las pinturas de Santander, pero desde un paso más en el arte.”⁵¹



Juan Vilanova y Pierra

También la Institución Libre de Enseñanza terció en la polémica ya en 1880. Un informe de los profesores Quiroga Rodríguez⁵² y Torres Campos⁵³ publica-

50 *Idem*, p. 33.

51 Madariaga, Sanz de Sautuola, op. cit., p. 48.

52 Francisco Quiroga Rodríguez (Madrid 1853-1894). Investigador de estudios geológicos y mineralógicos. Miembro fundador de la Institución Libre de Enseñanza. Véase Gomis Blanco. *Francisco Quiroga Rodríguez*. Madrid, Real Academia de la Historia. DBE. En dbe.rah.es/biografias/10574/francisco-qui-roga-y-rodriguez.

53 Rafael Torres Campos (Almería 1953-Paris 1904. Miembro destacado de la Institución Libre de Enseñanza. Importante geógrafo y miembro de la

do en el Boletín de dicha institución⁵⁴ negaba la veracidad de las pinturas: “Trabajo cuesta creer que los habitantes de las cavernas en la Edad del Reno adelantaran bastante para hacer tales figuras ni aun que pudieran proponerse llevar a cabo nada parecido. Entre la vida a oscuras en las cavernas sobre restos de cocina corrompidos y la aspiración a decorar la estancia existe una contradicción tan grande que explica bien no se haya encontrado hasta ahora en aquéllas nada parecido a lo que nos ocupa”, 266 y añadía que la cueva “pudo estar habitada la cueva de Altamira por soldados romanos que entretuvieran su socios pintando ciervos, caballos y bisontes.”⁵⁵



Francisco Quiroga Rodríguez. Fuente: Madariaga, *Sanz de Sautuola*, p. 39.



Rafael Torres Campos. Fuente: Madariaga. *Sanz de Sautuola*, p. 39.

Real Academia de la Historia (1901-1904). Véanse Alberto Luis Gómez. *La Institución Libre de Enseñanza*, pp. 295-306 y Rodríguez Esteban. *Rafael Torres Campos*. Madrid, Real Academia de la Historia. DBE. En dbe.rah.es/búsqueda?dbe=Rafael+Torres+Campos

54 La cueva de Altamira. *Boletín de la Institución Libre de Enseñanza*, 90, 18 de noviembre de 1880 y *Boletín de Comercio* (Santander), n. 93, 24 de abril de 1881. Texto en Madariaga. *Sanz de Sautuola*, op. cit., pp. 258-268.

55 Quiroga y Torres Campos. *La cueva de Altamira*. Texto en Madariaga. Escritos, pp. 266 y 268.

En 1886, y en el grupo de antropólogos franceses en la órbita de Cartailhac y, por tanto, nada proclives a la idea de Altamira, destaca Harlé⁵⁶ que considera falsas “respecto a su antigüedad las famosas pinturas de la cueva de Santillana, que visitó a la ligera, habiendo ejercido este dato tal influencia en el ánimo del Sr. Cartailhac que ni siquiera las nombra en su libro.”⁵⁷ En la misma sesión, Eugenio Lemus y Olmo⁵⁸ también se manifiesta en contra: “No sentí más que la impresión del desengaño al ver aquellas pinturas que consideraba fueran prehistóricas”.⁵⁹ En la réplica, Vilanova “se lamentó de que hubiese visitado solamente el primer trayecto de la cueva de Altamira pues al penetrar más adentro hubiera visto que el contorno de las figuras está hecho no con humo de bujías sino con un instrumento punzante y relleno después con ocre de color amarillo, rojo o negro, análogo al que se encuentra en las cercanías y hallaría relación entre las pinturas y los muchos objetos prehistóricos que se han encontrado en las excavaciones practicadas en el suelo de la cueva, los cuales revelan en los hombres que los construyeron un sentimiento artístico, cual lo tuvieron los pueblos que corresponden al periodo magdaleniense.”⁶⁰

En la sesión de la Sociedad correspondiente al 1 de diciembre de 1886, Vilanova se hacía eco de una carta que había recibido de Sautuola como respuesta a las observaciones efectuadas por Lemus con anterioridad. A continuación, expone en siete puntos todas las razones que avalan la veracidad y el valor de las pinturas. En el apartado 6º se queja de que “sin fundamento alguno, como se demostrará, se ha echado a volar la imaginación del pobre mudo francés Ratier a quien por desgracia no es fácil hacerle comprender el papel que en la tal comedia se le confía para sincerarse o para declarar paladinamente ser el autor de tal fechoría⁶¹”. En su réplica, Lemus insiste en que el conjunto pictórico de

56 Édouard Harlé (1850-1972). Ingeniero y prehistoriador francés. Colaborador del grupo de Cartailhac. Miembro de la Real Academia

57 *Acta de la Sociedad Española de Historia Natural*. Sesión de 3 de noviembre de 1886, p. 80.

58 Eugenio Lemus y Olmos (Torrelavega 1843- Madrid 1911). Grabador al agua fuerte. Regente de la Calcografía Nacional (1872-1893). Véase *Blas Benito*. *Eugenio Lemus y Olmos*.

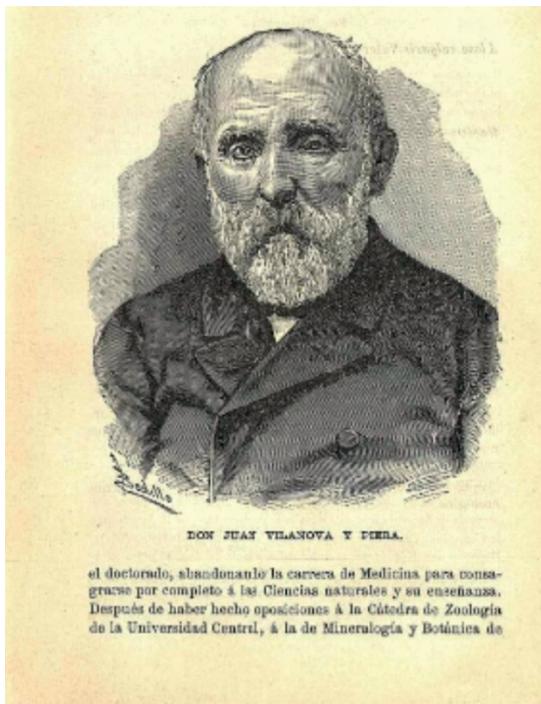
59 *Acta de la Sociedad Española de Historia Natural*. Sesión de 3 de noviembre de 1886, p. 81.

60 *Idem*, p. 82.

61 *Idem*, pp. 90-91

la cueva “es la obra de un mediano discípulo del arte moderno que no sabe fingir ni conoce el prehistórico.”⁶²

En 1889- el 29 de junio- Vilanova pronunciaba su discurso de ingreso en la Real Academia de la Historia con referencias al valor y antigüedad de las pinturas. El 7 de junio de 1893 fallecía y su necrológica aparecía en la sesión de la Sociedad Española de Historia Natural de 4 de octubre del mismo año redactada por Quiroga Rodríguez sin mencionar, en concreto, su actividad de defensor y propagador de la idea de Altamira y sus publicaciones sobre el tema ⁶³.



Fuente: *Actas de la Sociedad Española de Historia Natural*. Sesión de 4 de octubre de 1893, p. 133.

Cartailhac

Cartailhac solicitó al paleontólogo Harlé⁶⁴ un informe sobre el contenido de la cueva de Altamira en 1881. Harlé llegó a Torrelavega en el primer viaje (repitió otro en el mismo año). Fue acompañado en la visita

62 Idem, pp. 91-92

63 *Acta de la Sociedad Española de Historia Natural*. Sesión 4 de octubre de 1893, pp. 132-137. En Calvo Poyato, *Altamira*, op.cit., p. 182.

64 Édouard Harlé (1850-1922). Ingeniero. Del círculo de Cartailhac y Mortillet.

por Pérez del Molino y el propio Sautuola. El informe lo publicó Cartailhac en la revista de su dirección.⁶⁵



Édouard Harlé. Fuente: es.abcdf.wiki/Édouard-Harlé



Eduardo Pérez del Molino. Fuente: Madariaga, *Sanz de Sautuola*, p. 34.

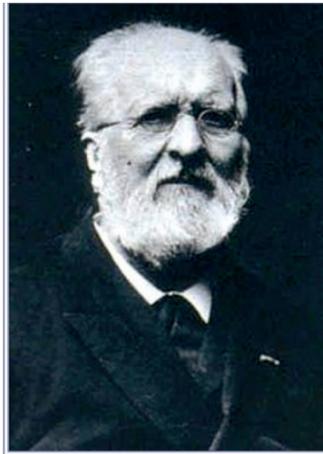
En el mismo año, Mortillet⁶⁶, el 19 de marzo, escribe a Cartailhac:

“Con solo mirar las copias de los dibujos que me envía en sus cartas, puedo ver que se trata de una farsa, de una simple caricatura.”⁶⁷

65 La grotte d’Altamira, près de Santander, Espagne. *Materiaux pour l’Histoire Naturelle et Primitive de l’Homme*, XVI, 1881 y Madariaga, Sanz de Sautuola, op. cit., pp. 256-158.

66 Gabriel de Mortillet (1821-1898. Arqueólogo francés experto en Paleolítico. Colega de Cartailhac.

67 Madariaga, Sanz de Sautuola, op. cit., p. 34.



Gabriel de Mortillet. Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Gabriel_de_Mortillet

A partir de 1887, parece que la comunidad científica comienza a ver el fenómeno Altamira con mejores ojos. Así, en febrero de 1887 el historiador Édouard Piette⁶⁸ escribe a Cartailhac: “Don Marcelino de Sautuola me ha enviado su folleto sobre



Édouard Piette. Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Édouard_Piette

los objetos prehistóricos de la provincia de Santander y, especialmente, sobre las pinturas de Santillana del Mar... yo no dudo que esas pinturas no sean de la época magdaleniense.”⁶⁹

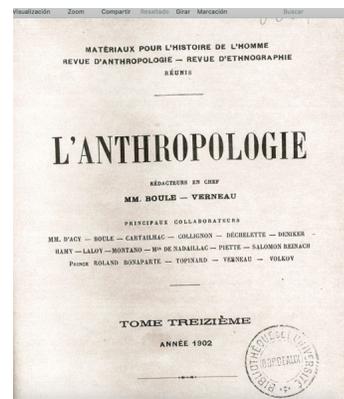
68 Historiador y arqueólogo francés (1827-1906)

69 Almagro Basch. *Arte paleolítico*, p. 385. Cit. en Madariaga. *Sanz de Sautuola*, op. cit., pp. 60-61 y en Calvo Poyato, p. 177.



Cubierta de la revista fundada y dirigida por Cartailhac.

Por fin, en 1902, Cartailhac publica un artículo en la revista *L'Anthropologie*. Es el fin de la polémica y la plena aceptación por el arqueólogo francés de la veracidad y la trascendencia de las pinturas. Con el expresivo subtítulo *Mea culpa de un escéptico* confiesa ser “cómplice de un error cometido hace veinte años, de una injusticia que es preciso reparar”. A continuación, hace historia de las vicisitudes de la cueva y del impacto del texto Breves apuntes... de Sautuola. Y añade: “Inútil insistir sobre sobre mis impresiones a la vista de los dibujos del Sr. Sautuola. Era absolutamente nuevo, extraño sobremanera. Una influencia, a menudo positiva, me llevó al excepticismo⁷⁰”, 350.



Cubierta de la revista donde Cartailhac publicó el artículo de referencia.

70 Cartailhac, Émile (1902). La grotte d' Altamira. Mea culpa d' un sceptique “Les cavernes ornées de dessins. La grotte d' Altamira. 'Mea culpa' d' un sceptique”. *L'Anthropologie*, 13, p. 350. En <https://archive.org/details/Cartailhac1902>. Cartailhac, Émile (1985). «Las cavernas decoradas con dibujos: La caverna de Altamira, España. «Mea culpa» de un escéptico» [Bonjour]. Traducción de Carmelo Fernández Ibáñez y María José Márquez. *Sautuola* (Instituto de Prehistoria y Arqueología Sautuola) (4): 375-380.

Recuerda los argumentos de Harlé y de otros en contra, y llega a la conclusión de que han ido perdiendo valor y de que ahora afirma que “no tenemos ninguna razón para sospechar sobre la antigüedad de las pinturas de Altamir ... Es preciso inclinarse ante la realidad de un hecho y, en cuanto a lo que me concierne, debo pagar una deuda al Sr. Sautuola”⁷¹. Así, inicia con el P. Breuil una visita a Santander el 2 de octubre de 1902 y pronuncia una conferencia el 25 del mismo mes. “Cartailhac -escribe Casado- examinó la cueva, revisó piezas que estaban en manos de coleccionistas y comparó las pinturas con las recién encontradas en el sur de Francia. Después se inclinó ante la realidad: todo era auténtico. Fue entonces cuando entonó el ¡mea culpa de un escéptico! abochornado por su dilatada obstinación.”⁷²

El 9 de octubre de 1902 Cartailhac escribe a su amigo Gustave Chauver⁷³ una carta pletórica de entusiasmo por Altamira: “Querido amigo: El padre Breuil y yo deseáramos que estuviese usted aquí en la cueva de Altamira. Es la más hermosas, la más extraña, la más interesante de todas las cavernas con pinturas. Desde hace ocho días está copiando el padre estos bisontes prehistóricos, estos caballos, estos ciervos, estos jabalíes, todos tan asombrosos. Ya tiene un gran número de espléndidos dibujos y cientos de copias en colores. Vivimos en un mundo nuevo.”⁷⁴ También expresa su alegría y satisfacción por la experiencia del viaje en la carta que dirigen Cartailhac y Breuil al director de El Cantábrico con fecha 25 de octubre de 1902: Cuanto hemos observado confirma y aun excede a todas nuestras esperanza como hemos tenido el honor de manifestarle. Las comunicaciones que henos dirigido al Instituto de Francia (Academia de Inscripciones y Academia de Ciencias), y de las cuales no dejaremos de enviarle copia probarán que no conviene perder de vista el reconocimiento que se debe a la memoria del señor Sautuola, que ha sido el primero que ha publicado un trabajo sobre las maravillas de Altamira. No hay que olvidar tampoco al señor

71 Idem, p. 354.

72 Casado, *El arqueólogo*, op. cit., p. 42.

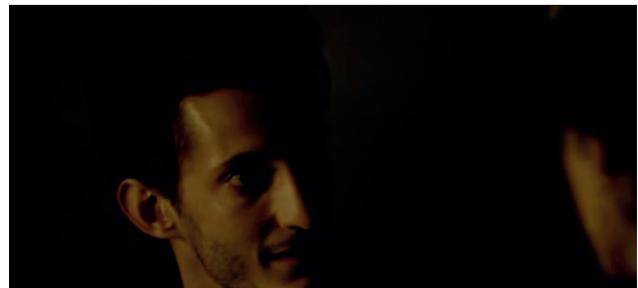
73 Louis Jacques Gustave Chauver 1840-1933). Prehistoriador francés.

74 Texto en Calvo Poyato, *Altamira*, op. cit., p. 195.

Vilanova y Piera que, desde el primer momento, aceptó la elevada antigüedad de esta obra de arte... En fin, Sr. Director, habiendo venido para pasar tres días a vuestro lado, hemos consagrado tres semanas a la célebre caverna y partimos extraordinariamente encantados.”⁷⁵

SOBRE EL AUTOR DE LAS PINTURAS Y SU POSIBLE FALSIFICACIÓN

Bajo este epígrafe consideramos una versión doble del tema. De un lado, la actuación del pintor francés sordomudo Paul Ratier y, de otro, las elucubraciones acerca de quien debió de ser el autor real de las pinturas. Ratier, como se sabe, hizo el dibujo de la bóveda de las pinturas, dibujo que Sautuola popularizó en sus *Breves apuntes*. . . y hubo algunos de los partidarios de pensar que las pinturas no eran prehistóricas sino de mano moderna y propagaron la idea de que el falsificador podría haber sido el propio Ratier⁷⁶.



Film *Altamira* 1.08.22 Conversación de Ratier con la esposa de Sautuola⁷⁷.

Nadie falsificaría nunca algo tan original e improbable como el bisonte de Altamira

Gracias Eres un buen hombre

Él es un buen hombre Un visionario. El hombre que siempre despierta la envidia del hombre pequeño

75 El Cantábrico, 25 de octubre de 1902. Texto en Madariaga. *Marcelino Sanz de Sautuola y la cueva de Altamira*, op. cit., pp. 155-156.

76 Cómo surgen y se propagan los rumores sobre ello en Madariaga, *Sanz de Sautuola*, op. cit, pp. 303-304.

77 Otros sesgos del film lo representan haber dado voz al pintor y sugerir un romance o admiración mutua entre él y Conchita.



Film *Altamira* 51.04 La pintura todavía está fresca.

A juicio de Rodríguez Ferrer, periodista de *La Ilustración Española y Americana*, “en todas estas representaciones se advierte una mano segura que diseñaba primero grabando y después daba sombra y relieve, todo lo que denota más progreso que los perfiles encontrados hasta el día en algunos trozos de hueso o madera.”⁷⁸

Como escribe Gutiérrez Díaz, biógrafo del pintor francés, “a Ratier le cupo, pues, la alta honra de ser el primero en “retratar lo representado por el hombre del Magdaleniense en la caverna de Vispieres. El producto resultante, *Animales de la bóveda en la caverna de Santillana*, a partir del cual se hicieron (como era de esperar, en los talleres tipográficos de Telesforo Martínez) las grabaciones de las planchas tercera y cuarta del trascendental folleto *Breves apuntes sobre algunos objetos prehistóricos de la provincia de Santandev* que publicó Sautuola a media-dos de 1880, y que volvieron a aparecer poco más tarde en las páginas de *El Impulsor*, de Torrelavega (178), y de *La Ilustración Española y Americana*, de Madrid”⁷⁹.

Veinte años después

Al fin, Cartailhac visita a la familia de Sautuola, esposa e hija, veinte años después acompañado del P. Breuil, otro famoso arqueólogo francés. Las circunstancias de la visita han sido recordadas por

⁷⁸ Rodríguez Ferrer, Miguel. Apuntes de un diario. *La Ilustración española y americana*, 24, 8 de octubre de 1880.

⁷⁹ Gutiérrez Díaz, *Ratier*, op. cit., p. 66.

Pérez-Maura: “Fueron muchas las veces que escuché a mi abuela Elena Botin Sanz de Sautuola /hija de María Sanz de Sautuola y Escalante/ contar cómo el científico se dirigió a su madre- que lo recibió con la oposición expresa de sus hijos- reconociendo su error y cómo ella, con firmeza y educación, le echó en cara al francés que su padre hubiera muerto como un impostor. A lo que Cartailhac respondió: *Madame, c’est la plus grande honte de ma vie (Señora, es la mayor vergüenza de mi vida)*. Porque Sautuola murió como un embaucador y España nunca le ha hecho un homenaje al científico que supo ver lo que tenía ante sus ojos y que proclamó al mundo lo que se albergaba en esa cueva montañesa.”⁸⁰.



Film *Altamira* 1.18.10. Visita de Cartailhac a la casa de Sautuola⁸¹



Film *Altamira* 1.18.20 Llegada a la casa.

⁸⁰ Pérez-Maura, Ramón (2016). *Altamira*, Diario ABC, 1 de abril.

⁸¹ Cartailhac convirtió en costumbre, como una caballerosa forma de pedir disculpas por su evidente falta de modestia científica, cada vez que visitaba la cueva, acercarse a presentar sus respetos a María, la auténtica descubridora de las pinturas, a su residencia familiar de Puente San Miguel. *Altamira* (2020). Recuperado de Historia de España. <https://historiaespana.es/prehistoria/cueva-de-altamira>.



Film *Altamira* 19.10 Encuentro de Breuil y Cartailhac con la esposa y la hija de los Sautuola



Film *Altamira* 1.17.58. Visita de Cartailhac a la tumba de Sautuola



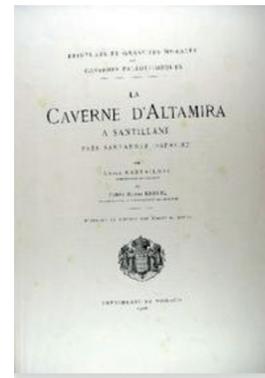
Film *Altamira* 1.19.30/1.24.14 Hemos esperado mucho tiempo...

No hay duda alguna sobre su antigüedad.-

Veinte años después de arruinar el buen nombre de mi marido.-

De todo corazón me gustaría enmendar la injusticia que cometí con él. ¿Puedo disculparme en persona?-

En 1906, Cartailhac y Breuil publican un libro que presenta un amplio estudio de la cueva de Altamira.⁸²



La obra de Cartailhac y Breuil

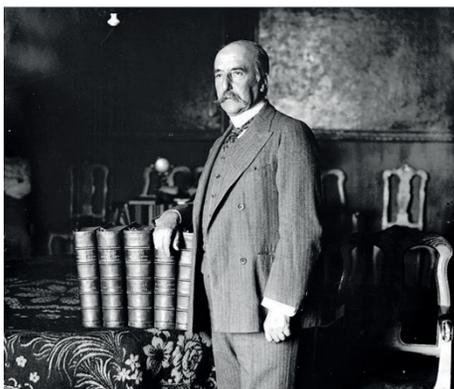
De esta publicación se hacía eco el marqués de Cerralbo⁸³ en su trabajo *La caverna de Altamira*:⁸⁴ “Y si grande, novísimo, docto y solemne descubrimiento fué el de Sautuola al advertir, hacer públicas y clasifi-

82 Cartailhac, E. y Breuil, H.I (1906). *La caverna d'Altamira a Santillana près Santander*. Mónaco, Imprimerie de Monaco.

83 Enrique de Aguilera y Gamboa (Madrid 1845-1922). Político, arqueólogo y coleccionista de obras de arte, base del actual Museo Cerralbo en Madrid. Véase Fernández Tomas y Tamaro, Elena (2004). Biografía del marqués de Cerralbo. Biografías y Vidas. En www.biografiasyvidas.com/biografia/c/cerralbo.htm

84 Aguilar y Gamboa, Enrique de, marqués de Cerralbo (1909). La caverna de Altamira. *Boletín de la Real Academia de la Historia*, 54, pp. 441-471.

car las mara-villas pictóricas de la paleolítica caverna de Altamira, a los sabios MM. Cartailhac y Breuil corresponden el extraordinario mérito y la admirable labor de ir estudiando, comprobando y esclareciendo cuanto se sabía hasta ellos, y alzando sobre tan doctos cimientos la obra grandiosa de sus propias iniciativas, de sus laboriosísimos trabajos, de sus profundos talentos y de sus aguileñas inspiraciones, surgir de la concreción de tantos brillantes componentes la cristalización diamantina del libro en que me ocupo y que constituye el código de una nueva ciencia.⁸⁵



Enrique de Aguilera y Gamboa, XVII marqués de Cerralbo
Fuente: Madrid, Real Academia de la Historia. DBE

CONSIDERACIONES FINALES

1. El descubrimiento de las pinturas de la cueva de Altamira fue considerado un fraude por la comunidad científica desde el momento de su hallazgo y difusión de la noticia en 1779-1880 hasta que Cartailhac, maestro francés de prehistoriador e iniciador de la acusación de fraude entonó su *mea culpa* en 1902.
2. El origen de la idea del fraude o falsificación de las pinturas se basó en prejuicios de escuela, dicho de otro modo, rompía la concepción firme de que los hombres primitivos eran incapaces de elaborar pinturas de tanta perfección y originalidad. A ello se sumó la pugna entre evolucionistas y creacionistas.
3. El profesor Juan Vilanova y Piera, catedrático de Paleontología de la Universidad Central de Madrid se sumó desde el primer momento, ya en 1880, a la cruzada de defensa y divulgación del nuevo descubrimiento, aunque tanto Sautuola (fallecido en 1888) como Vilanova (en 1893) no pudieron ver en vida el reconocimiento a sus teorías.
4. Las críticas y ataques que sufrieron tanto Sautuola como Vilanova surgieron muy tempranamente en España con los testimonios negativos de Angel de los Ríos, Rodríguez Quiroga, Torres Campos y Lemus con algunos defensores como Rodríguez Ferrer; críticas y ataques que generaron una polémica presente, fundamentalmente, en los medios de comunicación de la provincia de Santander y en las actas de la Sociedad Española de Historia Natural.
5. Los ataques y acusaciones por parte de prehistoriadores extranjeros fueron encabezados por Cartailhac y miembros de su círculo como Harlé y Mortillet. Por el contrario, otros como Martin y Piette reconocieron el valor de las pinturas.
6. La película *Altamira* no se ajusta en gran parte a los hechos históricos y, en mi opinión, ha desaprovechado la oportunidad de convertirse en una gran película testimonial de la vida de un gran personaje, de una época interesante y de la trascendencia de un magno descubrimiento. Domina una visión excesivamente laicista y novelesca en algunas ocasiones. “Los guionistas escriben Juaristi- sospecharon que una fidelidad estricta a los hechos no iba a despertar gran entusiasmo en un público de masas”⁸⁶ En suma, observamos, a este respecto, los siguientes aspectos:

85 Idem, p. 447.

86 Juaristi. *Desmontando la película*, op. cit., p. 120.

- a. IV Congreso de Antropología y Arqueología prehistórica (Lisboa, 1880). Anacronismos: Cartailhac cita el dictamen negativo de Harlé sobre la antigüedad de las pinturas, pero dicho dictamen se publicó en 1881. Sanz de Sautuola no asistió al congreso luego no existió debate con Cartailhac. De hecho, hubo indiferencia general ante la presentación de Altamira que ofreció Vilanova, especialmente la mostrada por Cartailhac.
- b. El papel de la Iglesia Católica que representa el párroco de Santillana y sus intrigas y críticas a Sanz de Sautuola es ficticio. Más moderado se muestra el Padre Tomás, otro personaje del filme. De hecho, Vilanova y Sanz de Sautuola no recibieron reproches de la jerarquía eclesiástica. Por el contrario, hay una clara influencia del laicismo y ataques a la Iglesia Católica en el filme.
- c. El pintor francés Ratier era mudo. Sin embargo, en el filme ya no ostenta esta cualidad y mantiene diálogos con Sanz de Sautuola, su esposa y su hija.
- d. El filme inserta unas escenas en que el matrimonio Sanz de Sautuola parece desavenido por la obsesión que muestra el marido por la cueva, por las insidias que propaga el monseñor y las sospechas que tiene Conchita de que su marido se había alejado de la fe. A ello se une un presunto romance entre el pintor y Conchita.
- e. Los periódicos que aparecen en el filme son ficticios y se muestran en lengua inglesa.
- » **1865** Marcelino y Concepción contraen matrimonio.
 - » **1871** Nace María Justina Sanz de Sautuola y Escalante.
 - » **1876** Sautuola explora la cueva por primera vez.
 - » **1878** Visita de Sautuola a la Exposición Universal de París, especialmente, a la sección de Antropología donde traba contacto con Cartailhac y otros prehistoriadores franceses.
 - » **1879** Acompañado de su hija María Justina descubre las pinturas en el techo de la cueva. Ello debió de suceder entre 8 de agosto y 8 de noviembre.
 - » **1879** Seleccionado por Sanz de Sautuola el pintor francés Paul Ratier para que dibuje las pinturas de la cueva.
 - » **1879**, 8 de agosto. Sautuola comunica en un escrito a Aureliano Fernández Guerra, de la Real Academia de la Historia que ha encontrado restos líticos en varias cuevas de la provincia. Fernández Guerra lo comunica a la Acadsemia el 17 de octubre.
 - » **1880** Sautuola publica sus *Breves apuntes sobre algunos objetos prehistóricos de la provincia de Santander*.
 - » **1880** El 1 de septiembre Vilanova presenta en la sesión de la Sociedad Española de Historia Natural una serie de objetos que le ha remitido Sanz de Sautuola. Es comisionado para visitar las cuevas de Camargo y Altamira.
 - » **1880** En septiembre, celebración del IX Congreso Internacional de Antropología y Arqueología prehistórica en Lisboa a donde asiste Vilanova pero no Sanz de Sautuola.

CRONOLOGÍA

- » **1831** Nace Marcelino Sanz de Sautuola y Pedrueca.
- » **1832** Nace el pintor Paul Ratier en Francia.
- » **1835** Nace Concepción Escalante y Prieto, futura esposa de Sautuola.

- » **1880**, 14 de noviembre: Ángel de los Ríos arremete en diversos artículos en la prensa contra la antigüedad de las pinturas defendida por Sanz de Sautuola.
 - » **1880**, 18 de noviembre: Informe negativo de Torres Campos y Rodríguez Quiroga, de la Institución Libre de Enseñanza, publicado en el Boletín de dicha institución
 - » **1880**, 5 de octubre: El profesor Henri Martin acepta las tesis sobre las pinturas de Sanz de Sautuola y Vilanova.
 - » **1880**, 28 de octubre: Artículo de Rodríguez Ferrer en *La Ilustración Española y Americana* poniendo de relieve la pericia del pintor de Altamira.
 - » **1880**, 5 diciembre: Carta de Cartailhac dirigida a Sanz de Sautuola.
 - » **1881**, 19 de marzo Carta de Mortillet a Cartailhac en que considera una farsa las pinturas.
 - » **1881**, 22 de agosto: Varios miembros de la familia real visitan Altamira.
 - » **1881**: Dos viajes de Harlé a Altamira y publicación de su informe negativo en la revista *Matériaux pour l'Histoire Primitive et Naturelle de l'Homme*, dirigida por Cartailhac.
 - » **1881** Fallece Marcelino Sanz de Sautuola.
 - » **1886**, 3 de noviembre: En la sesión de la Sociedad Española de Historia Natural, Lemus ataca la veracidad de las pinturas.
 - » **1886**, 1 de diciembre En la sesión de la Sociedad Española de Historia Natural, Vilanova expone en 7 puntos las razones que avalan la legitimidad y validez de las pinturas.
 - » **1887**, febrero El arqueólogo francés Piette escribe a Cartailhac admitiendo la veracidad de las pinturas de acuerdo con el folleto que le ha enviado el propio Sanz de Sautuola.
 - » **1889**, 29 de junio: Vilanova ingresa en le Real Academia de la Historia.
 - » **1893** Fallecimiento de Juan Vilanova y Piera.
 - » **1896** Fallecimiento de Paul Ratier en Santander.
 - » **1902** Cartailhac publica su artículo La grotte d' Altamira. Mea culpa d'un sceptique "Les cavernes ornées de dessins. La grotte d'Altamira. 'Mea culpa' d'un sceptique", en *L'Anthropologie*, 13,
 - » **1902**, 9 de octubre: Carta de Cartailhac dirigida a su amigo Chauver expresándole su satisfacción por lo que ha examinado en la cueva.
 - » **1902**, 25 de octubre: Carta de Cartailhac y Breuil remitida al director del periódico El Cantábrico expresándole la satisfacción de ambos por las maravillas de Altamira.
 - » **1902** Cartailhac y Breuil visitan la casa y la familia de Sanz de Sautuola (en el film)
 - » **1906** Cartilhac y Breuil publican *La caverne d'Altamira a Santillana près Santander*. Mónaco, Imprimerie de Monaco.
 - » **1946** Fallece María Justina Sanz de Sautuola y Escalante. \
- "Ni en belleza, ni en antigüedad, nada ha podido desbancar el arte cantábrico. Con Altamira la pintura alcanzó una cima que no puede ser ya superada, sino sólo ampliada con temas y maneras distintas".
- Luis Pericot*

REFERENCIAS

Fuentes

- » *Actas de la Sociedad Española de Historia Natural*. Sesiones de los días 1 de septiembre de 1880, 5 de enero de 1881, 3 de noviembre y 1 de diciembre de 1886 y 4 de octubre de 1893. En bibdigital.rjb.csic.es/idurl/1/1050
- » Cartailhac, Émile (1880). Rapport sur la sesión de Lisbonne. International Congress of Anthropology and Prehistoric Archaeology. Paris, E. Boban.
- » Cartailhac, Émile (1902). La grotte d' Altamira. Mea culpa d' un sceptique "Les cavernes ornées de dessins. La grotte d'Altamira. 'Mea culpa' d'un sceptique", en *L'Anthropologie*, 13, págs. 348-354;
- » [https://archive.org/details/Cartailhac1902.-Cartailhac,Émile\(1985,original1902\).«LasCavernasDecoradasconDibujos:LaCavernaDeAltamira,España.«MeaCulpa»deUnEscéptico»\[Bonjour\].TraduccióndeCarmeloFernándezIbáñezyMaríaJoséMárquez.Sautuola\(InstitutodePrehistoriayArqueologíaSautuola\)\(4\):375-380](https://archive.org/details/Cartailhac1902.-Cartailhac,Émile(1985,original1902).«LasCavernasDecoradasconDibujos:LaCavernaDeAltamira,España.«MeaCulpa»deUnEscéptico»[Bonjour].TraduccióndeCarmeloFernándezIbáñezyMaríaJoséMárquez.Sautuola(InstitutodePrehistoriayArqueologíaSautuola)(4):375-380).
- » Cartailhac, Émile y Breuil, Henri (1906). La caverne d'Altamira à Santillana près Santander. Monaco, Imprimerie de Monaco (versión española). Versión francesa 1908.
- » Harlé, Édouard (1881). La grotte d'Altamira, près de Santander (Espagne). *Matériaux pour l'histoire primitive et naturelle de l'homme*, pp. 275-283.
- » Madariaga, Benito (1976). *Sanz de Sautuola, Marcelino*. Escritos y documentos. Palabras preliminares de Emilio Botín Sanz de Sautuola. Estudios de B. Madariaga y M. Sanemeterio. Santander, Institución Cultural de Cantabria.
- » Madariaga, Benito (1976) Apuntes bibliográficos sobre el descubrimiento de la cueva de Altamira. En *Idem Sanz de Sautuola, Marcelino (1976). Escritos y documentos*, op. cit., pp. 279-345.
- » Quiroga Rodríguez, Francisco (1893). *Necrológica*. El profesor D. Juan Vilanova y Piera. *Actas de la Sociedad Española de Historia Natural*, sesión de 4 de octubre de 1893.
- » Quiroga Rodríguez, Francisco y Torres Campos, Rafael (1880). La cueva de Altamira. *Boletín de la Institución Libre de Enseñanza*, 16 de noviembre de 1880.
- » Rodríguez Ferrer, Miguel (1880). Apuntes de un diario. La llegada a Torrelavega. La cueva de Altamira. *La Ilustración Española y Americana*, n. 24, 8 de octubre de 1880, pp. 207-210.
- » Sanz de Sautuola, Marcelino (1880). *Breves apuntes sobre algunos objetos prehistóricos de la provincia de Santander*, Santander, Imprenta y litografía de Telesforo Martínez.- Sanz de Sautuola, Marcelino (2003). Breves apuntes sobre algunos objetos prehistóricos de la provincia de Santander. Ed. de José Antonio Lasheras y Carmen de las Heras. En bvpb.mcu.es/es/catalogo_imagenes/grupo.do?path=174280
- » Santos, José Emilio (1880). *España en la Exposición Universal celebrada en París en 1878*. Madrid, Ed. Imprenta y Fundación de Manuel Tello.
- » Vilanova y Piera, Juan (1881). *Conferencias dadas en Santander*. Torrelavega, Imprenta de Bernardo Rueda.
- » Vilanova y Piera, Juan (1889) *Discurso de ingreso en la Real Academia de la Historia*. Madrid, 29 de junio de 1889. Madrid, Imprenta de A. Ruiz Dubrull.
- » Vilanova, Juan (1984). *Los congresos de científicos de Chalons, Berna, Paris, Lisboa y Argel*. Madrid, Imprenta del Colegio de Sordomudos y Ciegos de Madrid.
- » Vilanova, Juan (1890). *Ginebra y Nancy: congresos científicos celebrados en 1886*. Madrid, Imprenta del Colegio de Sordomudos y Ciegos de Madrid.
- » Vilanova, audiovisual. Exposición en Valencia. http://www.museuprehistoriavalencia.es/web_mupreva/exposiciones/?q=es&id=76

BIBLIOGRAFÍA

- » Almargo Basch, Martin (1968). Arte paleolítico hispano-aquitano y arte mesolítico levantino. En Almargo Basch, Martín y otros (1968). *Altamira, cumbre del arte prehistórico*. Madrid, Instituto Español de Antropología aplicada, p. 185
- » Almagro Gorbea, Martin (s/d). *Émile Cartailhac*. Madrid, Real Academia de la Historia. DBE. En dbe.rah.es/biografias/18259/emile-cartailhac
- » Almagro Gorbea, Martin. (s/d) *Marcelino Sanz de Sautuola*. Madrid, Real Academia de la Historia. Diccionario Biográfico Español. En dbe.rah.es/biografias/7792/Marcelino-sanz-de-sautuola-y-pedruca.
- » Ayarzagüena Sanz, Mariano (s/d). *Juan Vilanova y Piera*. Madrid, Real Academia de la Historia. Diccionario Biográfico Español. En dbe.rah.es/biografias/5557/juan-vilanova-y-piera
- » Ayarzagüena Sanz, Mariano (2006). Altamira en el Congreso Internacional de Antropología y Arqueología prehistóricas de Lisboa de 1880. *Zona arqueológica*, 7, pp. 41-46.
- » Blas Benito, Javier (s/d). *Eugenio Lemus y Olmos*. DBE. Real Academia de la Historia. En dbe.rah.es/biografias/41506/Eugenio-lemus-y-olmos
- » Calvo Poyato, José (2015). *Altamira. Historia de una polémica*. Barcelona, Stella Maris.
- » Carballo, Jesús (1950). M. S. de Sautuola. En *Antología de escritores y artistas montañeses*, Santander, Librería Moderna, 1950.
- » Carrascosa, Alfonso V. (2016). La película de Antonio Banderas sobre Altamira deforma los hechos: su descubridor era católico. *Religión en Libertad*, 29 de marzo, s/p. En www.religionenlibertad.com/lapelicula-de-antonio-banderas-sobre-altamira-deforma-los-hechos-su-48698.htm
- » Casado Rigalt, Daniel (2009). *El arqueólogo enamorado. Historia oculta de la arqueología española: de los hallazgos fortuitos a los falsificadores de tesoros*. Madrid, La Esfera de los Libros.

- » Enríques Sanz, Carmen (s/d). *Enrique de Aguilera y Gamboa, XVII marqués de Cerralbo*. Madrid, Real Academia de la Historia. DBE. En <https://dbe.rah.es/biografias/5373/enrique-de-aguilera-y-gamboa>
- » Fernández, Tomás y Tamaro, Elena (2004). *Biografía del marqués de Cerralbo*. Biografías y Vidas. En www.biografiasyvidas.com/biografia/c/cerralbo.htm
- » Gomis Blanco, Alberto (s/d). *Francisco Quiroga Rodríguez*. DBE. Madrid, Real Academia de la Historia. DBE. En dbe.rah.es/biografias/10574/francisco-quiroga-y-rodriguez.
- » Gutiérrez Díaz, Francisco (2013). *Paul Ratier, un artista de leyenda*. Santander, Centro de Estudios Montañeses.
- » Heras, de las, Carmen y Lasheras, José Antonio (2000). La aportación de la historiografía a la reconstrucción del aspecto originario de la cueva de Altamira. *Archaia. Revista de la Sociedad Española de Historia de la Arqueología*, 1, 1, pp. 28-37
- » Juaristi, Jon (2017). Desmontando la película de Altamira. *Cuadernos FAES de pensamiento político*, 54 y *Nueva Revista de política, cultura y arte*, 164, pp. 116-128. En www.nuevarevista.net/desmontando-la-pelicula-altamira.
- » Lasheras, José Antonio y de Las Heras, Carmen (2000). El descubrimiento del primer arte cuaternario. Introducción a la edición facsímil de Sanz de Sautuola, *Breves apuntes...* op.cit. pp. 11-40.
- » "Sautuola (Marcelino)", VV. AA., en *Enciclopedia Universal Ilustrada Europeo-americana*, LIV, Madrid, Espasa Calpe, 1964, págs. 773- 774.
- » Madariaga de la Campa, B. (1979), Semblanza biográfica de Marcelino Sanz de Sautuola. *Caesaraugusta*, 49-50, 1979, págs. 9-23 y en ifc.clpz.es/recursos/publicaciones/04/41/02madariaga.pdf
- » Madariaga de la Campa, B. (2000). *Sanz de Sautuola y el descubrimiento de Altamira: consideraciones sobre las pinturas*, Santander, Fundación Marcelino Botín,
- » Madariaga de la Campa, B. (2004). *Marcelino Sanz de Sautuola y la cueva de Altamira*. Santander, Instituto para Investigaciones prehistóricas de Santander.
- » Marcelino S. de Sautuola. En Almagro Basch, Martín (1968). *Altamira, cumbre del Arte Prehistórico*, Madrid, Instituto Español de Antropología Aplicada, págs. 27-51. En <https://ifc.dpz.es/recursos/publicaciones/04/41/02madariaga.pdf>
- » Pérez-Maura, Ramón (2016). *Altamira*, Diario ABC, 1 de abril.
- » Pelayo López, Francisco y Gutiérrez, Gonzalo (2012). *Juan Vilanova y Piera (1821-1893), la obra de un naturalista y prehistoriador valenciano*. Valencia, Diputación Provincial de Valencia.
- » Rodríguez Esteban, José Antonio (s/d). *Rafael Torres Campos*. dbe.rah.es/búsqueda?dbe=Rafael+Torres+Campos
- » Sánchez Gómez, Luis Angel (2006). Glorias efímeras: España en la Exposición Universal de París de 1878. *Historia Contemporánea*, 32, 2006, pp. 257-283.
- » Sgandurra, Aldana (2021). *Descubriendo la historia de Altamira (con entrevista al protagonista José Esteban)*. Fundación para la historia de España. En www.fheargentina.com.ar/descubriendo-la-historia-de-altamira.
- » Sequeiros, Leandro (1984). Impacto del darwinismo en la Paleontología española: Juan Vilanova y Piera (1821-1893). En Hormigón Blánquez, Mariano (Coor.). *Actas del III Congreso de la Sociedad Española de Historia de las Ciencias*. San Sebastián, vol. I, pp. 523-538. En documenta.unirioja.es/serviet/articulo?=587142.



Modelos de masculinidad en la ficción televisiva tardofranquista: la serie *Este señor de negro* (Antonio Mercero, 1975-6)*

*Models of masculinity in Late-Francoist television fiction: the series Este señor de negro [That Man in Black] (Antonio Mercero, 1975-6)**



Videopresentación

Dra. Olga García-Defez

Universitat Jaume I de Castellón España

defez@uji.es Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-3092-2148>

Recibido: 19 de septiembre de 2022

Aceptado: 13 de octubre de 2022

Publicado: 31 de diciembre de 2022

Received: September 19th 2022

Accepted: October 13th 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/rpc.v4i2.2709>

Cómo citar: García-Defez, O. (2022). Modelos de masculinidad en la ficción televisiva tardofranquista: la serie *Este señor de negro* (Antonio Mercero, 1975-6). *Revista Panamericana de Comunicación*, 4(2). <https://doi.org/10.21555/rpc.v4i2.2709>

* Este trabajo ha sido financiado con el programa postdoctoral PINV2020-Universitat Jaume I (POS-DOC/2020/22) y se ha realizado en el marco del proyecto I+D "Cultura popular y modernismo reaccionario en España: la construcción de identidades políticas a través de los medios de masas (1898-1936)", UJI-B2029-10.

RESUMEN

En los días anteriores y posteriores al fallecimiento de Francisco Franco Televisión Española emitió una serie de trece capítulos titulada *Este señor de negro* (Antonio Mercero, 1975-6) y protagonizada por José Luis López Vázquez. En ella el personaje principal se enfrenta a una sociedad cambiante donde toman especial protagonismo las variaciones en la masculinidad hege-

mónica vigente. El presente texto analiza cómo esta ficción seriada televisiva detectó y representó dichas variaciones en la diégesis.

Palabras-clave: Tardofranquismo, series de televisión, Televisión Española, masculinidad

ABSTRACT

*In the days before and after the death of Francisco Franco, Spanish Television broadcast a series of thirteen chapters entitled *Este Señor de Negro* [That Man in Black] (Antonio Mercero, 1975-6) and starring José Luis López Vázquez. In it, the main character faces a changing society where variations in the current*

hegemonic masculinity take on a particular role. This text analyzes how this television serial fiction detected and represented these variations in the diegesis.

Keywords: Late-Francoism, TV Series, Spanish Television, Masculinity

INTRODUCCIÓN

La producción de ficción seriada, televisiva o emitida en plataformas audiovisuales goza actualmente de una especial atención del público, así como de un progresivo interés por parte de la crítica y la academia. Dada la necesaria adecuación de la historiografía al aumento cuantitativo de este tipo de producciones, parte de la literatura académica se está centrando en las metodologías más adecuadas para abordar el análisis de una ficción entre cuyas peculiaridades destaca el formato en capítulos y temporadas, así como su especial recepción espectral, sometida a la cronología pautada en el caso del medio televisivo e individualizada gracias a las plataformas de distribución *on-line* que permiten un visionado a la carta.

En el apartado que atañe a las series televisivas se mantiene cierta tendencia al análisis desde los estudios televisivos como parte integrante de la programación, calibrándose su ubicación y su duración en la parrilla según la política televisiva vigente, un posicionamiento compatible con la teoría de la recepción que las jerarquiza según su aceptación entre los espectadores, cuantificable a través de los niveles de *share* alcanzados, así como con los análisis textuales que las equiparan a las producciones cinematográficas en formato de medimetraje y largometraje. Otras aproximaciones tienen en cuenta su inserción en un contexto políti-

co preciso, ya que como afirmaba Vázquez Montalbán (1973), cualquier análisis de la televisión debe hacerse de forma paralela al análisis de la ideología de quien ostenta el poder en el momento de su producción, pero también caben modelos de análisis que las sitúan en su nicho cultural, que las observan como creadoras y difusoras de discurso, que las encuadran bajo sistemas de análisis como los estudios de género y que las consideran textos sintomáticos que informan sobre su momento cultural (Dubrofsky, 2011).

Partiendo de la voluntad de aplicar un enfoque que reconozca la importancia de la inserción en la parrilla televisiva, su recepción en el momento de su emisión, la estructura narrativa aplicada y el contexto de producción y emisión, se ha elegido como objeto de estudio del presente texto la serie televisiva española *Este señor de negro* (Antonio Mercero, 1975-6)¹, ya que a su emisión en horario *prime time* se une la aceptación de los espectadores y el reconocimiento de la crítica, así como su capacidad para ser analizada actualmente bajo el parámetro de su función socio-histórica al detectarse que en su construcción ficcional se asimilaron los cambios coetáneos en la prácticas sociales. Estos cambios fueron los acaecidos en las postrimerías del tardo-franquismo, ya que la serie, escrita por Antonio Mingote

¹ La serie ha sido editada en DVD en la colección *Grandes series clásicas de TVE*; en 2013 como edición limitada y en 2015 como edición coleccionista.

y adjudicada su realización por Narciso Ibáñez Serrador (director de la Primera Cadena) a Antonio Mercero, fue filmada entre finales de noviembre de 1974 y principios de 1975², siendo emitida entre el 8 octubre de 1975 y el 28 de enero de 1976³. Esta cronología sitúa la producción dentro del mandato de Jesús Sánchez Rof como director general de Radio Televisión Española (RTVE) y durante su emisión se produjo su sustitución por Gabriel Peña Aranda, al mismo tiempo que coincide con el contexto histórico específico del proceso de deterioro físico de Francisco Franco, cuya última aparición pública había tenido lugar en el día 1 de octubre en la Plaza de Oriente y cuyo estado de salud fue relatado por la prensa hasta su fallecimiento.

En el ámbito académico *Este señor de negro* ha sido citada en manuales de historia de la televisión española (Baget Herms, 1993; García de Castro, 2002; Tomás Melgar, 2003; Rueda Laffond y Chicharro Merayo, 2009; Gil Gascón y Mateos-Pérez (eds.), 2012; Montero Díaz (ed.), 2018, etc.) y artículos sobre las series televisivas (Chicharro-Merayo, Gil-Gascón, 2022), pero escasean los análisis exhaustivos, quedando relegada detrás de

2 Palacio (2012: 59) da cuenta del parón en el rodaje debido a la huelga de actores de febrero de 1975.

3 El capítulo *El baile* se emitió el día 8 de octubre de 1975, *Limpieza de sangre* el 22 de octubre, *Las apariencias engañan* el 29 de octubre, *Los oportunos trámites* el 5 de noviembre, *La aventura* el 12 de noviembre, *Carola* el 26 de noviembre, *Las tentadoras* el 3 de diciembre, *Eternos rivales* el 10 de diciembre, *Petrita* el 17 de diciembre, *Traje de gala* el 7 de enero de 1976, *Ritos ancestrales* el 14 de enero, *Encarnita* el 21 de enero y *Don Sixto* el 28 de enero. La emisión fue regular salvo dos días. Según el diario *ABC* (*ABC*, 15/10/1975: 126) el día 15 de octubre el capítulo correspondiente fue sustituido por un partido de fútbol y el día 19 de noviembre de 1975 tampoco fue emitida porque la programación televisiva se vio modificada ante la gravedad del estado de salud de Franco (en prensa estaba anunciado el capítulo *Carola*). Por otra parte, algunos capítulos han sido televisados con posterioridad, como el episodio titulado *Los oportunos trámites*, que se emitió el día 8 de junio de 1983 (En la revista *Tp*, nº 894, del 23 al 29 de mayo de 1983 se anuncia la reposición), el 27 de mayo de 1989 y el 7 de abril de 2012 como homenaje a Antonio Mingote tras su muerte acaecida el día 3 de abril. *La aventura* se volvió a ver el 15 de junio de 1983 y el 27 de abril de 1993 y *Las tentadoras* el 17 de junio de 1989. También en 2009: “Las diez series de ficción con mayor audiencia emitidas por TVE1 en el año 2009 se dividen en tres grupos de emisión: (...) Reposición: *Este señor de negro* (1975) y *Fago* (2007)” (Mollà, 2012: 110). Por otra parte, en los días 3 y 10 de diciembre aparece el mismo episodio en la programación de televisión publicada por el diario *ABC* (*ABC*, 03/12/1975: 110; *ABC*, 10/12/1975: 126), tratándose de un error, ya que el día 3 de diciembre el capítulo programado fue *Las tentadoras* y el día 10 fue *Eternos rivales*.

otras realizaciones de Antonio Mercero del mismo periodo, como la serie *Crónicas de un pueblo* (TVE, 1971-4) (Baget Herms, 1993; García de Castro, 2002; Rueda Laffond, 2006; Rueda Laffond y Chicharro Merayo, 2006)⁴ y el medimetraje *La cabina* (TVE, 1972) (Martín, Garn, Rohrer, 2015), única producción española ganadora de un Premio Emmy Internacional, así como de sus posteriores grandes éxitos televisivos: *Farmacia de guardia* (Antena3, 1991-5) (García de Castro, 2002) y *Verano azul* (RTVE, 1981-2) (García de Castro, 2002).

Esta sobria presencia en la historiografía televisiva contrasta con el interés de un guion basado en la inmersión de su personaje principal en un momento de cambio social y la coincidencia de su emisión con unos días tan determinantes, tanto *de facto* como simbólicamente, como los inmediatamente previos e inmediatamente posteriores a la muerte de Franco. A este interés se suma que las transformaciones incluidas en los argumentos de los trece capítulos gravitan, directa o indirectamente, alrededor del cuestionamiento del modelo de masculinidad hegemónica (Carrigan, Connell, Lee, 1985) desde la mirada, necesariamente androcéntrica, de sus autores/realizadores, cuestión que ha determinado que el presente texto tome esta afirmación como hipótesis de partida y aborde el análisis de la serie desde la especificidad de los estudios de la masculinidad (*Masculinity Studies*).

De esta forma, en los siguientes epígrafes se analizará cómo la ficción seriada de *Este señor de negro* asumía su contemporaneidad, se convertía en crítica de las inercias sociales del franquismo y enfrentaba a su protagonista al cuestionamiento del canon de masculinidad imperante y normativo como consecuencia directa del complejo proceso de la transmutación de la identidad femenina y de las parcelas que las mujeres iban consiguiendo arrancar al sistema de estratificación social basado en una concepción patriarcal del género⁵.

4 Su emisión fue posterior a *Crónicas de un pueblo* (Antonio Mercero y otros, 1971-74), serie de gran éxito que contenía un fuerte sentido ideológico: “El objetivo esencial de *Crónicas de un pueblo* habría de ser el de difundir los preceptos recogidos en el Fuero de los Españoles mediante un formato de relatos de ficción de corte ejemplarizante” (Rueda Laffond, 2006: 7).

5 Dudamos de que al final de la dictadura pueda hablarse de una “crisis de la masculinidad”, pero sí del inicio de un proceso de reformulación del papel

La constatación de la aparición de nuevas formas de masculinidad incipientes, que evidenciaban el carácter de construcción cultural variable y mutable de la masculinidad (Gilmore la definió como “la forma aceptada de ser un varón adulto en una sociedad concreta” (1994: 15)), es el factor que convertía al protagonista en ejemplo de las dificultades, inseguridades y temores que planteaba para cierto hombre español (étnicamente blanco, de orientación heterosexual, de clase socio-económica media, practicante católico) observar la fragilidad de los estereotipos sexuales que habían regido sus vidas y la dificultad de adaptar sus prácticas socio-familiares al germen de un nuevo paradigma⁶.

UN SEÑOR DE NEGRO PARA UNA ESPAÑA A COLOR

La serie *Este señor de negro* está compuesta por trece capítulos auto conclusivos filmados en color y en celuloide de formato 16 mm. Se emitieron en la Primera Cadena de Televisión Española los miércoles a las 22'00 horas, tras los informativos y en horario *prime time*, una franja de la parrilla habitual para las producciones nacionales, ya que los fines de semana se reservaban para las películas y series extranjeras. El guion de la serie se sitúa a caballo entre el costumbrismo y la comedia y su acción transcurre en su contemporaneidad, siguiendo la tendencia de las iniciales series televisivas españolas de aunar realismo y tiempo presente (García de Castro, 2002). Definida por Mercero como una crítica desde el humor a “esos tipos integristas y reaccionarios que se negaban a evolucionar al ritmo de la sociedad española” (García de Castro, 2002: 70), la serie narra la vida de Sixto Zabaneta, cuya interpretación quizás recayó en José Luis López Vázquez porque, aunque sea un lugar común, “sabido es que el cine español tiene

social y familiar del hombre, así como un cambio en su rol como *padre proveedor* y *cabeza de familia*, debido a la progresiva incorporación de la mujer al ámbito laboral. Por otra parte, las crisis de la masculinidad se han dado también en otros momentos previos a la vivida en las sociedades occidentales desde los años sesenta del siglo XX.

6 Sobre este proceso y otras cuestiones afines al tema tratado, ver: Zurián (2011).

dos actores especializados en encarnar el tipo de celtíbero reprimido, que son Alfredo Landa y José Luis López Vázquez” (*Cineinforme*, 1974: 8) y resultaba “ideal para el personaje que yo imaginé” en palabras de Antonio Mingote (*ABC*, 07/12/1974: 87). En este caso, ese español medio es un comerciante de mediana edad y viudo, circunstancia que explica su eterno atuendo negro, que vive con su hermana Carola (Mari Carmen Prendes) y que desde su platería en la Plaza Mayor, centro del Madrid de los Austrias, se enfrenta a situaciones ficticias que ponen de manifiesto las contradicciones del final de la dictadura, con un especial énfasis en aquellas cuestiones estrechamente relacionadas con las transformaciones sociales reales que se vivían, incidiendo en las que afectan directamente al cuestionamiento de los axiomas que articulaban el canon de masculinidad normativo⁷.

Parece ser que la conexión de la serie con su realidad referencial, la cual aparece insistentemente en la pantalla a través de los espacios exteriores filmados gracias al desarrollo tecnológico televisivo, la múltiple interpretación de López Vázquez, la solvente dirección de Mercero y la influencia de Mingote en el estilo visual de la serie, fueron elementos suficientes para que los espectadores con acceso a aparatos de televisión eligiesen ver la serie ante, recordemos, las escasas opciones que tenían⁸.

Una prueba de ello es que el día 20 de noviembre de 1975, en una primera edición periodística impresa todavía ajena a la muerte de Franco, el crítico televisivo Carlos Marimón publicó una nota que recogía “los datos recopilados entre las miles de consultas referen-

7 En este contexto, ante la falta de ritos de iniciación que transformen al muchacho en hombre (salvo el papel que cumplía el servicio militar obligatorio), la paternidad es uno de los factores de reconocimiento social de la masculinidad. Frente al modelo de padre desarrollista de *La gran familia* (Fernando Palacios, 1962) el protagonista asume el papel de padre frustrado sin descendencia y sin continuidad (factor que acentúa su carácter caduco).

8 La alternativa era la programación de la Segunda Cadena, inaugurada el 15 de noviembre de 1966, conocida como UHF, pero que no llegaba a todos los aparatos, ya que “Cuando Franco muere el 20 de noviembre de 1975, el segundo programa de TVE sigue sin llegar a todo el territorio nacional, y su cobertura se estima, según datos oficiales, en un 60 por ciento según las pautas de recepción establecidas por organismos internacionales” (Baget Herms, 1993: 292).

tes a la aceptación de los espacios correspondientes a la semana comprendida del 6 al 12 de octubre” e indicaba que “un espacio obtiene una puntuación superior a la media semanal: “*Este señor de negro*”, con el episodio “*El baile*”, ya que según él, “el público captó las calidades de esta serie desde el primer momento y en su primera aparición consigue ya superar la puntuación de 7,3 colocándose en un 7,6” (*La Vanguardia Española*, 20/11/1975: 61). El mismo periodista escribía que “cada vez tiene más aceptación la serie que protagoniza José Luis López Vázquez. Cada semana aparecen nuevas pinceladas que reflejan la actualidad de nuestra sociedad, críticas a ella y situaciones realmente divertidas” (*La Vanguardia Española*, 05/12/1975:55). Tras las navidades, en una nota posterior sobre las evaluaciones de *share* especificaba que “los últimos cinco espacios que consiguen la puntuación mínima de 7,5 son Toros desde Bogotá, “*Este señor de negro*”, Programa informativo y El mundo de la TV” (*La Vanguardia Española*, 14/01/1976: 46).

El éxito de recepción de la serie se reflejó en los dos premios importantes que obtuvo. En 1975 consiguió un Premio Ondas, en la sección de producciones televisivas nacionales, y el día 24 de marzo de 1976 tuvo lugar la entrega de los premios de la revista *TP-Teleprograma*, concedidos con los votos emitidos por sus lectores, donde López Vázquez consiguió el premio al mejor actor nacional con 482.378 votos de un total de 902.771 y la serie se alzó con el de mejor serie española con 570.668 votos, premio que fue recogido por Antonio Mercero.

UN CAPÍTULO, UN MODELO

En el primer capítulo, titulado *El baile*, se fija la estructura dramática y los aspectos formales que se repetirán en las siguientes doce entregas, caracterizadas por plantear en cada una de ellas una problemática concreta, a menudo anunciada en el título, que se desarrolla en torno a dos ejes cronológicos: la contemporaneidad de Sixto Zabaneta y su reducido entorno laboral, social y familiar, aspecto que aseguraba un alto nivel de verosimilitud, y las incursiones en distintas épocas del pasado a través de los relatos de su abuelo como segun-

do narrador, también interpretado por López Vázquez⁹, quien cobra vida en la intimidad del despacho de su nieto desde su representación pictórica¹⁰.

Este desdoblamiento de la cronología de la diégesis crea dentro de cada episodio dos segmentos diferenciados puntuados con un cambio en la fotografía, en clave alta en el pasado, en la interpretación actoral, más teatral y con dicción más marcada en las escenas del pasado, y en la ambientación y decorados, veristas en la parte contemporánea y con artificiosos diseños de Mingote en los relatos del abuelo, a modo de citas al género televisivo del teleteatro, muy popular durante la década anterior¹¹. Esta dualidad de patrones estilísticos minimiza al espectador la dificultad de comprensión y es una adaptación al modo de visionado televisivo, donde los *flashbacks* narrativos son infrecuentes porque pueden complicar la trama innecesariamente.

En este capítulo también se construye la iconografía del protagonista con el uso reiterado de su traje negro, una vestimenta justificada por la muerte de su esposa, que le proporciona un aspecto anticuado, acentuado con la imaginería vendida en su tienda y la vetusta decoración de su casa. Su aspecto físico conecta con su caracterización psicológica, anunciada en sus primeros comentarios, en los que expresa la sorpresa y la parcial comprensión de los fenómenos sociales que irrumpen a su alrededor, como el comportamiento amoroso

9 En la caracterización de las distintas épocas de la diégesis, la música se muestra como un mecanismo sencillo y efectivo de diferenciación, además de caracterizar a los personajes. La banda sonora, compuesta por Adolfo Waitzman, incluye, por ejemplo, una breve melodía que anuncia la presencia del abuelo, ayudando a su identificación como un elemento del pasado. Sobre la música de la serie ver: Galbis López, V. (2022). La producción musical de Adolfo Waitzman para Televisión Española (TVE) entre 1975 y 1979: diversidad estilística para una época de transición. *Imagofagia. Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual*, nº 26, 243-267.

10 Un precedente a este recurso se encuentra en *¡No firmes más letras, cielo!* (Pedro Lazaga, 1972), donde el retrato del padre le habla al protagonista (Alfredo Landa), aconsejándole que no le compre una lavadora a plazos a su esposa.

11 Antonio Mingote diseñó decorados de teatro, por ejemplo, para *Los caciques* de Carlos Arniches, representada en el Teatro María Guerrero de Madrid (ABC, 30/12/1962:114). En televisión, obras como *El asfalto* (Ibáñez Serrador, 1966) e *Historia de la frivolidad* (Ibáñez Serrador, 1967) contaron con decorados basados en sus dibujos.

de su empleada Encarnita (María Garralón) y su novio, quienes le hacen reflexionar a través de una voz *over*: “Se está perdiendo el respecto y se está perdiendo el idioma. ¿Pero qué manera de hablar? ¡Ahí van, abrazados por la calle! ¡Juventud desvergonzada!”. Con estos pensamientos ya surgen las principales cuestiones que acechan al protagonista: el sentimiento constante de pérdida de un mundo conocido y la ineficacia de los modelos sociales aprendidos ante una nueva generación que no comparte los mismos valores y formas de comportamiento, que ensaya nuevas formas de relacionarse social y familiarmente y que utiliza el lenguaje y la vestimenta como evidencia de su modernidad diferenciadora.

La trama de *El baile* gira en torno a Manolito (Pep Munné), el sobrino de Sixto cuya modernidad se inicia con su decisión de abandonar los estudios de Derecho y dedicarse a estudiar cinematografía¹². Para costearse la escuela de cine, ya que cuenta con la oposición familiar, Manolito trabaja por las noches en una discoteca como *disc-jockey*. Para intentar convencerlo de que retome sus estudios, Sixto acude a la discoteca, creándose una escena que tiene un precedente en la ficción cinematográfica inmediatamente anterior, en concreto en algunos filmes de Paco Martínez Soria, en los cuales el actor se ve inmerso en espacios con una música moderna diegética que condensa la diferencia entre una nueva generación y el arraigo a la tradición de la generación anterior representada por él mismo¹³.

12 Este es el primero de una serie de *guiños* al espectador que pueblan la serie. El hecho de que Manolito quiera estudiar cinematografía y trabaje en la televisión puede ser una alusión a la trayectoria del propio Mercero. En *Las apariencias* hay una escena en la que López Vázquez está dentro de una cabina telefónica y pone el pie para que no se cierre, siendo una clara cita al mediometrage *La cabina*. En *Los oportunos trámites* los actores Jesús Guzmán y Rafael Hernández, parecen reconocerse, cuando ambos habían encarnado a sendos personajes de *Crónicas de un pueblo*. En el mismo capítulo interviene Tito García, el comerciante y dueño del bar de la misma serie. En *La aventura* se nombra un libro de mus, en una autorreferencia al libro de Mingote titulado *El mus: historia, reglamento, técnica, vocabulario*. En *Petríta* el abuelo de Sixto le recuerda a su nieto la máxima bíblica “no es bueno que el hombre esté solo”, que es el título de una película protagonizada por López Vázquez en 1973. En *Las apariencias* Sixto dice del personaje de Angelines: “La conozco, la conozco”, tratándose de la actriz Ana María Ventura, quien fue la esposa del actor entre 1951 y 1960. En *Petríta* la acción emula el poema de Campoamor “Quién supiera escribir”.

13 *La ciudad no es para mí* (Pedro Lazaga, 1966) *¿Qué hacemos con los hijos?* (Pedro Lazaga, 1967), *El turismo es un gran invento* (Pedro Lazaga,

Con la misma distancia que experimenta Martínez Soria, Sixto constata en la discoteca la existencia de un mundo paralelo al suyo, donde las normas de comportamiento social adoptan nuevas variantes a través de acciones aparentemente superficiales: la sujeción del bailar *pegados* como única forma admitida de contacto físico entre los géneros alude a una nueva concepción de las relaciones sexuales, el cantar juntos se torna síntoma de la aniquilación de la homosociabilidad masculina, la presencia femenina evidencia la equiparación de los géneros en el dominio del espacio público y la situación académico-laboral de la pareja de la cantante Ira Alonso¹⁴ trasluce una nueva configuración familiar al unir a una mujer moderna que alterna la música con la maternidad y un hombre que desafía la competitividad y el rol de *padre proveedor* asignados al género masculino. Al volver a su casa, Sixto expone al retrato de su abuelo el problema familiar que supone la actitud de su sobrino y el abuelo, cobrando vida, establece un puente entre pasado y presente diegético al narrar cómo el padre de Sixto, a su vez interpretado por López Vázquez, murió por agotamiento en un maratón de baile celebrado en 1928. Así se rebaja el carácter inédito del comportamiento de la nueva generación masculina, ya que son frecuentes las intervenciones del abuelo donde relata acontecimientos del pasado que, o bien constituyen antecedentes de los hechos que le narra Sixto, o bien reflejan una visión menos conservadora de la realidad.

A pesar de ello, Sixto comienza a percibir que el canon que ha guiado su vida, que ha construido su identidad familiar y que comparte con su entorno social, es el de una masculinidad basada en el linaje (la platería de los Zabaneta fue fundada en 1852) y la relación asimétrica y jerárquica con el género femenino. Al mismo tiempo que comienza a discrepar del nuevo modelo de unos jóvenes que rompen con la inercia laboral heredada y se relacionan desde principios de igualdad

1968), *Abuelo Made in Spain* (Pedro Lazaga, 1969) y *Se armó el belén* (J. L. Sáenz de Heredia, 1970). El grupo que aparece es Union Pacific, activo entre 1970 y 1980.

14 Ira Alonso había participado en el Festival de Benidorm de 1974. Posteriormente, apareció en dos capítulos de *Verano azul*.

con unas mujeres a las que se les permite el acceso al espacio público, difuminando la estricta estructura de los roles sexuales y alejándose de la rígida organización de supeditación al *cabeza de familia*, la figura regulada legalmente desde inicios del franquismo que establecía el reparto de funciones intrafamiliares y sociales y que poseía funciones administrativas y de sufragio.

LA MASCULINIDAD HEGEMÓNICA EN ESTE SEÑOR DE NEGRO

Los estudios sobre la masculinidad parten de su consideración como una construcción cultural cuya caracterización está ligada a cada sociedad en la que germina, nunca es atemporal (Kimmel, 1997), de forma que es más adecuado usar el término en plural y asumir que cada sociedad contiene una concepción cambiante y arbitraria del *ser hombre*, unas ideas consensuadas sobre la masculinidad convencional que acaban definiendo la identidad psicológica individual (Gilmore, 1994).

En el contexto social de la España tardofranquista el canon de masculinidad dominante se basaba en la consideración de la existencia de dos sexos (establecidos a partir de los rasgos sexuales primarios y la genitalidad), en el reconocimiento de la heterosexualidad como única orientación sexual posible, en un sistema binario de géneros concebido como natural y en una adjudicación férrea de roles sexuales a cada uno de los géneros, en la cual la supremacía social, laboral y familiar recaía en el varón heterosexual y cisgénero. Esta visión, acorde a los principios del sistema de valores nacionalcatólico, empapaba las relaciones familiares, sociales y laborales y contaba con la ratificación científica de algunos médicos y psiquiatras que defendían que determinados rasgos físicos y mentales, comportamientos y formas de actuar estaban irremediabilmente ligados, desde el determinismo biológico, al género masculino o femenino. De esta forma, la feminización del varón, la masculinización de la hembra y cualquier forma corporal o mental que se desmarcase de los patrones establecidos se categorizaba como una desviación patológica que contradecía el origen natural de esta fuerte división

binaria¹⁵. No obstante, existían variaciones particulares que contradecían este canon y rupturas con la heteronormatividad que se vivían en la clandestinidad legal y social y que en el medio cinematográfico debían sorprender el sistema de censura previa, apareciendo de forma muy difuminada y sublimizada¹⁶ o con una finalidad ridiculizadora del hombre homosexual¹⁷.

En el caso de *Este señor de negro* el modelo hegemónico de masculinidad es asumido en la diégesis y se presenta como la suma de una heterosexualidad manifiesta que debe encajar la constante manifestación de la libido (principal signo de virilidad) con la estricta moral católica, de una concepción de la hombría asociada a una españolidad arcaica basada en el honor e hidalguía como certificación de la aprobación social, de la tendencia natural del varón al enfrentamiento violento y de la evidencia de su supremacía en el espacio público y en el ámbito laboral, donde debe mostrarse competitivo y productor de bienes materiales. Esta masculinidad está personificada en los dos amigos del protagonista que constituyen su grupo de iguales: García (Juanito Navarro) y Peláez (Manuel Brieua). Ambos muestran la homosociabilidad asociada al canon dominante, apareciendo frecuentemente juntos y sin interactuar con mujeres, y encarnan la necesidad de ser reconocidos como *hombres* por otros hombres, ya que esta concepción de la masculinidad tiene una necesidad constante de

15 Un ejemplo es el ambicioso proyecto de quince volúmenes titulado *Estudios sobre diferenciación psico-física de los sexos*, del doctor Jesús Noguer Moré y editado desde 1951. En los volúmenes que vieron la luz se establecía, siempre desde una perspectiva científica, qué era un "varón auténtico" y cuáles eran los substratos físicoquímicos de la masculinidad.

16 En el ámbito televisivo el propio Antonio Mercero incluyó una referencia a la homosexualidad en su versión de *Don Juan*, emitida el día 1 de junio de 1974: "Don Juan de rodillas ante Doña Inés no puede evitar que sus ojos se centren con deseo en un mancebo que hace de criado. La actitud es tan descarada, y siendo probablemente la primera vez que se ve algo así en la televisión española, que el director corta el rodaje y explica al productor y en consecuencia a todos los telespectadores que vamos a tener problemas porque apertura rima con censura" (Palacio, 2012: 31).

17 La figura del hombre homosexual, apenas visible antes de los años sesenta, aparece siempre estereotipada, ridiculizada y normalmente dentro del género de la comedia. En algunos casos, como en *No desearás al vecino del quinto* (Ramón Fernández, 1970), una de las películas más taquilleras del cine español, el protagonista finge ser homosexual para tener un mayor y mejor acceso a las mujeres.

refrendo y de reafirmación que mitigue el miedo a su pérdida. En su adecuación al canon, García muestra en *Eternos rivales* la supuesta inclinación masculina a la violencia y la confrontación, rebajada al enfrentamiento verbal, y representada en la práctica del fútbol como una sublimación del espíritu bélico en la narración del pasado. A parte, el capítulo sirve para mostrar abiertamente el talante consensuador de Mingote al poner en boca del padre de Sixto el siguiente parlamento: “Esto es lo que necesita el país, una tarea en común que borre las diferencias, las enemistades. No más bandos, todos para todos”.

También está ejemplificada en Manolo (Luis Prendes), el padre de Manolito, quien en *Pureza de sangre* se manifiesta contrario a la boda de su hijo con una afroamericana (Adrienne Samelia) por cuestiones étnicas, quedando su teoría del buen linaje de la familia desmontada por el relato del abuelo de Sixto y por unos documentos que sitúan en el árbol genealógico de los Zabaneta a un *indio* que llegó a España tras una de las expediciones colombinas, a un judío converso y a un *moro* de Granada. De modo que se dinamita uno de los pilares de la autorrepresentación de la masculinidad asumida por los Zabaneta, la línea invisible de linaje que transmiten sus integrantes masculinos que sustentan el honor familiar.

Por su parte, en *Los oportunos trámites* se combina la reivindicación de la necesidad de superar comportamientos que tradicionalmente se han atribuido a la idiosincrasia española, como la burocracia excesiva y enrevesada que dificulta cualquier gestión administrativa, con el temor a la feminización del comportamiento masculino, expresado por el abuelo cuando acusa a su nieto de no rebelarse contra dicha burocracia: “Los hombres habéis perdido empuje, personalidad, estáis reblandecidos”. El mismo sistema narrativo se utiliza en *Las apariencias engañan*, capítulo crítico con el mantenimiento del gusto por las apariencias, herencia de aquellos españoles ante los que Quevedo se preguntaba “¿Y ves aquel que gana de comer como sastre y se viste como hidalgo?” ([1612] 1991: 99) y de los auténticos hidalgos que, echándose migas de pan en la barba, simulaban haber comido, pero que al mismo tiempo señalan como negativa la inversión de roles de dominación

dentro del matrimonio que protagoniza el capítulo. En *Traje de gala*, capítulo crítico con los convencionalismos consumistas que desvirtúan el sentido puramente religioso de la Primera Comunión de los niños, ofreciendo como alternativa una austeridad que sintonizaba con corrientes católicas postconciliares, se vuelve a situar a la mujer como el agente promotor de derroche económico para aparentar un estatus social alto, volviendo a mostrar al hombre dominado como una anomalía¹⁸. Un esquema similar se utiliza en *Ritos ancestrales*, con la narración del abuelo de Sixto sobre ciertas costumbres vernáculas ante el matrimonio, de una irracionalidad atávica que contrasta con la tendencia a despreciar la intelectualidad porque no es un signo apreciable de virilidad, que lleva a García y Peláez a criticar la figura de un prestigioso cardiólogo emigrado a EE.UU.

En este esquema binario de construcción del género que asume la serie la masculinidad hegemónica se define a partir de la feminidad y viceversa, ya que la pertenencia a uno u otro género está determinada por la no pertenencia al género contrario y la identidad se construye a partir de la ausencia de rasgos característicos del otro género. Dos capítulos de la serie condensan la confrontación entre una feminidad hegemónica paralela al canon masculino y una nueva vivencia de la feminidad que necesariamente exige el desarrollo paralelo de nuevas masculinidades. Carola, la hermana soltera de Sixto que suple la ausencia de su esposa a nivel doméstico, y Encarnita, su empleada y paradigma del avance femenino en la ocupación del espacio laboral, protagonizan sendos episodios titulados con sus nombres.

En el primero de ellos Carola participa de una regresión al pasado, sin salir de la diégesis, a través del regreso de su único amor, un coronel de artillería republicano exiliado que retorna a España para morir en brazos de su antigua novia y en su nunca olvidada patria. En este capítulo, una de las escasas referencias a la Guerra Civil en la televisión española anterior a la Transición (Durán Froix, 2019), el retroceso a un tiempo

18 El capítulo sirve, a la vez, para mostrar una familia monoparental formada por una sobrina de Sixto y su hijo, sin que se expliquen las causas de esta situación. No obstante, esta incursión en la modernidad se ve limitada en la última escena, cuando Sixto posa con ellos para *completar* la fotografía recordatoria del evento.

anterior se marca también con la música. La copla *Rocío, ay, mi rocío* (Rafael de León, Manuel López Quiroga, 1932), muy popular antes y durante la contienda y que habla de una mujer abandonada, es entonada por Carola justo antes de que aparezca Agustín, confirmando la teoría de Sieburth (2016) sobre el carácter terapéutico de la copla para gestionar las pérdidas relacionadas con la guerra y la postguerra. El destino quiso que este episodio se emitiera el día 26 de noviembre, una fecha que aumenta la lectura simbólica de una trama que entera la referencia a la Guerra Civil bajo las capas del melodrama, ya que de forma impredecible fue la primera emisión de la serie posterior a la muerte de Franco. A parte de esta coincidencia, la elección de Alfredo Mayo para dar vida a Agustín, el republicano exiliado, está llena de unas connotaciones que proceden del medio cinematográfico, ya que Mayo era recordado como el galán que condensaba la identificación entre la esencia de los valores militares y del nuevo hombre de la postguerra en films como *Raza* (J. L. Sáenz de Heredia, 1941), *¡Harka!* (Carlos Arévalo, 1941), *Escuadrilla* (Antonio Román, 1941) y *¡A mí la Legión!* (Juan de Orduña, 1942)¹⁹. De esta forma, el actor que representó la masculinidad militarizada del Nuevo Régimen aparecía reconvertido en un republicano que con su muerte zanjaba el pasado particular de Carola y enterraba a la generación que había participado en la Guerra Civil defendiendo a la República, siguiendo el *consenso* que marcó la posterior Transición.

Por el contrario, el capítulo dedicado a Encarnita es una mirada al futuro, con una trama que se centra en su embarazo prematrimonial y su decisión de casarse con su novio por voluntad propia y no por la presión familiar, gestando una nueva vida que verá la luz en una postdiégesis coincidente con la Transición. Su personaje condensa la nueva estructura cultural de las sociedades modernas (Montesinos, 2002), consistente en el acceso de la mujer al espacio laboral, modificaciones internas en la familia nuclear, cierta conquista del espacio público, el cese del cuerpo femenino como

sujeto pasivo sexual y la liberación de conservar inmaculado el honor familiar a través de la virtud, cuestión que sí se exigía a Carola en el capítulo anterior.

De esta forma, a través de ambas se establece un puente entre un pasado que literalmente debe morir, optando por el enterramiento de la memoria de la guerra, y un futuro con una nueva generación que comienza a tomar decisiones individuales dentro de una modernidad reducida para seguir manteniendo la función procreadora de la mujer dentro de una estructura de dominación masculina que sigue estando vigente²⁰.

El dúo de personajes femeninos se completa con doña Loreto (Florinda Chico), quien, a pesar de estar casada, asume el papel de objeto pasivo del deseo sexual de Sixto, quien, ante la imposibilidad de mostrar su virilidad a través del acto sexual (*La aventura*), expresa su deseo oralmente a través del acto del piropo. El personaje, además, encarna “la retórica de la mujer como obstáculo” (Bonino, 2001: 29) en la consecución del cambio masculino, al convertirse en el contrapunto necesario del modelo de masculinidad representado por García y Peláez, ya que, al igual que ellos, defiende la doble moral que bascula entre el asedio a la hembra y la defensa de su virtud (*Las tentadoras*)²¹.

Este triple protagonismo femenino supone una alteración del androcentrismo del relato a través de la inserción del punto de vista femenino, pero el contenido argumental de los episodios muestra una reticencia a que las experiencias vitales de las mujeres dejen de estar constreñidas por la adjudicación de roles predeterminados. Los impulsos que las mueven, tradicionalmente atribuidos a las mujeres, son el amor, la comprensión y la fidelidad en el caso de Carola, la pro-

20 Recordemos que 10 años antes, en *La ciudad no es para mí* (Pedro Lazaga, 1966), el personaje de la criada se queda embarazada siendo soltera y el personaje interpretado por Paco Martínez Soria obliga al hombre que la sedujo a casarse con ella bajo coacciones y suplantación de personalidad.

21 En momentos de cambio social en los que los roles sexuales se cuestionan, los hombres pueden sufrir lo que se llama “masculinidad de protesta” (Gilmore, 1978), es decir, una activación exagerada de los rasgos de la masculinidad para reafirmarse ante ellos mismos y ante la sociedad. Según Gilmore surge porque en los primeros años de vida la identificación es mayor con la madre, que es la que está en contacto permanente con los hijos, mientras que en la edad adulta la identificación debe hacerse con los hombres que dominan la vida social. De ahí la necesidad de demostrar la virilidad de forma exagerada.

19 La cuestión que quizás no estaba en mente de quien efectuó el *casting* es la lectura en clave homoerótica que posteriormente se ha realizado de los personajes interpretados por el actor en algunas de las películas mencionadas, sobre todo en *¡Harka!* (Mira Nouselles, 2006).

vocación del deseo sexual masculino en doña Loreto, el *monumento nacional del barroco español* según Sixto, y la maternidad en Encarnita, cuya reivindicada libertad de decisión no la desvía del matrimonio. De esta forma, a pesar de la visión aperturista de Carola, permanece anclada al recuerdo de un pasado, doña Loreto se muestra contraria a alterar el *status quo* establecido con Sixto (cuando deja de piroparla suspende su amistad con él) y los anhelos de modernidad de Encarnita no logran romper del todo las limitaciones adjudicadas a su género en el binomio posesión-dominación del estricto orden patriarcal. Pero la complejidad de los cambios sociales y el relevo generacional, tanto en sentido de grupo etario como simbólico, se perciben en la brecha que suponen las acciones de Encarnita al enfrentarse a su madre defendiendo una maternidad voluntaria y al exigir a su futuro esposo un compromiso por amor. La división en géneros binarios sigue siendo relacional, de modo que en el terreno de la feminidad surgen discrepancias que, necesariamente, están unidas a los intentos de los varones por alcanzar una nueva masculinidad.

INDICIOS DE MODERNIDAD COMO ALTERNATIVA AL CANON

La aportación original de la serie es, precisamente, que Sixto comienza a ser consciente de su posicionamiento entre ese modelo único de masculinidad, que había configurado su propia esencia e identidad, y las nuevas vivencias de la masculinidad que surgen a su alrededor como fruto de los acelerados cambios socioeconómicos del tiempo histórico de la diégesis, coincidente con el contexto referencial del final del tardofranquismo. Ese nuevo modelo contrahegemónico lo encarna Manolito, cuya nueva forma de *ser hombre* difiere del canon predominante porque, entre otras cosas, esboza relaciones igualitarias entre los géneros y parece ajeno a la carga erótica pasiva de las mujeres, elude un futuro *estable* económica y socialmente, así como contradice la pureza del linaje y la identidad nacional al casarse con su novia afroamericana. Lo interesante es que su caracterización como un hombre educado, suficientemente responsable y serio que, incluso dentro de su modernidad, prefiere el matrimonio a tener un *affaire*

con su novia, lo muestra alejado de los personajes esperimentalmente modernos interpretados por el propio López Vázquez en películas como *Ser hippy una vez al año no hace daño* (Javier Aguirre, 1969).

Con el personaje de Manolito y otros personajes jóvenes se introduce una pluralidad de representaciones de la masculinidad que supone una ruptura con la masculinidad hegemónica basada en la repetición estricta de modelos precedentes, creando una *masculinidad alternativa* (Badinter, 1993) que permanece en los límites de la heteronormatividad pero que contiene novedades que afectan al hombre, tanto a nivel identitario, como en su ámbito familiar y social. Identitario porque se modifica el imaginario colectivo que marca qué es *ser hombre* y se reduce la distancia con el género femenino, y, por tanto, la no posesión de características femeninas ya no es el principal factor de construcción de la masculinidad. Por ejemplo, el hecho de que Manolito comparta vestimenta, formas de ocio e intereses con su nueva esposa y establezca con ella una relación basada en la comunicación (frente al mutismo y sumisión de su madre, a quien su padre exige callar) exige nuevos parámetros para edificar una masculinidad que ya no funciona como un opuesto a la feminidad. En el ámbito familiar, se produce una separación que surge de la incompreensión y falta de aceptación de la generación anterior, sumida en la obligación de perpetuación del modelo hegemónico. Y en último lugar, socialmente se está consolidando una nueva generación de ciudadanos que encuentra en la elección individual un derecho irrenunciable.

Ante esta quiebra y ante el efecto de inseguridad que le produce, Sixto utiliza su despacho como un *androceo* donde puede dar rienda suelta a sus temores y dudas (nunca expuestas a otro personaje *real* porque la manifestación de los sentimientos era terrero vedado a su masculinidad) y donde acude a la Ley del Padre, al linaje y a la experiencia del pasado, buscando respuestas en la figura de su abuelo. El problema al que se enfrenta Sixto es la evidencia de que el estereotipo de masculinidad que le ha servido de patrón de comportamiento ya no es válido para asimilar los cambios sociales que comienzan a aparecer. En su lucha contra la desestabilización que supone perder un mode-

lo de conducta estable, acude al pasado, a los hombres de su familia personificados en la figura de su abuelo, para demandar herramientas con las que enfrentarse a la mutabilidad del concepto de género masculino al que se encuentra aferrado. Ese canon era el resultado de una mezcla de elementos, como el apoliticismo impuesto, las teorías biológicas de separación de géneros, la moral nacionalcatólica represora de la sexualidad no normativa y extramatrimonial, la estructura familiar basada en el poder patriarcal, la economía cimentada en la producción masculina de bienes materiales, la identificación entre masculinidad y virilidad y entre virilidad y genitalidad falocéntrica, la asimilación de roles sociales, laborales y familiares muy concretos asignados al género y la necesidad de expresar constantemente el deseo sexual a través de la mirada hacia la mujer y los piropos verbales.

Lo que percibe Sixto es que ya no existe esa única masculinidad, sino nuevas masculinidades, ya no existe *el hombre*, sino *los hombres*, ya no existe un único canon, sino diversidad y, sobre todo, pluralidad, un concepto que había sido masacrado por un régimen que desde su origen había construido su ideología sobre el concepto de unidad: una nación, una lengua, un caudillo, una religión, un partido, un sindicato, un sistema económico autárquico que solo cambió por colapso, una moral, etcétera. Pero la pluralidad familiar, sexual, social y política cada vez estaba más cerca y las inseguridades que la sociedad sufría ante los cambios son las mismas que Antonio Mingote expresa a través de su personaje.

Uno de los capítulos donde más se evidencia la distancia que surge entre Sixto y el modelo hegemónico de sus amigos es *Las tentadoras*. En él la relación con el contexto se acentúa con la irrupción de la realidad en la diégesis narrativa a través del cameo de Rocío Jurado y de un sistema de *mise en abyme* donde los personajes ven en televisión un programa que había sido emitido por Televisión Española en 1974. Con estos constantes cruces entre realidad y ficción y entre pasado reciente y presente diegético, Mingote plantea dos cuestiones.

Por una parte, cuestiona el comportamiento masculino que surge de la combinación paradójica

entre una masculinidad basada en la objetivización del cuerpo femenino y la expresión constante de la virilidad heterosexual y una moral represora de la sexualidad y de la exhibición consciente de ese mismo cuerpo femenino, ya sea en la publicidad o en la televisión. De forma que García bascula entre su evidente atracción por la cantante y las críticas a su exhibición televisiva, siendo percibida la situación por Sixto como una contradicción que intenta explicar a su amigo, quien se aferra a un “las personas decentes solo tienen una manera de pensar”.

Por otra parte, la presencia de Rocío Jurado interpretándose a sí misma y el accidente que *inmoviliza* a García en el hospital, encierra una crítica al inmovilismo político. Comenzamos por los hechos. Tras el asesinato de Carrero Blanco el 20 de diciembre de 1973, Arias Navarro fue designado presidente del gobierno y el “espíritu del 12 de febrero” impulsó un aperturismo que influyó en TVE dando lugar a la llamada “primavera de aperturismo” de 1974. Pero el sector aperturista fue derrotado por el llamado *Búnker* y políticos como Pío Cabanillas, ministro de información y turismo, fueron destituidos. Durante ese aperturismo televisivo, el 2 de abril de 1974, Rocío Jurado, quien entonces tenía veintiocho años, actuó en el programa de TVE *Cambie su suerte* (F. García de la Vega, 1974), una mezcla de concurso y actuaciones musicales presentado por José Luis Péker y Joaquín Prat. La cantante interpretó los temas *Soy de España* y *Un clavel*, y lo que impactó al público español, a parte del doble sentido erótico de la segunda canción, fue su actitud sensual y el escote vertical de su vestido, que dejaba ver más de lo que la censura había permitido hasta ese momento. La intervención fue un bombazo, durante varias semanas llegaron cartas de protesta a TVE – cartas mencionadas en el capítulo – y el crítico televisivo Enrique del Corral dijo que Rocío Jurado “más parecía encontrarse en un “colmao” que en los estudios de una emisora de televisión” y que “confundir lo “sexy” con lo procaz puede ser peligroso” (*ABC*, 07/04/1974:76)²². De esta forma, cuando los espectadoro-

22 Algo parecido ocurrió con la actuación de Rosa Morena en el programa musical *A su aire* dos días después, el día 4 de abril. El programa, a petición de la cantante, fue grabado en un cuartel de paracaidistas, entre centenares de soldados que la obsequiaron con unas atenciones demasiado efusivas (Bagnet Herms, 1995:274).

res de finales de 1975 vieron el capítulo pudieron entender tanto la crítica a la doble moral como las referencias al inmovilismo político, el cual ya había sido tratado por Mingote en una serie de viñetas publicadas en el suplemento *Blanco y Negro* (Madrid, 27/7/1974: 56).

Para finalizar, en el último capítulo, titulado *Sixto*, el personaje da un paso más allá en su mera observación de una sociedad cambiante. Intenta integrarse en la misma a través de la sustitución de su identitario traje negro por una estafalaria indumentaria de colores chillones e intenta avanzar en sus relaciones con las mujeres, con la mala fortuna de iniciar un acercamiento sexual-sentimental con una prostituta que pisotea su virilidad intentando estafarle. Con este fracaso estrepitoso Mingote cierra el viaje mental de su personaje, desde la creencia en la inmutabilidad del concepto de masculinidad hacia una disolución de los principios básicos que lo sustentaban y subraya la dificultad, a veces imposibilidad, de algunos hombres para transitar hacia las nuevas masculinidades del final del Tardofranquismo que supondrían una alteración de su propia identidad²³.

A MODO DE CONCLUSIÓN

En momentos de tránsito la ficción muestra su utilidad como generadora de espacios de reflexión. La serie *Este señor de negro* pertenece a una tendencia de la ficción cinematográfica y televisiva del Tardofranquismo encargada de recoger las transformaciones sociales, económicas y familiares y repensar sobre ellas desde distintos géneros, con predominio de la comedia. Al mismo tiempo que se inscribe en un contexto televisivo caracterizado por el despegue del medio como *mass-media* y ejemplifica la paradójica simultaneidad vivida por la televisión española de ese momento, con un sometimiento al control gubernamental de su programación mientras constituía una vía de entrada de

la modernidad en la vida cotidiana (Rueda Laffond, 2006). El personaje protagonista, Sixto Zabaneta, desde la acentuación de rasgos de la comedia, representa al español medio que, con más resignación que sincero entusiasmo, intenta asimilar una reestructuración de las relaciones sociales y personales, tomando conciencia de que su propia identidad, su esencia masculina, no se adapta a una nueva generación con una variedad mayor de modelos de conducta. Pero su experimento de cambio resulta epidérmico, de envoltorio, y acaba en fracaso porque no obtiene el refrendo desde el terreno de la feminidad, ninguna mujer de su entorno acepta su nueva personalidad.

Si tomamos la presencia de estas nuevas masculinidades como un síntoma del cambio político que se intuía inminente, lo que parece estar demandando el guionista Antonio Mingote es una adhesión al *consenso* sin una ruptura brusca y la necesidad de compatibilizar dos sectores sociales condenados a convivir en el tiempo: aquellos subsumidos por la dictadura sin voluntad o posibilidad de cambio que van a seguir manteniendo inalterables unas inercias sociales caducas y una parte de la juventud que va a construir su identidad bajo nuevos parámetros posibles durante la Transición democrática. \

23 Una situación bastante similar había protagonizado el mismo López Vázquez en la película *Mi marido y sus complejos* (Luis María Delgado, 1969), donde encarnaba a Germán, un triste comerciante que escapaba de los límites de su vida desdoblándose en *Yerman*, un *hippie* discotequero y noctámbulo que acaba desapareciendo bajo la imposición de la grisura de la vida cotidiana

REFERENCIAS

- » ABC (1962). ABC, 30/12/1964, p. 114.
- » ABC (1974). ABC, 07/04/1974, p. 76.
- » ABC (1974). ABC, 07/12/1974, p. 87.
- » ABC (1975). ABC, 15/10/1975, p. 126.
- » ABC (1975). ABC, 03/12/1975, p. 110.
- » ABC (1975). ABC, 10/12/1975, p. 126.
- » Badinter, E. (1993). *XY, la identidad masculina*. Madrid, Alianza Editorial.
- » Baget Herms, J. M^a (1993). *Historia de la televisión en España (1956-1975)*. Barcelona, Feed-Back Ediciones.
- » Blanco y Negro (1974). ABC Madrid, 27/7/1974, p. 56.
- » Bonino, L. (2001). Los varones hacia la paridad en lo doméstico: discursos sociales y prácticas masculinas. En C. Sánchez-Palencia, J. C. Hidalgo (Eds.), *Masculino plural: construcciones de la masculinidad*. Lleida, Edicions de la Universitat de Lleida.
- » Carrigan, T., Connell, R. W, Lee, J. (1985). Toward a new sociology of masculinity. *Theory and Society*, nº 14 (5), pp. 551-604.
- » Chicharro-Merayo, M., Gil-Gascón, F. (2022). Home-grown fiction programmes in the late-Franco period and the first transition: Shaping a democratic culture (1970-1976). *European Journal of Cultural Studies*, vol. 25 (1), pp. 117-131.
- » Cineinforme (1974), p. 8.
- » Dubrofsky R. E. (2011). Surveillance on reality television and Facebook: From authenticity to flowing data. *Communication Theory*, 21(2), pp.111-129.
- » Duran Froix, J.-S. (2014). Una guerra invisible. La guerra civil en la televisión española de la transición. En F. Belmonte, K. Benmiloud, S. Imparato-Prieur (eds.), *Guerres dans le monde ibérique et ibéro-américain, Actes du XXXVe Congrès de la S. H. F*, pp. 519-530.
- » Galbis López, V. (2022). La producción musical de Adolfo Waitzman para Televisión Española (TVE) entre 1975 y 1979: diversidad estilística para una época de transición. *Imagofagia. Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual*, nº 26, pp. 243-267.
- » García de Castro, M. (2002). *La ficción televisiva popular. Una evolución de las series de televisión en España*. Barcelona, Editorial Gedisa.
- » Gil Gascón, F., Mateos-Pérez, J. (eds.) (2012). *Qué cosas vimos con Franco. Cine, prensa y televisión de 1939 a 1975*. Madrid, Editorial Rialp.
- » Gilmore, D. D. (1994). *Hacerse hombre. Concepciones culturales de la masculinidad*. Barcelona, Editorial Paidós.
- » Kimmel, M. S. (1997). *Manhood in America. A Cultural History*. Nueva York, The Free Press.
- » *La Vanguardia Española* (1975). *La Vanguardia Española*, 20/11/1975, p. 61.
- » *La Vanguardia Española* (1975). *La Vanguardia Española*, 05/12/1975, p. 55.
- » *La Vanguardia Española* (1976). *La Vanguardia Española*, 14/01/1976, p. 46.
- » Martín, J., Garn, E., Rohrer, K. (2015). La cabina o el horror del absurdo. *Hispania*, nº 98 (4), pp. 701-713.
- » Mira Nouselles, A. (2006). El significante inexistente. Cinco calas en la representación de la homosexualidad en el cine español. *Archivos de la filmoteca: revista de estudios históricos sobre la imagen*, nº 54, pp. 70-97.
- » Mollà, D. (2012). La ficción en televisión. ¿Series españolas o series norteamericanas? En M. Francés, y G. Llorca (coords.), *La ficción audiovisual en España: Relatos, tendencias y sinergias productivas*. Barcelona, Gedisa, pp. 103-118.
- » Montero Díaz, J. (ed.) (2018). *Una televisión con dos cadenas. La programación en España (1956-1990)*. Madrid, Editorial Cátedra.
- » Montesinos, R. (2002). *Las rutas de la masculinidad. Ensayos sobre el cambio cultural y el mundo moderno*. Barcelona, Editorial Gedisa.
- » Noguer Moré, J. (1951-2). *Estudios sobre diferenciación psico-física de los sexos*. Barcelona, Editorial Librería de Ciencias Médicas.
- » Palacio, M. (2012). *La televisión durante la Transición española*. Madrid, Editorial Cátedra.
- » Quevedo, F. de [1612] (1991). *Sueños*. Madrid, Ediciones Akal.
- » Rueda Laffond, J. C. (2006). Ficción televisiva en el ocaso del régimen franquista: Crónicas de un pueblo. *Área abierta*, nº 14, pp. 5-18.
- » Rueda Laffond, J. C., Chicharro Merayo, M^a. del M. (2006). *La televisión en España (1956-2006). Política, consumo y cultura televisiva*. Madrid, Editorial Fragua.
- » Sieburth, S. (2016). *Coplas para sobrevivir. Conchita Piquer, los vencidos y la represión franquista*. Madrid, Editorial Cátedra.
- » Tomás Melgar, L. (2003). *Historia de la televisión*. Madrid, Acento Ediciones.
- » *Tp* (1983). *Tp*, nº 894, del 23 al 29 de mayo.
- » Vázquez Montalbán, M. (1973). *El libro gris de Televisión Española*. Madrid, Ediciones 99.
- » Zurián, F. A. (2011). Héroes, machos o, simplemente, hombres: una mirada a la representación audiovisual de las (nuevas) masculinidades. *Secuencias*, nº 34, pp. 32-53.



Videopresentación

La sátira política como mecanismo comunicativo: el ejemplo de la colección de Papeles Varios del Archivo Histórico de la Universidad de Salamanca

Political satire as a communicative mechanism: the example of the collection of Various Papers of the Historical Archive of the University of Salamanca

Dr. Agustín Vivas Moreno

Universidad de Extremadura (España)

aguvivas@unex.es Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-7571-126X>

Recibido: 7 de noviembre de 2022

Aceptado: 28 de noviembre de 2022

Publicado: 31 de diciembre de 2022

Received: November 7th, 2022

Accepted: November 28th, 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/rpc.v4i2.2712>

Cómo citar: Vivas Moreno, A. (2022). La sátira política como mecanismo comunicativo: el ejemplo de la colección de Papeles Varios del Archivo Histórico de la Universidad de Salamanca. *Revista Panamericana de Comunicación*, 4(2). <https://doi.org/10.21555/rpc.v4i2.2712>

RESUMEN

La Colección de Papeles Varios (PV.) del Archivo Histórico de la Universidad de Salamanca (A.U.S.A.) es una colección documental, esto es, un conjunto de documentos reunidos según criterios no objetivos, y que por lo tanto, no conservan una estructura orgáni-

ca ni responden al principio de procedencia archivístico, y que dado su interesante material, inédito en gran medida, merece ser consultada por investigadores no sólo vinculados a la historia universitaria, sino también por estudiosos de otras especialidades para los siglos

XVI-XVIII. En esta ocasión, nos centraremos en dar a conocer los documentos relacionados con sátira política. Esta forma documental se caracteriza por la crítica, la cualidad aleccionadora y el humor, convirtiéndose en un extraordinario instrumento de comunicación. Las invectivas al estamento eclesiástico, las críticas a la polí-

tica u otras cuestiones anecdóticas aparecen reflejados en nuestros documentos. Finalmente presentamos el anexo de los mismos.

Palabras-clave: Archivos universitarios, colección documental, comunicación política, sátiras

ABSTRACT

The Miscellaneous Papers Collection (PV.) of the Historical Archive of the University of Salamanca (A.U.S.A.) is a documentary collection, that is, a set of documents gathered according to non-objective criteria, and that therefore, do not preserve an organic structure nor respond to the principle of archival provenance, and that given its interesting material, largely unpublished, deserves to be consulted by researchers not only linked to university history, but also by scholars of other specialties devoted to studying the sixteenth to eighteenth centuries. On this occasion, we will focus on documents

related to political satire, a documentary form that is characterized by its critical, instructive and humorous quality, making it an extraordinary instrument of communication. The invectives to the ecclesiastical establishment, the criticisms to politics or other anecdotal issues are reflected in our documents. Finally, we present the appendix of these documents.

Keywords: University Archives, Documentary Collection, Political Communication, Satires

INTRODUCCIÓN

Con la simple observación de las definiciones que del concepto de sátira se dan en el Diccionario de la Lengua Española de la Real Academia, podemos concebir algunos de los propósitos que estas composiciones pretenden:

1. Composición poética u otro escrito cuyo objeto es censurar acremente o poner en ridículo a personas o cosas;
2. Discurso o dicho agudo, picante y mordaz dirigido a este mismo fin.¹

1 Diccionario RAE, 23º ed.

Sin embargo, son los estudiosos del tema para el siglo XVII (G. Highet, N. Fryre, R.C. Elliott, E. Johnson, L. Feinberg, G. Bartolomé Martínez, L. Schwartz, M. Etreros o T. Egido entre otros) los que han analizado de forma lúcida cuáles son los orígenes de la sátira, sus intenciones, y sus formas literarias de representación. En todo ello, como podremos observar en las páginas que siguen, se observa que la sátira se corresponde con un fenómeno comunicativo de carácter extraordinario, dado que los resortes que utiliza y los dispositivos formales que precisa son brillantemente utilizados como instrumento político²

2 Vid.: ELLIOTT, R. C. *The Power of Satire: Magic, Ritual and Art*. Princeton: Princeton University Press, 1960; ETREROS, M. *La sátira política en el siglo XVII*. Madrid: Fundación Universitaria Española, 1983; HIGHET, G. *Anatomía*

De cualquier modo, tres podrían ser las características que establece la cualidad satírica:³

- a. Por un lado, *la crítica como elemento sustantivo*. Resulta evidente que la sátira tiene por objeto censurar reciamente aquellos aspectos de la realidad política con los que no se está de acuerdo. Así, observamos en las creaciones satíricas opiniones parciales y resoluciones sórdidas que son expuestas con pasión y deseo vehemente. Naturalmente los acontecimientos políticos, las coyunturas sociales o, siempre, el estamento eclesiástico son entidades hacia quienes se dirigen vigorosamente las críticas, aunque también lo hacen hacia determinados hechos puntuales, circunstanciales o anecdóticos. En consecuencia, el objeto satírico resulta ser todo aquello que, por una u otra causa, termine siendo representativo del inconsciente colectivo. Por tanto, la sátira tiene por objeto la difusión informativa y el propósito crítico, para lo cual utilizará diversas y complementarias herramientas persuasivas, contribuyendo así al carácter propio que determina lo barroco.
- b. Por otro lado, *la cualidad aleccionadora*: La composición satírica se configura desde formas literarias concretas que pretenden demostrar, ilustrar o autorizar con ejemplos lo que dice. En otros términos, la representación literaria resulta ser dispositivo eficaz de sus objetivos comunicativos y críticos, presentando así sus in-

tenciones correctivas de determinados aspectos políticos, sociales o costumbristas. Así, el cuento, la fábula, el ejemplo o la anécdota son utilizados como herramientas comunicativas desde una perspectiva racional y no meramente espontánea; ahora bien, la sátira no puede considerarse como un resorte moralizador, pues su última intención no es ejemplarizar sino criticar.

- c. Y *el humor*. Se trata de uno de los procedimientos más eficaces para que se produzca la necesitada lectura de los textos y, en consecuencia, la difusión de las ideas enunciadas. No está de más recordar la clásica fórmula "*ridendo dicere verum*" según la cual, la risa y la indignación moral quedan estrechamente vinculadas, hasta el punto de que podemos afirmar que el pesimismo y el desánimo barrocos son características intrínsecas de lo satírico del mundo. La burla, la caricatura, la parodia, la farsa, y -como no- la sutil ironía, son expuestas con connotaciones corrosivas y con cualidades mordaces, incisivas e hirientes. Por tanto, el humor deviene como enfoque irónico y sarcástico con el que enjuiciar las cosas.

En definitiva, tal y como expuso magistralmente el profesor Maravall, la sátira es uno más de los elementos simbólicos de la cosmovisión barroca, donde se percibe la pugna de contrarios, esto es, la contradicción, polarizada en llanto y risa, relacionada con la no menos contradictoria experiencia del mundo. Demócrito y Heráclito, representativos de la risa y el llanto, y ambos del desconcierto vital.

En otro orden de cosas, y respecto a la ubicación de las fuentes documentales que nos conciernen, contamos con algunas composiciones satíricas que han sido recopiladas y publicadas: es el caso del compendio de Valladares Sotomayor⁴, o el de Maura Gamazo⁵,

de la sátira. Princeton: University Press, 1962; FEINBERG, L. *The Satirist: His Temperament, Motivation, and Influence*. Ames: Iowa State University, 1963; FRYE, N. *Anatomía de la crítica*. Caracas: Monte Ávila, 1977; GOLDSCHLÄGER, A. (1985), "On Ideological Discourse", *Semiotica*, 54, pp. 165- 176; GRIFFIN, D. *Satire: A Critical Reintroduction*. Lexington: University Press of Kentucky, 1994; HODGART, M. *La sátira*. Madrid: Guadarrama, 1969; PAULSON, R. *The Fictions of Satire*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1967; PEALE, C. G. (1973), "La sátira y sus principios organizadores", *Prohemio*, IV, 1-2, pp. 189-211; o PÉREZ LASHERAS, A. *Fustigat mores: hacia el concepto de la sátira en el siglo XVII*. Zaragoza: Lola Editorial, 1994.

3 Seguimos el brillante estudio de ETREROS, M. *La sátira política ...Op. Cit.*, pp. 9-27.

4 Como ejemplo: Ibrahim Sohelm, S. *Don Antonio Valladares de Sotomayor, autor dramático del s. XVIII*. Tesis doctoral. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 1993.

5 Baviera, Adalberto de y Maura Gamazo, G. *Documentos inéditos referentes a las postrimerías de la Casa de Austria en España*. Madrid: RAH, 2004.

y ya más recientemente los de Teófanos Egido⁶ o Mercedes Etreros⁷, al margen de los estudios particulares sobre autores concretos -como Quevedo-, o la disparidad de ejemplos que podamos encontrar en los anexos de múltiples y variadas obras de talante histórico como fuente de investigación. Pero lo natural es que se localicen -bien en archivos o en determinadas colecciones bibliotecarias- de forma manuscrita, dado su particular condición anónima y secreta, reforzada por los contenidos fuertemente polémicos y agudos que trata. En este sentido, podemos encontrarlas reunidas, y más o menos ordenadas, en unidades de instalación encuadradas en la época; o lo que es más común, que se hallen formando parte de volúmenes o legajos de hojas sueltas que mezclan todo tipo de composiciones (avisos, relaciones epistolares, memorias, colecciones de papeles conventuales, etc.),⁸ temática y cronología. En definitiva, los papeles amontonados en archivos y bibliotecas sin identificación alguna, bajo denominaciones concretas, como Extravagante, Indiferente General, Fechas, Infierno, Varios, Papeles Varios, y otras semejantes son, sin duda alguna, una excelente cantera para la localización de composiciones satíricas. Es el caso que venimos a explicitar aquí, referente a la colección de Papeles Varios (P.V.) del Archivo Histórico de la Universidad de Salamanca (AUSA).

Nos proponemos en este trabajo los siguientes objetivos:

- » Estudiar la sátira como instrumento de comunicación política;
- » Identificar las composiciones satíricas ubicadas en la Colección De Papeles varios (P.V.) del Archivo Histórico de la Universidad de Salamanca, concretamente en sus cincuenta primeras unidades de instalación (P.V.1-P.V.50);

- » Analizar el tipo de composiciones, la forma y el lenguaje empleado en las composiciones satíricas localizadas;
- » Y examinar exhaustivamente la temática de estas.

Naturalmente los recursos metodológicos han sido dobles: por un lado, los puramente archivísticos, mediante la identificación y descripción de las unidades documentales; y, en segundo lugar, el análisis documental e histórico de los documentos.

Consideramos imprescindible, antes de descender a los documentos, extraer, aun siquiera telegráficamente, las características de la Colección de P.V. del A.U.S.A.

LA COLECCIÓN DE PAPELES VARIOS DEL ARCHIVO UNIVERSITARIO DE SALAMANCA

Las colecciones documentales de Papeles Varios son agrupaciones realizadas voluntariamente en los archivos y bibliotecas y que presentan las siguientes características:

- a. La procedencia de la documentación es múltiple y difusa, por cuanto reúnen documentos generados o producidos por distintas instituciones y organismos. No responden, por consiguiente, a los principios archivísticos de respeto natural de los fondos y de procedencia, según los cuales los documentos provenientes de una misma institución deben mantenerse juntos y ordenados naturalmente.
- b. La mezcla desordenada de documentación archivística y material librería, fruto de la ambigüedad documental ya enunciada.
- c. La falta de uniformidad en las unidades de instalación. Así, es habitual encontrarnos en la misma colección con unidades documentales heterogéneas reunidas para su conservación y colocación en el depósito en cajas, carpetas, legajos, etc. En este orden, es bastante corriente

6 EGIDO, T. *Sátiras políticas de la España moderna*. Madrid: Alianza Editorial, 1973.

7 ETREROS, M. *La sátira política ... Op. Cit.*

8 Basado en la magnífica obra del profesor MARAVAL, JA. *La cultura del Barroco. Análisis de una estructura histórica*. Barcelona: Ariel, 1975.

que la conservación tanto de las unidades de instalación como de las agrupaciones documentales no responda a los requisitos mínimos deseables. Ello se debe, en gran medida, por un lado, al íter inestable y tornadizo de los documentos hasta llegar a estas colecciones, y por otro a las frágiles y deterioradas unidades de instalación.

- d. La amplitud temática, geográfica, cronológica y tipológica de los documentos. En consecuencia, encontramos documentación de enorme utilidad para la investigación histórica en múltiples y variados aspectos, dada la presencia de documentación de diversos asuntos, lugares, tiempos y tipologías.

Dicho esto, nosotros hemos analizado durante largo tiempo una de estas colecciones facticias: la Colección de Papeles Varios (PV.) del Archivo Histórico de la Universidad de Salamanca (A.U.S.A.)⁹. Dicha colección reúne documentación de los siglos XVI, XVII y XVIII procedente en su mayoría de fondos documentales conventuales, fundamentalmente de los jesuitas expulsados de España en el siglo XVIII y de los dominicos del convento de San Esteban exclaustros en el s. XIX.

9 VIVAS MORENO, A *Fondos documentales del Archivo Histórico de la Universidad de Salamanca. La Colección de Papeles Varios: análisis descriptivo, tesouro y gestión documental automatizada*. Salamanca, 1998. Para el análisis de nuestras sátiras seguimos, aunque sólo en parte, la estructura de la obra de M. Etreros (tipo, forma, lenguaje y temas) completada por las de T. Egido y Sholberg. (Cfr. ETREROS, M. *La sátira ... Op. Cit.*; EGIDO, T. *Sátiras políticas de la España Moderna*, Madrid, 1973; y SHOLBERG, *Sátira e invectiva en la España medieval*. Madrid, 1971).

Veamos sus características:

CARACTERES DE LA COLECCIÓN DE PV.		
Caracteres externos		
Clase	Documentos textuales , que transmiten la información mediante texto escrito	Impresos (63,34% de la documentación) Manuscritos (36,66% de la documentación)
	Documentos iconográficos , que emplean la imagen y signos no textuales para representar la información	Dibujos Grabados Mapas
Tipo	Abundante tipología documental, producto de la reunión de infinitud de testimonios de diversas actividades	Documentación cortesana (Provisiones Reales, Sobrecartas, Reales Cédulas, Pragmáticas Reales, etc.) Documentación pontificia (Bulas, Privilegios, Cartas Apostólicas, Breves y Motupropios) Documentación judicial (documentos expedidos por tribunal -dispositivos, probatorios y de oficio- y expedidos por los litigantes -dispositivos, probatorios, denunciatorios, peticionarios y alegatorios) Documentación privada: correspondencia, consultas, etc. Otra documentación (Universidades, Órdenes religiosas, etc.) Abundante material bibliográfico

Formato	Presencia de diversos tamaños de unidades de instalación y de agrupaciones documentales	143 Volúmenes (predominan en 4º y en 8º) 63 Legajos (predominan en 4º y en 8º)
Cantidad	279 unidades de instalación	Presentes 206 Ausentes 73
Forma	Diferentes tradiciones documentales o diversos modos de transmisión de los documentos	Minutas Originales Copias Categorías intermedias
Caracteres internos		
Entidad productora	Diversidad de procedencias	<p>Procedencia conventual</p> <p>Jesuitas Dominicos Otras (Franciscanos, Cistercienses y Agustinos Calzados)</p> <p>Procedencia no conventual</p> <p>Colegio Mayor de Cuenca Lorenzo Velasco Colegio Mayor de Santiago el Zebedeo Otras (Obispado de Salamanca, etc.)</p>
Orígenes funcionales	Múltiples razones por las que se han producido los documentos, debido a la diversidad de funciones, actividades y trámites por los que han sido realizados. Dicha multiplicidad conlleva la inexistencia de series documentales.	
Data crónica	Presencia de agrupaciones documentales desde el s. XVI hasta el s. XIX.	<p>Predominio de documentos de los siglos XVII y XVIII, por este orden.</p> <p>Documentos marginales de los siglos XIX y XVI.</p> <p>Centro neurálgico cronológico en la segunda mitad del s. XVIII</p>
Data tópica	Presencia de agrupaciones documentales datados en el territorio perteneciente a la Monarquía Española durante los siglos XVII y XVIII, esencialmente.	<p>Predominio de Madrid, Salamanca y Roma.</p> <p>Presencia no minoritaria de abundantes lugares (Sevilla, Valencia, Lisboa, Valladolid, París, etc.).</p> <p>Presencia de documentos datados en Indias y Filipinas</p> <p>Carácter cosmopolita de la colección</p>
Idioma	Presencia de diversas lenguas, con predominio del castellano.	<p>Castellano</p> <p>Latín</p> <p>Portugués</p> <p>Italiano</p> <p>Francés</p> <p>Otros (catalán, griego y chino)</p>

Contenido sustantivo	1. Contenidos específicos	Temas concernientes a la Orden de los Predicadores. Temas concernientes a la Compañía de Jesús. Temas concernientes a la Universidad de Salamanca
	2. Contenidos preferentes	Sermones y oraciones fúnebres y panegíricas. Restauração portuguesa y la Secesión de Portugal en 1640. Sátira política y religiosa. La ciudad de Salamanca y su entorno. Temática festiva. Universidades y Colegios.
	3. Otros contenidos	Asuntos de marcado carácter internacional (asuntos relativos a Portugal, Francia, Escocia, Inglaterra, Filipinas, China e Indias Orientales, Indias españolas, etc.)
	3. Otros contenidos	Conflictos jurídicos de diversa naturaleza y pleitos. Documentación cortesana relativa a diversos asuntos económicos y sociales del momento. Documentación pontificia acerca de privilegios, consultas, relaciones Iglesia-Estado, etc. Abundantes contenidos específicos sobre religiosidad y mentalidades. Temática arbitrista de distintos méritos e interés histórico. Otras temáticas de enorme interés: historia de las minorías, temática inquisitorial, genealogías, asuntos concernientes a otras ciudades, etc.

TABLA I. Características de la Colección de PV. del AUSA.

LAS SÁTIRAS DE LA COLECCIÓN DE PV. DEL AUSA

Entre las numerosas piezas que forman la Colección, compuesta por casi trescientas unidades de instalación y cerca de cinco mil agrupaciones documentales, hemos encontrado y analizado un importante número de composiciones satíricas que han merecido nuestra atención y de las que ahora esbozaremos unas breves pinceladas.

1. Se han localizado un total de 31 composiciones satíricas, con las siguientes características numéricas:
 - a. Respecto a su cronología, obtenemos los siguientes datos:

s. XVII	6	1600-1624	0
		1625-1649	1
		1650-1674	3
		1675-1699	1
		16--	1
		1700-1724	5
s. XVIII	23	1725-1749	5
		1750-1774	5
		1775-1799	1
		17--	7
s.d.			3

TABLA II. Cronología de las composiciones satíricas en Colección de PV. del AUSA.[PV.1-PV.50]

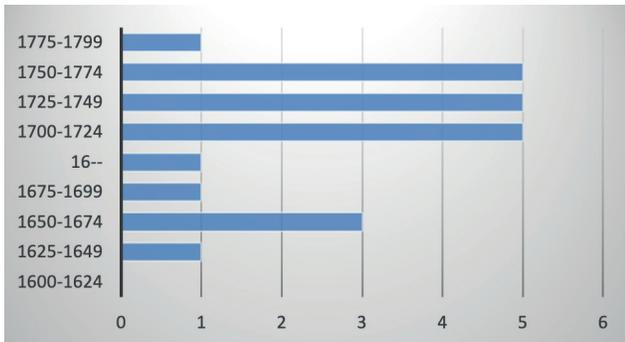


GRÁFICO I. Cronología de las composiciones satíricas en Colección de PV. del AUSA.[PV.1-PV.50]

b. Respecto a si es manuscrito o impreso, los datos son muy similares, lo que indica un valor importante para los documentos ubicados en nuestra colección.

Manuscritos	15
Impresos	16

TABLA III. Ms/Imp. de las composiciones satíricas en Colección de PV. del AUSA.[PV.1-PV.50]

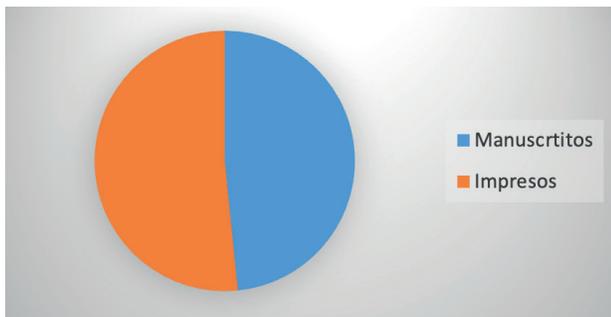


GRÁFICO II. Ms/Imp. de las composiciones satíricas en Colección de PV. del AUSA.[PV.1-PV.50]

c. En lo concerniente a la tipología documental, la variedad es mayor:

Poesías	12
Sermones satíricos	1
Diálogos satíricos	1
Respuestas	5
Manifiestos	4
Noticias y apuntes satíricos	3
Obras	4
Cartas	1

TABLA IV. Tipología documental de las composiciones satíricas en Colección de PV. del AUSA.[PV.1-PV.50]

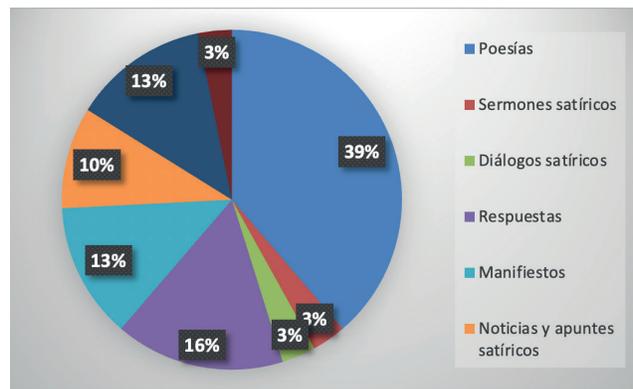


GRÁFICO III. Tipología documental de las composiciones satíricas en Colección de PV. del AUSA.[PV.1-PV.50]

d. Los temas como veremos más abajo son variados, si bien, pueden quedar agrupados de la siguiente forma, constatándose que los asuntos de política vinculados a Dominicanos y Jesuitas son los más frecuentes, dado que la procedencia de la documentación es de estas instituciones.

Asuntos de la Orden de Predicadores	10
Asuntos de Jesuitas	7
Asuntos universitarios	3
Asuntos filosóficos	2
Asuntos de política estatal	6
Asuntos de la política de Indias	3

TABLA V. Casificación temática de las composiciones satíricas en Colección de PV. del AUSA.[PV.1-PV.50]



GRÁFICO IV. Clasificación temática de las composiciones satíricas en Colección de PV. del AUSA. [PV.1-PV.50]

2. Respecto al *tipo de composiciones* se han identificado sátiras tanto en prosa como en verso, si bien será esta última la que manifieste una mayor diversidad y a la que nos dediquemos en estos breves apuntes. Debemos recordar, en este sentido, las aseveraciones de Maravall, al demostrarnos cómo el siglo XVII es una época de masas y el Barroco la primera cultura que se sirve de resortes de acción masiva: persuadir mediante instrumentos masivos de comunicación para generar opiniones y gustos masivos. La sátira en verso, en consecuencia, es uno de esos instrumentos aludidos, demostrada su sencillez para ser recordada, su facilidad para repetirse y su eficacia para crear opinión. Por consiguiente, cultura masiva y cultura dirigida concuerdan y se formulan mutuamente.¹⁰ Así pues, son muchas las composiciones satíricas encontradas en nuestra Colección en las que el destinatario es la masa, repitiéndose, casi de forma machacona, términos como pueblo, muchedumbre o vulgo:

*“Si a el mundo pervertido
Su moral tiene,
Como manda la Iglesia
Qué no se quejan?
Aquellos mismos
A quienes esto encarga,
Y este es su oficio”.*¹¹

10 MARAVALL, J.A. “Cultura dirigida” y “Cultura masiva”. En: *La cultura del Barroco ... Op. Cit.*, pp. 131-176 y 177-225.

11 PV. 49 – 32, fol. 172v.

3. Respecto a la *forma* con que se expresa la sátira hemos localizado diferentes recursos y géneros: parodias, fábulas, alegorías, e incluso algún que otro epigrama están presentes. Resaltan por su complejidad formalista las memorias, manifiestos y obras políticas. Son comunes el empleo de diálogos, parodias dedicadas a nobles y eclesiásticos, monólogos irónicos, etc. Así, se insertan adagios, refranes, citas mitológicas, expresiones coloquiales, preguntas sin respuesta, metáforas de época, etc.

Véase, a modo de ejemplo, la adaptación de la sátira al teatro, con la correspondiente relación de personajes en este breve fragmento:

*“De un intrus Monarcha y sin talento,
De un Osma sin conciencia y un Roda tirano,
De un Esquilache injusto y avariento,
De un tributo anual Napolitano,
De un Campomanes o fiscal cruento,
Cómo a España no libra mano excelsa?
Ni España registrara sus annales
Con veneno quitara tantos males.”*¹²

O las preguntas y respuestas de tradición medieval:

*“Pues como quiere el Papa
Que todos digan
Que son que son santos y buenos
Los Jesuitas?
Siendo al contrario
Heredípetas¹³ [sic] grandes
Reos de estado
Por qué no callan ellos,
Quando sus obras
Las condena la Sede,
Por perniciosas?
Por qué se oponen
De la Sede a las justas
Resoluciones?”*¹⁴

12 PV. 49-11, fol 78.

13 Nota al margen: “Llámanse así en el Derecho Civil los que corren tras las herencias, abusando de los testadores, en perjuicio de las familias”.

14 PV. 49 – 32, fol. 172.

O las parodias a la Monarquía, mezclando humor y el porte pesimista de características tan barrocas:

*“Porqué lloras tanto triste Monarchía?
Con razón mi lamento ha suerte extraña!
Porque veo a mi amada Compañía
Con furor perseguida, encono y saña.
Porque se aumenta la heregía
Por Osma introducida en n[uest]ra España;
Y miro al Señor Carlos III
Un Rey atheista, un Rey frailer”.¹⁵*

O los procedimientos y posibles soluciones al despropósito:

*“O q[ue] se forme en España un tribunal
De frayles y s[e]ñorjes de manía:
No son diezmos el punto principal
Sólo si perseguir a la Compañía,
No quieren a sus Roxas por fiscal
Que a él no sufre tan grande picardía [fol. 78]
Más tu roxas (o justo Presid[en]te!)
A pesar de la embidia, tente, tente”.¹⁶*

- El lenguaje utilizado es uno de los aspectos más valiosos al estudiar la sátira. Su análisis nos concierne en la medida en que los términos empleados en las composiciones sirven para comprender el contexto social del momento y el contexto comunicativo con el que se pretende difundir el mensaje. Del estudio por parte de los autores especializados se desprende que la sátira goza de un lenguaje propio. De ahí que acaba deviniendo en un dispositivo comunicativo de primer orden, pues su fácil memorización y su acción directa basada en el humor resultan muy influyentes socialmente.¹⁷ Así, son nume-

rosas las figuras retóricas presentes (metáforas, hipérbolos, comparaciones, asociaciones, etc.) o los múltiples juegos de palabras tan típicos y representativos del Barroco. De la misma forma, la comunicación se acrecienta debido al nivel coloquial que se emplea, donde el insulto y el agravio son de uso frecuente agudizándose así las peculiaridades burlescas de la sátira. Son abundantes los posibles ejemplos en nuestros documentos:

Dilogías:

*“Jesus! Y quantas bullas
Sacan los Padres:
Que lastimoso cuerpo,
Con tanto parche!
No tienen cura,
Así lo van tapando
Sus mataduras”.¹⁸*

Asociaciones y paranomasias:

*“El Rey Fernando la muerte,
De Portugal la Campaña
Los Espelidos de España
Y de la Habana la suerte
De Gotier la armada fuerte
De los Papas la cuestión,
Del Gran Maris el cañón,
La Sonora el terremoto
Losulina, alborotos
De Argel la expedición”.¹⁹*

Las continuas metáforas:

*“Despierta de mi amada Monarquía:
Pues te acomete con fiereza extraña
Una infiel alevosa Compañía”.²⁰*

15 PV. 49- 11, fo. 79.

16 PV. 49-11, fol. 79v.

17 Sobre la calidad literaria de las sátiras las opiniones no son unánimes. En cualquier caso, la bibliografía es abundante. (Cfr. ETREROS, M. *La sátira*

... *Op. Cit.*, p. 190-205).

18 PV. 49 – 32, fol. 169.

19 PV: 48-16, fol. 323. Noticia de la Gazeta de Alicante, cn f[ec]ha del 29 de julio de 1775.

20 PV. 49-32, fol 175.

O las formas más comunes de poesía, como el soneto:

*“Primer progreso de N[uest]ro ynvicto monarca.
 Rey Carlos Terzero
 Por un pacto familiar
 La espada desembainó
 I biéndose así creió
 Iba al mundo a conquistar,
 Más ya la buelbo a embainar
 Después de avernos perdido
 Un excército lucido
 Una marina excelente
 Mucho caudal, mucha jente
 Y con la habana[¿] El onor
 Y en quanto tiempo son
 En seis meses solamente”²¹*

5. La *temática* de la sátira obviamente se encuentra vinculada al momento en que se confecciona. Así, la composición satírica es, en gran medida, producto de acontecimientos precisos y coetáneos, de personajes reales de su tiempo, de problemas presentes que irritan, o de anécdotas costumbristas específicas. En definitiva, la sátira, acaba siendo una fuente de relevancia sustancial para el estudio de la Historia pues, a través de ella vislumbramos aspectos reales que inquietan y los mensajes que se pretenden difundir para censurarlos. Ahora bien, tal y como expone Etreros, la función satírica no es la función histórica y, en consecuencia, los hechos no son descritos desde una perspectiva objetiva o histórica, sino que simplemente se explicitan de forma aislada, sin intenciones neutras o imparciales y con tonos críticos y mordaces. M. Etreros entiende que las potenciales clasificaciones de la sátira son diversas. Ella indica tres que opinamos pueden interrelacionarse entre sí:
- » *atendiendo al tipo de información*: sátiras histórico-políticas, personales y anecdóticas;
 - » *atendiendo a la intencionalidad*: sátiras de provocación, de información y de advertencia.
 - » *Y atendiendo al aspecto*: sátira grave, irónica y pesimista.²²

21 PV. 49 – 59. f. 350.

22 Ibídem, pp. 20-21.

En nuestro caso, hemos advertido, que, al margen de la incipiente clasificación temática que después estableceremos, prácticamente todas las sátiras localizadas, de una u otra forma, presentan un mismo denominador común: el tema de la decadencia y la conciencia de crisis, vinculado en gran medida al estamento eclesiástico-. También se constatan los enfrentamientos internos entre las diferentes órdenes religiosas, que buscan la codicia y la superioridad moral. En este orden, es un hecho incuestionable que la decadencia española del siglo XVII tomó cotas de un nivel extraordinario.²³ En este orden, las sensaciones de fracaso y derrota eran abundantes. En este punto, la conciencia de crisis comporta al mismo tiempo un clima pesimista de las cosas y del propio mundo. Pesimismo y conciencia decadente que, a la postre, se estimulan recíprocamente. Los tópicos barrocos de *“la locura del mundo”*, *“el mundo al revés”*, *“el laberinto del mundo”*, *“el mundo como mesón”*, o *“el mundo como teatro”*-, que Maravall tan brillantemente comenta- son recurrentes en nuestras sátiras, y tienen como telón de fondo la misma vivencia del decaimiento. Así, la metáfora implícita de la decadencia como enfermedad lleva a extremos de su interpretación como fatalidad insuperable²⁴:

*“Porqué lloras tanto triste Monarchía?
 Con razón mi lamento ha suerte extraña!”²⁵
 “Despierta de mi amada Monarquía:
 Pues te acomete con fiereza extraña
 Una infiel alevosa Compañía”²⁶*

23 En palabras de Fernández Álvarez: *“A la hora de rendir cuentas de su reinado, en el año 1665, por doquiera que se mirase, Felipe IV no podía ver más que ruinas, desolación, decaimiento, postración total. En suma, decadencia”* (Vid. FERNÁNDEZ ÁLVAREZ, M. “El fracaso de la hegemonía española en Europa”. En: AA.VV. *La España de Felipe IV. El gobierno de la Monarquía, la crisis de 1640 y el fracaso de la hegemonía europea*. Madrid, 1982, p. 789).

24 Cfr. MARAVALL, J.A. “La imagen del mundo y del hombre” En: *La Cultura del Barroco ... Op. Cit.*, pp. 309-356. Fundamental: RODRÍGUEZ-SAN PEDRO BEZARES, L.E. *Lo Barroco: la cultura de un conflicto*. Salamanca, 1988.

25 PV.49-10 fol. 77.

26 PV. 49-10, fol. 75r.

Dicho esto, expondremos a continuación nuestra clasificación singular para las sátiras localizadas en nuestra Colección de P.V., atendiendo únicamente al tipo de información que presentan:

1. La sátira política. En realidad, se trata de una tautología. La sátira es, en esencia, política, dado que ésta llega en sus consecuencias a todos los rincones. Tanto es así que para algunos teóricos existe una vinculación conceptual entre asunto político y composición satírica.²⁷ El objeto está claro: la oposición al poder, utilizando la forma literaria como elemento comunicador de ideas contrarias al sistema establecido. En nuestra Colección predominan las cuestiones políticas relacionadas con la institución universitaria y el estamento eclesástico, dado que, como ya ha quedado dicho, la documentación procede fundamentalmente, como hemos visto, de jesuitas expulsos y dominios exclaustros. En este orden, están frecuentes:

- a. La crisis económica, la injusticia tributaria, la codicia de los gobernantes, la desigualdad económica, y las denuncias:

*“Observe el gobierno de la Corte,
Y verasse reinando la codicia,
Verán a esquilache sin más nortes
Que su negro interés o su codicia”;*²⁸

- b. La condena de personajes políticos y la crítica institucional. Son frecuentes, por un lado, la censura a los políticos, poniendo de manifiesto sus errores y defectos, y por otro la crítica a las instituciones. Cualquier acontecimiento, por muy anecdótico que pueda parecer, es aprovechado por la forma satírica. Véase el siguiente caso donde se expone lo que debiera ser el Gobierno de la Monarquía y no es:

*“Gov[er]no de la Monarquía
Cobran y administran con buena quenta,
No dar a quien por sí no lo merece,
No quitar lo que al otro pertenece,
No permitir que el premio pare en venta.*

*Pagar las deudas que el descuido aumenta,
Reformar todo gasto que empobrece,
Tener en lo que más justo parece
Providencia prudente y no avarienta.*

*Fuerzas de mar y tierra sin tardanza
Mantener en honor a la milicia
Aumentar la crianza y la labranza.*

*Desterrar de raíz toda malicia
Fomentar a el coercio la ordenanza,
Y sobre todo practicar justicia”.*²⁹

- c. La crisis del Reino y su imagen exterior. Hemos encontrado algún ejemplo con los efectos negativos procedentes de la comparación establecida entre el presente de la Monarquía Hispánica y el de otros lugares. La conciencia de crisis, en terminología de Hazard³⁰, se incrementa especialmente cuando se constata lo perdido y la contrariada humillación de España:

*Puntuación p[ar]a la Historia de España
Del presente siglo
El Rey Fernando la muerte,
De Portugal la Campaña
Los Espelidos de España
Y de la Habana la suerte
De Gotier la armada fuerte
De los Papas la cuestión,
Del Gran Maris³¹ el cañón,
La Sonora el terremoto
Losulina, alborotos
De Argel la expedición.
Los sabios a la violeta
Los sombreros de tres picos
La Grandeza entre los chicos*

27 ETREROS, M. *La sátira política ...* Op. Cit, pp. 34 y ss.

28 PV: 49-10, fo. 77

29 PV. 49- 19, fol. 77r.

30 HAZARD, P. *La crisis de la conciencia europea 1680-1715*. Madrid: Pegaso, 1940.

31 Dudoso

*La libertad de bragueta
 La religión de chufleta
 La educación popular
 Nuetro pacto familiar.
 De italianos la gravilla
 El militar con golilla
 Y el golilla, militar.
 En España, por favor
 A el patricio se permite
 A el extranjero se admite
 Y procura el Rey su honor
 Tiene a Francia alrededor
 Por derecha a un Ginovés,
 Por izquierda a un Yrlandés,
 Ytalianos por detrás
 Por delante más y más
 Y e español a sus pies.
 Ambicioso a mandar
 Retirarse a buen bivar,
 La tropa destruir
 La trinchera no formar,
 La romana ultrajar
 Aluzinarse en la acción
 Ademán con turbación
 Calzan a quien le parece
 Callar a quien le mereze
 Vozes pide el remolón".³²*

- d. Crítica a nobles y eclesiásticos. La censura a los personajes pudientes de la sociedad es bastante frecuente, tal y como hemos podido apreciar ya. La crítica se esmera especialmente con aquellos personajes a los que se les achaca de manera particular las dificultades demostradas. Así, mediante la sátira, se comunica a la sociedad barroca la idea de crítica y exclusión social como uno de sus semblantes determinantes.³³

*"De un intrus Monarcha y sin talento,
 De un Osma sin conciencia y un Roda tirano,
 De un Esquilache injusto y avariento,
 De un tributo anual Napolitano,*

32 PV. 48-7 fol. 324v.

33 Vid al respecto: BOUZA ÁLVAREZ, F.J. "La cosmovisión del siglo de Oro". En: ALCALÁ-ZAMORA, J. (Dir.) *La vida cotidiana en la España de Velázquez*. Madrid: Temas de Hoy, 1989, pp. 223-224.

*De un Campomanes o fiscal cruento,
 Cómo a España no libra mano excelsa?"³⁴*

2. Los conflictos religiosos. Dada la procedencia conventual de nuestros documentos es obligado establecer un apartado propio para esta temática. Sin detenernos en su explicación, dado que ello comportaría mayor extensión de la aquí disponemos, son muy frecuentes entre nuestros documentos los conflictos entre religiones -Jesuitas y Dominicos por ejemplo- por diferentes y complejos motivos: asuntos de doctrina moral, descripciones de fiestas, imbricaciones políticas, etc. En nuestro caso, son especialmente predominantes los ataques y defensas a los Jesuitas.

Veamos algunos ejemplos

*[fol. 77] "Gemidos de España"³⁵
 Porqué lloras tanto triste Monarchía?
 Con razón mi lamento ha suerte extraña!
 Porque veo a mi amada Compañía
 Con furor perseguida, encono y saña.
 Porque se aumenta la heregía
 Por Osma introducida en n[uest]ra España;
 Y miro al Señor Carlos III
 Un Rey atheista, un Rey frailerlo.*

*Observe el gobierno de la Corte,
 Y verasse reinando la codicia,
 Verán a esquilache sin más nortes
 Que su negro interés o su codicia;
 Miren de Osma su fraileSCO porte,
 Su moral, su conciencia y su justicia;
 Y así q[u]e se dehonre no es extraño
 El nombre de Jesús en su rebaño.*

*De Molina el sistema verdadero
 Libre de los errores de Agustinos,
 Y de Jansenio acusador severo,
 Y a España con sacrílego destino
 Intenta sepultarlo en el carnero.*

34 PV. 49-10, fol. 78.

35 Al margen: "Está proivido este pap[e]!"

Ay de ti España! Q[ue] a lo que immagino
Quando tiendan sobre ti la vista
Mirarán a un España jansenista. [fol. 77v.]

Oy en el todo España relajada
Aprecian la doctrina extravagante
Los centones[¿] de Cano, la ensalada
Libertina, satírica, arrogante,
A Concina celebrada, gran bobada!
Herege, rigorista y flagelante
Y alaba a Thomás; nadie lo ignora,
Aunque saque la Virgen pecadora.

De Baio, de Jansenio y de Calvino
El impío Beati su sistema forma
No es de Beite ageno este camino,
Ni de Nouris[sic] que a entrambos da la norma.
Lutero también fraile Agustino
En España establece su reforma,
Y ya enseña a la escuela Agustiniana
Las sectas calvinista y luterana.

Que a Palafox declaren por Beato
En lo que sé, a los frayles alpargatos,
Y a España saldrá nada varato
El apoyo de tantos disparates.
Qué deminio de a todo garabato
Tendrán con sus frayles sus díslates?
Si será Palafox algún retoño
De los frayles y monjas de Logroño?

O q[ue] se forme en España un tribunal
De frayles y s[eñor]jes de manía:
No son diezmos el punto principal
Sólo si perseguir a la Compañía,
No quieren a sus Roxas por fiscal
Que a él no sufre tan grande picardía [fol. 78]
Más tu roxas (o justo Presid[en]te!)
A pesar de la embidia, tente, tente.

Oy ya para las mitras se propone
No al que libre la Cámara quisiera,
Sino al que benemérito supone
De roda y Osma, el arte lisonjera:
Al que siendo tomista más se encone
contra la religión más verdadera,
Debiendo el que pretende ser tomista,
O un acreditado jansenista.

La sangre de Esquilache, aunq[u] villana
Con la de roda y Osma sus iguales
Con providencia más que soberana
Arruina vasallos y caudales.
No se extraña la furia americana,
No se acriminen sus naturales
Pues si a España no manda su nobleza
No es mucho que te duela la cabeza.

Ya el Mercurio de España alucinado
Vitupera (qué honra!) la S[an]ta Sede,
Ya contra los de Ignacio envenenado
Con libertad sacrílega se excede,
Cómo la Yglesia sufre este atentado?
Cómo así en España esto sucede?
Si el Papa y Compañía van ahora
Que corran no es extraño igual fortuna.

De un intrus Monarcha y sin talento,
De un Osma sin conciencia y un Roda tirano,
De un Esquilache injusto y avariento,
De un tributo anual Napolitano,
De un Campomanes o fiscal cruento,
Cómo a España no libra mano excelsa?
Ni España registrara sus annales
Con veneno quitara tantos males. [fol. 78v.]

Quando se vee la iglesia perseguida,
O alguna de sus ramas despreciada,
Es opinión de doctos mui seguida
Sino basta y prudencia moderada,
Se puede con cautela prevenida
Matar por causa tan sagrada,
Pues matar al tirano no es locura,
Que es opinión probable y mui segura".³⁶

Son frecuentes los ataques a los Jesuitas:

"Despierta de mi amada Monarquía:
Pues te acomete con fiereza extraña
Una infiel alevosa Compañía,
Mira que con cruel furiosa saña
Pretende introducirte la heregía.
Lo catholico pretende hurtarte, España:
Y negando la fe de Carlos Tercero
La religión le insulta por frailerero.

36 P.V. 49-10, fol. 75-77v.

Despierta y mira ya asaltar tu Corte´
 El tirano furor de su codicia,
 Que de esta Compañía es único norte:
 Oye informar es religioso porte
 De Osmá: porque, prudente y con justicia,
 (por más que la embidia sade[sic] y corte)
 Moral no quiere de la Yglesia extraño,
 Ni pastores que dañen su rebaño.

Destruir el sistema verdadero
 De un Thomás, ángel puro, y de Agustino,
 Es su fiel Thema[sic] con rigor severo [fol. 75v.]
 Alzar sacrílego a Molina es su destino
 Sepultando a la Yglesia en el carnero.
 Jansenistas los llama; ymagino
 Que es España y a honor ser a su vista
 Con Thomás y Agustino Jansenistas.

Viendo tan al principio relajada
 La sociedad por genio extravagante
 De Laynez, que hizo una ensalada
 De sus reglas, soberbio y arrogante.
 Discreto los juzgo (no es bobada)
 Nuncio del anticristo flagelante
 Contra el ángel Thomás: pues nadie ignora
 Que doctrina a él contraria es pecadora.

Venerando a Lutero y a Calvino
 Impía esta Compañía ayrada forma
 Con astucia infernal nuevo armiño
 Al plan que señalo con infiel norma
 De Pelagio el Carbón contra Agustino:
 Y queriendo pagana hacer reforma
 E la christiana Escuela Agustiniana
 La calvinista ampara y luterana.

Porque a Palafox pretenden por Beato
 Burla la sociedad a los alpargates,
 Queriéndolo meter todo a varato.
 Deje artificios, deje disparates,
 Mire que ya no sirue el garabato,
 Conque ha ido enredando sus dislates [fol. 76]
 Deje ya a este apostólico retoño
 Deje ya (pues es Sodoma) a Logroño.

Si de Liozbel en negro tribunal
 Contra Thom´ss ardiendo en su manía,
 De l gracia el sistema principal
 Acusara la injusta Compañía:

Todo el infierno haciendo de fiscal,
 Al oír tanta infamia y picardía,
 Dirían absortos con su Presidente
 Blasfema Compañía, calla, tente.

Embidiosa al teatro se propone
 La altiva Compañía que quisiera
 Fuese merito solo, el que supone,
 Para obispos caterva lisongera
 De sus clientes; pero (aunque se encone)
 De Osmá, roda y Rey la verdadera
 Doctrina y religión, buscan tomista
 Que es la christiana no Jansenista.

Bárbara sociedad, infiel villana,
 Que altiva con trayciones sin iguales,
 Siempre al alzarte soberana
 Del mundo contra Dios: por tus cauales
 Ususpas [sic] con provincia americana
 A España sus vasallos naturales,
 Teme tu ruina, porque el rey y nobleza
 Quitaron de ambis mundos tu cabeza [fol. 76v.]

El mercurio nos abla alucinado
 Ni contra Ignacio ni la Santa Sede:
 Dice, adevertido sí, que envenedado
 El genio jesuítico se excede
 Cada día con un nuevo atentado;
 Y ellos para taparse (así sucede)
 Hacen su causa con la Yglesia una,
 Y el no tenerlos, fuera su fortuna.

Bien pudiera contar que sin talento
 Lllaman al Rey intruso, y con tirano
 Artificio, sobervio y avariento
 De ambicioso al Marqués napolitano,
 Con otros culpa su rigor cruento,
 Porque no quieren oro en otra mano,
 Y esta ambición. Leyendo sus anales´
 Ha causado en España tantos males.

Si quando la Yglesia está perseguida,
 O la religión se halla despreciada,
 La opinio de esta sociedad seguida
 Fuera justa, o al menos moderada,
 Tuviera yo ponzoña prevenida
 Para ella. Pues, qué causa m-as sagrada,
 Para acabar su vida y su locura,
 Qüe a la Yglesia en su feee dejar segura?³⁷

37 "Aviendo leído las 12 octavas, que la S[an]ta Ynquisición condenó, tan hijas de autor, Jesuita, que no necesitan otro instrum[en]to ni información

3. Otros asuntos circunstanciales y anecdóticos. El hecho de que la sátira distinga lo circunstancial como posible asunto satírico explica cómo su confección es una simple adaptación comunicativa de la cultura del momento. Naturalmente, todo es factible de ser tratado con sarcasmo. La circunstancialidad barroca -en su pleno sentido- debe ser criticable y comunicada antes de que el tiempo las modifique.³⁸

CONCLUSIONES

Una vez llegados a este punto, podemos concluir con tres apreciaciones:

- » La sátira política resulta ser una fuente de extraordinaria relevancia para los estudios de la comunicación política durante los siglos XVII y XVIII. La crítica, la cualidad aleccionadora y el humor son propiedades sustanciales para que la sátira sea un dispositivo comunicativo de primer orden, ocasionándose que los mensajes se difundan de forma rápida y eficaz. Como resultado de todo ello, la sátira es, como decía el profesor Maravall, un instrumento para la confección de una cultura dirigida, urbana y masiva.

- » La Colección de PV. del A.U.S.A. es una colección facticia que, dado su interesante conjunto documental, inédito en gran medida, merece ser consultada por investigadores no sólo vinculados a la historia universitaria, sino también por estudiosos de otras especialidades. En este sentido, hemos hallado una interesante gama temática que se corresponde con un interesante conjunto documental, inédito en gran parte, y que merece ser consultado por especialistas de los estudios satíricos para los siglos XVII y XVIII.

- » Los asuntos eclesiásticos y los asuntos políticos, que en la mayoría de las ocasiones se muestran de forma entreverada, son los prioritarios en nuestra colección. Ello es fruto de la procedencia de nuestra colección, proveniente de los jesuitas expulsos del s. XVIII y de los dominicos de San Esteban exclaustados en el s. XIX. Ambos fondos fueron ubicados en la Universidad de Salamanca, acabando muchos de ellos en la Colección de PV. mezclados con otras procedencias. \

que ellas mismas para legitimar su origen infiel catholico chrsitiano, amante de la religión, del Rey y de la verdad, responde a su insolente bárbaro, herético atrevimiento, octava por octava, en la 12 octavas siguientes, usando de sus mismas consonantes, para que sus mismas voces cubra de oprobio a su autor, que es bien, se le vuelva a dar en la cara con la venenosa saliva que escupio contra Dios, sus santos, el rey y varones venerables.” PV. 48-7, fol. 175.

38 Un ejemplo: [*Respuesta de Pedro José García de Samaniego a unas poesías que se han publicado contra él. El título es el siguiente: ‘Protesta y declaración, declaración y protesta, que hago yo el Doctor Pedro José García de Samaniego, tesorero, dignidad y canónigo de la Santa Iglesia Catedral de Salamanca, del Gremio y Claustro de la Universidad, y su Catedrático de Retórica jubilado, contra un poeta descomedido que me puso por atabarre de un papel desbocado, el cual corrió sin freno por Salamanca el martes día 14 del mes de abril del año de 1722 dejándome descubierto a las carcajadas de todo mono bribón’.*] PV. 37-45, fol. 517-517v.; otro: [*Obra en forma de diálogo acerca del triunfo de la verdad sobre el engaño, que lleva por título: ‘La verdad triunfante y el engaño desvanecido a instrucciones que da el discreto Fabio a su amigo Celior en este doctrinal curioso diálogo’.*] PV. 42-2, fols. 33-46.

ANEXOS

DOC. 1

A.U.S.A. - P.V. 23 – 12

[ca. 1684]. s.l.

[Respuesta negativa de Juan de los Indias a una carta de Fray Ginés Barrientos, Obispo Auxiliar del Título de Troya en las Islas Philipinas, en la que le pedía ausentarse de aquel sitio.]

[Acompaña:

Libelo satírico contra la respuesta, titulado: 'Mordaza de jerga contraria. Inectiva contra la precedente respuesta'. Impreso - [s.l.: s.i., s.a.] 10 ff. [P.V. 23 - ff. 216-225v.] 196x280mm. Hs. muy recortadas. Castellano. M. abundantes manchas, bordes mal cuidados, hs. casi sueltas. Según URIARTE esta obra la escribió el P. Luis de Morales.

"En la Assamblea General de esta nuestra Imperial Corte de los Abyssinos [...]"

PALAU, VIII, 45.

DOC. 2

A.U.S.A. - P.V. 31 – 26

1633, Febrero, 18. s.l.

[Carta en forma de respuesta de Diego de Mieres a Alvaro de Coca, sobre un libelo que éste realizó contra el estado sacerdotal.]

Manuscrito. 10 hs. [P.V. 31 - ff. 346-355] [f. 355v. en bl.] 225x315mm. Castellano. R. manchas. Letra bastarda.

"Aunq[ue] a muchos días que llevo a mi noticia un caso q[ue] a V[uestra] [...]"

DOC. 3

A.U.S.A. - P.V. 34 – 118

[17--]. s.l.

[Respuesta a un papel que está lleno de injurias a Santo Tomás, cuyo título es: "Copia de una Carta de el Doctor Gómez Zabala, Colegial Mayor de Bolonia, escrita al Padre Fray Cirilo de la Madre de Dios, Carmelita Descalzo, sobre la antelación de la Escuela Tomista, traducida de lengua italiana en español por Julio César Jiquí".]

Manuscrito 21 hs. [P.V. 34 - ff. 517-537v.] [f. 538-538v. en bl.]. 218x303mm. Castellano. R. abundantes manchas, ff. 517 y 518 con roturas en el ángulo superior derecho. Texto estructurado en punto sin títulos ni numeración; nortas ms. marginales de ref. bibl. sin numerar.

"Un papel a llegado a mis manos cuio titulo es: Copia de una carta de el [...]"

DOC. 4

A.U.S.A. - P.V. 37 – 45

[1722. Salamanca]?

[Respuesta de Pedro José García de Samaniego a unas poesías que se han publicado contra él. El título es el siguiente: 'Protesta y declaración, declaración y protesta, que hago yo el Doctor Pedro José García de Samaniego, tesorero, dignidad y canónigo de la Santa Iglesia Catedral de Salamanca, del Gremio y Claustro de la Universidad, y su Catedrático de Retórica jubilado, contra un poeta descomedido que me puso por atabarre de un papel desbocado, el cual corrió sin freno por Salamanca el martes día 14 del mes de abril del año de 1722 dejándome descubierto a las carcajadas de todo mono bribón'.]

Impreso - [s.l.¿Salamanca?: s.i., s.a.¿1722?]. 1h. [P.V. 37 - ff. 517-517v.] [1h. detrás en bl. sin fol.]. H. en 4ª: 145x197mm. M. h. suelta, abundantes dobleces, manchas. Castellano. Pequeña Letra Capitular. Según URIARTE, esta obra es de Diego Torres y Villarroel.

"Viva la Fe Romana, Cavalleros, y sepa todo el universo, que me declaro [...]"

DOC. 5

A.U.S.A. - PV. 42 – 2

[16--]. s.l.

[Obra en forma de diálogo acerca del triunfo de la verdad sobre el engaño, que lleva por título: 'La verdad triunfante y el engaño desvanecido a instrucciones que da el discreto Fabio a su amigo Celior en este doctrinal curioso diálogo'.]

Impreso - [s.l.: s.i., s.a.]. 27 p. [PV. 42 - ff. 33-46] [f. 46v. en bl.] [ff. 47-48, hs. recortadas]. M. abundantes manchas, texto oscurecido, bordes deteriorados. Letra Capitular; notas ms. marginales. ff. 47 - 48, hs manuscritas latinas sin principio ni fin. Il. decorativa en f. 46.

"Fabio. Cuydadoso me tienes amigo Celio, al verte esta Corte [...]"

DOC. 6

A.U.S.A. - PV. 42 – 15

1653. Zaragoza

[Manifiesto crítico de Gregorio Esclapes, vecino de Zaragoza, contra los Jesuitas y sus prácticas religiosas.]

Impreso - [Zaragoza: s.i., 1653]. 28 p. [PV. 42 - ff. 379-392v.]. Hs. en 4ª: 145x228mm.; hs. recortadas. R. bordes muy deteriorados. Castellano. Pár. num.: 1-132; notas imp. latinas. La respuesta a esta obra está en el dto. siguiente.

"Estoy persuadido y conuencido ha muchos dias, que los Estudios de los [...]"

DOC. 7

A.U.S.A. - PV. 42 – 16

1653. Pamplona

[Obra de Juan del Aguila, natural de Pamplona, titulada: 'Ládreme el perro y no me muerda', que responde a otra de Gregorio Esclapes que iba contra las doctrina de los Jesuitas.]

Impreso - [Pamplona: En la Imprenta de Jaime Alpizcueta, 1653]. Hs. en 4ª: 145x228mm. R. bordes muy deteriorados, f. 396 con roturas 69 p. [PV. 42 - ff. 393-427] [f. 427v. en bl.] [h. en bl. sin fol. detrás]. Castellano. Pár. num.: 1-132. Texto estructurado en ir respondiendo punto por punto el libelo de Gregorio Esclapés. La obra de Gregorio Esclapes es el dto. anterior.

"Siempre fue credito de la prudencia proceder tan ajustada q[ue] nadie la [...]"

DOC. 8

A.U.S.A. - PV. 44 – 3

[1674. Roma.]

[Obra del Padre Vieira (S.I.) en respuesta a otra de Jerónimo Carranco (S.I.), traducida del italiano por Ignacio Paravicino, en donde defiende la visión estoica del mundo frente a la epicúrea, y cuyo título es: "Heráclito defendido".]

Manuscrito. 7 hs. [PV. 44 - ff. 17 - 23v.] [f. 24-24v. en bl.]. R. manchas, bordes envejecidos, tinta muy apagada. Notas ms. marginales haciendo referencia a autores clásicos. Texto complementario de otro documento ausente, en que el Padre Jerónimo Caranco defiende que el mundo es digno de risa, defendiendo así la causa de Demócrito.

"Sigues el llanto a la risa, y asi viniendo el llanto despues de la risa, en su [...]"

DOC. 9

A.U.S.A. - PV. 45 – 7

1738. Zaragoza

[Respuesta a la carta de Luis López, cura de Morille, pseudónimo de Luis de Losada (S.I.), en verso, titulado: 'Perico y Pendanga'.]

Impreso - [Zaragoza: Lucas Benito de Vdobre, 1738]. Hs. en 4ª: 155x203mm. R. manchas, bordes deteriorados. 6 hs. [PV. 45 - ff. 61-66] [f. 66v. en bl.]. Castellano. Nota ms. en f. 63. Luis López, Cura de Morille es pseudónimo de Luis de Losada. Texto estructurado en forma de diálogo entre dos personajes titulados: Perico y Pendanga.

"Perico y pendanga / dos hijos de Meco / la dinos de Casta / Moynos de Gesto[...]"

DOC. 10

A.U.S.A. -PV. 45 – 15

[ca. 1756]. s.l.

[Noticias irónicas de Paraguay.] [Acompaña: Decreto de Nicolás I, Rey de Paraguay Verso crítico-irónico al Rey.]

Impreso - [s.l.: s.i., s.a.]. 2 hs. [PV. 45 - ff.111-112v.]. Hs. em 4ª: 160x210mm. R. manchas. Castellano. Pequeña Letra Capitular.

"Nicolao Primero, Rey del Paraguay, y de los espacios imaginarios, por gracia[...]"

DOC. 11

A.U.S.A. - PV. 45 – 18

[ca. 1722]. s.l.

[Obra de Luis de Losada, en versos críticos, sobre el estamento eclesiástico, titulada: 'LLave maestra de los entresijos de la sotana'.]

R. manchas abundantes. Texto a dos cols.; nota ms. al fin: "Hermano el tiempo ha sido corto, y así léalas como pudieses".

"Allaras papel curtado / a dar donde otros an dado / y con razon / pero [...]"

DOC. 12

A.U.S.A. - PV. 45 – 19

[17--]. s.l.

[Coplas satíricas al Padre Matute (S.I.) por haber predicado que Benedicto XIII no era Dominicó, realizadas por un fraile anónimo de la Orden de Predicadores.]

Manuscrito. 3 hs. [PV. 45 - ff. 159-161v.]. Hs. en 4ª: 145x215mm. Castellano. R. con roturas, algunas manchas, bordes superior e inferior deteriorados. Texto estructurado en décimas; texto a dos cols.

"Predicando el P[adr]e Matute, Domingo Onze de Junio de 1724 dijo que [...]"

DOC. 13

A.U.S.A. - PV. 45 – 20

[17--]. s.l.

[Coplas satíricas contra el P. Luis de Losada (S.I.) con el título: 'Nacimiento de una voz que oprimida de una losa no acierta a salir del parto'.]

Manuscrito. 3 hs. [PV. 45 - ff. 162-164v.]. Hs. en 4ª: 155x205mm. R. manchas bundantes. Castellano. En verso; texto a dos cols. Contra éstos y otros versos el Padre Luis de Losada respondió con un escrito en prosa, bajo el pseudónimo de Rafael Escudero, y con otro escrito en verso titulado: "Parico y Marica". Contra éstos y otros versos el Padre Luis de Losada respondió con un escrito en prosa, bajo el pseudónimo de Rafael Escudero, y con otro escrito en verso titulado: "Parico y Marica".

"Erase q[u]e se era / un Padre Losada, / coplador eterno / pero sin sustancia/[...]"

DOC. 14

A.U.S.A. - PV. 45 – 22

[175-]. s.l.

[Coplas satíricas a la enfermedad de Fernando VI.] B. Texto en verso; texto a dos cols.

"El rey se mira eclipsado / todo el orbe obscurecido / que luz clara el sol [...]"

DOC. 15

A.U.S.A. - PV. 45 – 28

[1722. Madrid]?

[Apunte manuscrito contra los Jesuitas de Madrid.]

Manuscrito. 71 ff. [PV. 45 - ff. 175-208] [f. 208v. en bl.]. Hs. en 4ª: 150x215mm. Castellano. R. bordes envejecidos, algunas manchas, dobleces marcadas. Pár. num.: 1-68.

“Señor. Madrid, Corte de la Mayor monarchia, pues goza ser habitacion de sus [...]”

DOC. 16

A.U.S.A. - PV. 46 – 5

[1722. Salamanca]?

[Obra de Luis de Losada que responde a unas sátiras que se publicaron contra los Jesuitas cuando fundaron Colegio en Zamora, y cuyo título es el siguiente: ‘Defensa de la verdad contra una pública mentira, que infama al Sumo Pontífice, al Rey Católico, a la Sagrada Religión de Predicadores, a la Compañía de Jesús, y a otras personas religiosas y graves’.]

Impreso - [En la vera Cruz ¿Salamanca?: En casa de Juan que es boca de verdades. Hs. en 4ª: 150x200mm. 69 pp. [PV. 46 - ff. 235-268v.]. Castellano. R. manchas en portada y en ff. 65-68v., texto oscurecido. Portada; notas imp. marginales; nota ms. al fin: “Este libro es de Don Joseph Balcarce. Año de 1713”.

“Prologo al que leyere. Lector, no me atrevo a llamarte benevolo, pues estoy[...]”

AGUILAR PIÑAL: V, Pags. 240-248, nº 1640.

DOC. 17

A.U.S.A. - PV. 48 – 7

[s.d.]

[Loa musical satírica a la profesión de una religiosa Dominicana, con el título: ‘Loa (que al mismo tiempo sirve de entremés místico y gracioso) a la Profesión de una Religiosa Dominica’.]

R. manchas abundantes, f. 151 suelto. Se trata de una loa musical, indicando lo que debe hacer una monja en cada momento cuando está profesando. Nota ms. marginal en f. 151: “Como es p[ar]a Herm[an]as Maiores, es verso o copla de arte maior:

“Mus. Albricias, albricias, escuchen atentos / magnificas glorias resuenan [...]”

DOC. 18

A.U.S.A. - PV. 48 – 16

[ca. 1775]. s.l.

[Copia de las noticias de la Gaceta de Alicante, con fecha de 29 de Julio de 1775.] [Acompaña: Poesía satírica contra las moras, narrando con perspicacia la situación de la España del momento.]

Manuscrito. 2 hs. [PV. 48 - ff. 323-324v.]. Hs. en 4ª: 145x210mm. Castellano. M. bordes muy deteriorados, manchas, dobleces marcadas. Texto a dos cols.; treinta estrofas de cuatro versos cada una, excepto las últimas tres que son de diez versos.

“El S[eñ]or O Rely (sic) queda perfectam[en]te restablezido en su importante [...]”

DOC. 19

A.U.S.A. - PV. 49 – 11

[17--]. s.l.

[Soneto satírico acerca del gobierno de la Monarquía española.]

Manuscrito. 1 h. [PV. 49 - f. 79] [f. 79v. en bl.] [faltan ff. 80-82]. H. en 4ª: 150x210mm. B. Castellano

“Cobran y administran con buena quenta / no dar a quien por si lo merece / [...]”

DOC. 20

A.U.S.A. - PV. 49 – 25

[ca. 1767]. s.l.

[Himno de la Iglesia contra los Jesuítas.]
R. dobles muy marcadas. Texto en verso.

“Aeterea rex Altissime / omnes que caeli milites / nostri open porcentibus / [...]”

DOC. 21

A.U.S.A. - PV. 49 – 32

[ca, 1765]. s.l.

[Coplas contra los Jesuítas, relativas a sus involucraciones en las revueltas y a la nueva confirmación de su religión.]

Manuscrito. 7 hs. [PV. 49 - ff. 169-175] [ff. 175v.-176v. en bl.]. Hs. en 4ª: 146x203mm. B. algunas manchas, borde inferior envejecido. Castellano. Nota ms. en f. 172.

“Jesus! y quantas Bullas / sacan los Padres / que lastimo-so cuerpo / contando[...]”

DOC. 22

A.U.S.A. - PV. 49 – 56

[s.d.]

[Sermón apologético burlesco a Santo Tomás de Aquino, seguramente realizado por un autor de la Compañía de Jesús.]

Manuscrito. 6 hs. [PV. 49 - ff. 339 - 344v.] [ff. 345-346v. en bl.]. Hs. en 4ª: 155x210mm. R. manchas, algunas roturas en margen inferior. Castellano. Portada; Pár. num.: 1-20.

“Jh[esús]. María. Joseph. Seromo apologetico Burtiuerista / Salucidario [...]”

DOC. 23

A.U.S.A. -PV. 49 – 59

[17--]. s.l.

[Soneto contra el Rey Carlos III de España.]
M. h. casi suelta, abundantes manchas, alguna rotura.
Nota ms. al fin, dirigida a la Reina madre y al mismo Rey, que comienza así: “Esta putta i este ladron gobiernan desde [...]”.

“Primer progreso de N[ues]t[r]o ynvicto Monarca Rey Car-lo Terzero por un [...]”

DOC. 24

A.U.S.A. - PV. 49 – 61

[17--]. Sevilla

[Poesías de un fraile Dominicano contra unos versos que iban contra el culto al Sagrado Rosario titulados 'Pronóstico del Rosario de mujeres', seguramente realizados por un Jesuita.]

Impreso - [Sevilla: Florencio José de Blas y Quesada, impresor mayor de dicha ciudad. Hs. en 4ª: 145x202mm. B. 15 p. [PV. 49 - ff. 358-365v.] [f. 366-366v. en bl.]. Castellano. Notas imp. marginales en todo el dto. Texto en verso, estructurado en quince cuartetas, cuarenta décimas y un soneto.

"1. Salio un pronostico / de algun lunatico / al Ave angelica / opuesto ex [...]"

DOC. 25

A.U.S.A. - PV. 50 – 2

[1722. Salamanca?]

[Respuesta de Pedro José García de Samaniego a unas poesías que se han publicado contra él. El título es el siguiente: 'Protesta y declaración, declaración y protesta, que hago yo el Doctor Pedro José García de Samaniego, tesorero, dignidad y canónigo de la Santa Iglesia Catedral de Salamanca, del Gremio y Claustro de la Universidad, y su Catedrático de Retórica jubilado, contra un poeta descomedido que me puso por atabarre de un papel desbocado, el cual corrió sin freno por Salamanca el martes día 14 del mes de abril del año de 1722 dejándome descubierto a las carcajadas de todo mono bribón'.]

Impreso - [s.l. ¿Salamanca?: s.i., s.a. ¿1722?]. H. en 4ª: 145x197mm. B. 1h. [PV. 50 - 2] [h. en bl. detrás] Castellano

Pequeña Letra Capitular; nota ms. en recto del f.: "El author de este papel es el P[adre] Luis de Lossada". Según URIARTE, esta obra es de Diego Torres y Villarroel.

"Viva la fe Romana, Cavalleros, y sepa todo el universo, que me declaro [...]"

DOC. 26

A.U.S.A. - PV. 50 – 4

[1732]? Valencia

[Manifiesto de Francisco Antonio Portillo acerca del manifiesto que hizo Salvador Collados contra algunos profesores tomistas, los cuales intentaron impedir que un Jesuita leyese la oposición a la Canonjía Magistral de Toledo por sus conclusiones sobre la Gracia.]

B. Portada; Letra Capitular.

"Cura de Parla" es pseudónimo de Manuel García Pérez.

"Aunque algo tarde, llegó finalmente a mis manos, y he visto con el singular [...]"

AGUILAR PIÑAL, VI, pp. 468, Nº 3326.

DOC. 27

A.U.S.A. - PV. 50 – 5

[ca. 1732] s.l.

[Escrito del Cura de Parla, pseudónimo de Manuel García Pérez acerca del manifiesto que hizo Salvador Collados contra algunos profesores tomistas, los cuales intentaron impedir que un Jesuita leyese la oposición a la Canonjía Magistral de Toledo por sus conclusiones sobre la Gracia, y cuyo título es el siguiente: 'Carta chiquita, lacónica y semi-bilingüe del triste Cura de Parla, al Reverendísimo Maestro Fray Marcos del Pozo, y al Señor Doctor Collados, ó quien su lugar huviere'.]

Impreso - [s.l.: s.i., s.a. ¿1732?]. 1h. Hs. en 4ª: 145x205mm. B. Castellano

"Cura de Parla" es pseudónimo de Manuel García Pérez". Acompaña: "Manifiesto que hace el Doctor Don Salvador Joseph Collados contra el atentado ruidoso de algunos profesores thomistas, con que intentaron dia 27 de Febrero del año de 1731, impedir a un profesor jesuita leyese en la oposicion a laMagistral de Toledo la conclusion que eligo acerca de la eficacia intrinseca de la Gracia" Madrid: s i 1731 (26hs + 75 pp)

"R[everendísi]mo Padre Señor Doctor. Assi comenzó en otro tiempo mi [...]"

DOC. 28

A.U.S.A. - PV. 50 – 6

[ca. 1732]. s.l.

[Escrito del Cura de Parla, pseudónimo de Manuel García Pérez acerca del manifiesto que hizo Salvador Collados contra algunos profesores tomistas, los cuales intentaron impedir que un Jesuita leyese la oposición a la Canonjía Magistral de Toledo por sus conclusiones sobre la Gracia, y cuyo título es el siguiente: 'Ecos que hace la voz del precursor del Cura de Parla'.]

Impreso - [s.l.: s.i., s.a.¿1732?]. 8 p. [PV. 50 - 6]. Hs. en 4ª: 145x204mm. B. Castellano

"Escribir sin decir nada un tomo, un frayle thomista metiéndose a Anathomista [...]"

DOC. 29

A.U.S.A. - PV. 50 – 20

[ca. 1740]. s.l.

[Romance satírico a un poeta que alaba con demasía las funciones de los estudiantes de San Ambrosio de Valladolid.]

R. manchas abundantes. Texto en verso a dos cols.

"Tu, vani-loco poeta, / que en fabulosos conceptos, / sino partes maravillas [...]"

DOC. 30

A.U.S.A. - PV. 50 – 21

[17--]. s.l.

[Poesía satírica que lleva por título: 'Al buen callar llaman Sancho. Papel con que se enfrena a un desbocado, y se da juicio a un loco; que, al fin, por la pena es cuerdo: peina-sele a la papillota, ajustándole el coletó'.]

Impreso - [s.l.: s.i., s.a.]. 4 hs. [PV. 50 - 21]. Hs.en 4ª: 145x202mm. M. abundantes roturas, hs. Sueltas. Castellano

Texto en verso a dos cols. Datos donde se puede encontrar: "Hallárase en la librería, en casa de Manuel Barcenilla, Librero del Santo Tribunal".

"Musa, por oy no te invoco: / numen no baxes del cielo: / Apolo, nada me [...]"

DOC. 31

A.U.S.A. - PV. 50 – 33

[ca. 1750]. Madrid

[Romance del Patán de Carbanchel, pseudónimo de Sebastián Sánchez Manzano, cuyo título es: 'El patán de Caravanchel, a quien en el siglo pasado dio muerte la malicia, hoy resucitado, a impulsos del gozo, escribe al Rey Nuestro Señor (que Dios guarde) el siguiente Romance'.]

Impreso - [s.l. ¿Madrid?: s.i. ¿Gabriel Ramírez?, s.a.]. Hs. en 4ª: 145x201mm. R. manchas, texto oscurecido. 1 hs. [Pv. 50 - 33] [h. en bl. detrás] Castellano. Texto a dos cols. El Patán de Caravanchel es el último pseudónimo de Sebastián Sánchez Manzano Reynos. Esta obra se halla "[...] en la Librería de Alfonso Vindiel, Puerta del Sol, frente de la fuente". Il. decorativo al fin.

"Señor, acá estamos todos, / sin que sea dissonante, / quando el mundo [...]"

PALAU, XII, 363.

AGUILAR PIÑAL, VII, pp. 502, Nº 3513.



La ficción fílmica como grupo de discusión sobre la construcción de problemas sociales: el caso de *Swallow* (2021)

Film fiction as a discussion group on the construction of social problems: the case of Swallow (2021)



Videopresentación

Dr. José Luis Valhondo Crego

Universidad de Extremadura (España)

jvalcre@unex.es Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-2383-5513>

Recibido: 11 de octubre de 2022

Aceptado: 27 de octubre de 2022

Publicado: 31 de diciembre de 2022

Received: October 11th 2022

Accepted: October 27th 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/rpc.v4i2.2710>

Cómo citar: Valhondo Crego, J. L. (2022). La ficción fílmica como grupo de discusión sobre la construcción de problemas sociales: el caso de *Swallow* (2021). *Revista Panamericana de Comunicación*, 4(2). <https://doi.org/10.21555/rpc.v4i2.2710>

RESUMEN

En este texto nos cuestionamos de modo general cómo la ficción fílmica puede plantear problemas sociales relevantes y proponer modos de agencia para resolverlos. Los filmes y los géneros a los que pertenecen configuran una realidad que implícitamente relaciona la estructura social con la agencia de los sujetos protagonistas. La interacción entre estructura y agencia ha sido analizada con grupos de discusión que negocian los significados sociales de los temas políticos. Se plantea en este texto cómo los protagonistas de la fic-

ción mimetizan una lógica de la negociación sobre su propia libertad para actuar. Tomamos como estudio de caso el filme *Swallow* y empleamos una metodología basada en el análisis de las interacciones que se producen en el relato. Los resultados completan las evidencias encontradas en los experimentos con grupos de discusión reales.

Palabras-clave: Estructura, agencia, ficción, libertad, trastorno mental

ABSTRACT

In this text we question in a general way how filmic fiction can pose relevant social problems and propose modes of agency to solve them. The films and the genres to which they belong configure a reality that implicitly relates the social structure with the agency of the protagonists. The interaction between structure and agency has been analysed with discussion groups that negotiate the social meanings of political issues. This text examines how the protagonists of the fiction reflect

a logic of negotiation on their own freedom to act. We take the film, Swallow, as a case study and use a methodology based on the analysis of the interactions that occur in the story. The results complete the evidence found in the experiments with real discussion groups.

Keywords: Structure, agency, fiction, liberty, mental disorder

TRAGAR O NO TRAGAR

En una de las escenas más desconcertantes de *Swallow* (2019), Hunter, su protagonista, está leyendo un libro de autoayuda. Arranca una página y se la traga entera. A modo de metáfora quizás esta imagen sintetice el filme completo en el concepto de hegemonía. Si hay algo que provoca el conflicto en Hunter es el intentar asimilar la ideología de los que tienen el control sobre su cuerpo, de los que detentan el poder. El director de *Swallow* explicaba en una entrevista que la trama se inspira en la figura de su abuela, que fue inter-nada por un problema obsesivo-compulsivo.

El objetivo amplio de este texto es examinar el modo en que la ficción construye problemas sociales complejos a través de potentes imágenes que interpelan al espectador como agente. El objetivo más concreto es contextualizar una producción como *Swallow* en la cuestión del aborto analizando cómo se producen sus significados sociales para el público a través de las relaciones de sus protagonistas. Se analizan las interacciones entre personajes como si fueran grupos de discusión en los que se pueden generar marcos de indignación, identidad y agencia (Gamson, 1992). Conectamos aquí la construcción de problemas sociales con la de los personajes, es decir, cómo ambas cuestiones (per-

sonajes y problemas sociales) pueden ser vistos como elementos que siguen una lógica similar: a través de las interacciones de los personajes se construyen los problemas sociales y viceversa.

LIBERTAD, AGENCIA Y CONSTRUCCIÓN DE PROBLEMAS SOCIALES

La “libertad” es un significante vacío (Laclau, 1985) que se llena de contenido en función de las condiciones de las culturas en las que se utiliza su significado. Para entender cómo se produce ese llenado o vaciado hay que comprender la cultura en el que ese concepto circula, es decir, el circuito cultural (Gay et al., 2013) en el que se negocian sus sentidos. No se puede comparar el significado de la palabra libertad en una comunidad en la que la colaboración es un valor supremo que en otra en la que la competencia se fomenta.

Uno de los trabajos académicos más relevantes en la negociación de esa libertad o agencia en sociedad ha sido llevado a cabo por Gamson (1992). Aquí seguiremos sus conclusiones sobre el modo en que se produce esa construcción y añadiremos las aportaciones de otros autores que han contribuido al debate.

Dicen Graeber y Wengrow en su libro *The dawn of everything* (2021) que existen tres tipos de libertad: de movimiento, de desobediencia a las órdenes de otros y de imaginación. En la ficción se pueden representar esos tres tipos: el personaje (individual o colectivo) puede moverse, resistirse a las órdenes de otros e imaginar una realidad alternativa. Sin embargo, es esta última la que relacionamos con el mayor grado de agencia posible. Aunque resulta imposible separarla de las otras dos, aquí lo haremos con fines analíticos. Uno puede ser privado de movimiento, pero puede negarse a comer. Se le puede alimentar contra su voluntad, pero puede seguir pensando en una realidad alternativa.

Una ficción muestra la acción de los personajes (el drama es acción por definición), pero en su esencia declara o no la posibilidad de que esa acción esté dirigida a reaccionar frente al poder o a imaginar uno nuevo. Cuando Graeber y Wengrow definen esas libertades, resuena la metáfora de Nietzsche respecto a la creación moral y la libertad del camello, el león y el niño. Exploramos cómo se encarnan (si se encarnan de algún modo este tipo de agencias o libertades en los actores del drama), y cómo se negocian cuando se imaginan mundos posibles en la ficción.

Abundando en el tema de la libertad y la agencia, parece conveniente recordar la distinción entre libertad negativa y positiva (Berlin, 1969): la libertad negativa consistiría en que uno puede elegir “sin interferencias” entre las opciones que se le ofrecen, mientras que la libertad positiva trataría de cómo el sujeto puede intervenir en el proceso para añadir opciones y, aún más, cambiar el modo en que se ejerce esa soberanía del ciudadano o su agencia, cambiar las reglas del juego democrático. La expresión “sin interferencias” es muy ambigua porque, incluso ejerciendo el voto secreto, uno tiene en mente a los otros cuando va a votar.

De cualquier modo, la gente tiene interiorizada una idea implícita de la libertad sin distinguir la positiva de la negativa. Por ejemplo, durante la crisis de 2008 que siguió al estallido de la burbuja inmobiliaria, era un lugar común sostener que la gente corriente era responsable única de haber contratado hipotecas que más tarde no podía pagar; nadie les había puesto una pistola en el pecho en el momento de firmar. Esta for-

ma de entender la libertad ignora la influencia de la estructura sobre nuestra agencia. Mucha gente firmaba hipotecas porque la hegemonía ideológica del momento aireaba constantemente en los medios y en las conversaciones que había que comprar, y endeudarse. Nadie interfirió en el préstamo y los bancos se comportaron como “traficantes de deuda”, convirtiendo a los hipotecados en sus *yonkis* del dinero. Una vez enganchados al ciclo de la deuda resulta muy complicado desengancharse.

Si intentamos relacionar las ideas de libertad de Graeber con las de Berlin, las libertades de movimiento y desobediencia se relacionan en mayor grado con la libertad negativa, aunque la libertad de movimiento también tiene algo de positivo. La tercera es esencialmente una libertad positiva. Lo negativo se entiende aquí como una libertad de reacción a lo impuesto, mientras que lo positivo tiene que ver con la iniciativa propia. De cualquier modo, el enredo conceptual no es fácil de resolver y excede el objetivo de este texto.

Posiblemente habría que explorar la cuestión del poder (Lukes, 2007) porque tiene relación con el ejercicio de la libertad. El poder no es solo el poder para tomar decisiones, sino el poder para hacer hegemónico un punto de vista, de modo que un asunto político parezca unidimensional. Aquí Charles Taylor (1985) también parece pertinente de citar porque relaciona las diferencias sociales, el poder de cada cual y la libertad para elegir. También apuntamos que el concepto de libertad tiene mucha relación con el desencantamiento del mundo moderno (Weber, 2019). En una sociedad moderna racional-tecnológica, la estructura social parece achicar los espacios de agencia del individuo, porque este se percibe a sí mismo encorsetado en la estructura social.

¿Cómo sustituir la magia de ese mundo tradicional en esta sociedad tecnificada? En *The Trap*, Adam Curtis (2007) se pregunta por ello; el subtítulo del documental lanza una pregunta al espectador: ¿Qué ocurrió con nuestro sueño de libertad? La respuesta del documental es clara: la magia del mundo premoderno se ha sustituido en el capitalismo por esa supuesta soberanía del consumidor en el paraíso o la catedral del *mall*, hipermercado, etc. La inquietante posibilidad de ser el ganador en el juego del capitalismo pugna por ocupar

los huecos de la imaginación del sujeto que vive bajo estructuras, no solo capitalistas, sino legales-rationales del Estado.

Es necesario añadir la contribución de Anthony Giddens (1971) y su teoría de la estructuración. Giddens distingue entre estructura y agencia. Estos conceptos se relacionan también con los de libertad positiva y negativa. La libertad positiva se identifica con una agencia capaz de imaginar una estructura y unos significados sociales alternativos a los que la hegemonía ideológica traslada. La estructura establecida encierra a los sujetos en categorías de clase, género, edad, raza, etc. Los sujetos no solo pueden resistirse a esa estructura, sino que también deberían poder elevar sus voces, intereses y preocupaciones para actuar frente a esa hegemonía. Desde esta idea resulta fundamental el valor de la ficción para trasladar significados que facilitan o dificultan la libertad positiva en la mente del espectador.

En su análisis general sobre el asunto, Gamson (1992) nos recuerda que las posibilidades de agencia en nuestras sociedades están muy restringidas, al menos eso es lo que puede uno pensar si atiende a quién tiene la propiedad de los medios de producción y comunicación, y qué espacios ofrecen al individuo o los colectivos. No por eso, los sujetos renuncian a la expresión de la contestación y la resistencia. De hecho, alguien como Scott (1985) relataba cómo los sujetos pueden ejercer ese poder de contestación a pesar de subyugarse a la estructura de poder de sus jefes. La historia de la clase obrera (Neumann, 2020) muestra claros ejemplos de estrategias de resistencia en entornos complejos donde, a pesar de todo, los sujetos se resisten a las órdenes de sus superiores y crear espacios de liberación.

Como veremos, *Swallow* no plantea una resistencia organizada de un colectivo, sino un síntoma individual (a veces inconsciente) que resiste una estructura de poder en la que existe una asimetría clara de información entre la familia y la protagonista femenina:

1. Es inconsciente porque cuando ella va a la psicóloga no quiere reparar en por qué se traga cosas. En la primera sesión dice que no sabe por qué lo hace. En la segunda expresa ya una sensación de control, de poder. Siente ese control

tragando cosas, incluso punzantes, y expulsándolas de su cuerpo. A diferencia de lo que dice Gamson, este filme habla de estrategias para la agencia de tipo inconsciente como paso a otras conscientes. El síntoma de tragar objetos se convierte en un puente hacia una agencia más consciente.

2. Existe una asimetría de información porque el sistema familiar y la comunidad lo sabe todo sobre ella y ella sabe muy poco sobre ese sistema. Por ejemplo, Hunter ignora que el marido ha revelado en su círculo social el problema de su mujer. La psicóloga filtra la información que recibe de Hunter en las sesiones, y que se supone que es lo que la va a curar. Se trata de un sistema que vigila y castiga a sus miembros (Foucault, 2004). Además, trasladan a Hunter mensajes de doble vínculo (Watzlavick, 1963): queremos ayudarte, pero si te declaras culpable; nuestra ayuda es puramente instrumental, lo que queremos es el niño. Ella tiene que aceptar la hegemonía y reconocer su locura.

METODOLOGÍA

Nos hemos basado en un texto anterior sobre la construcción de personajes audiovisuales (Valhondo y Vivas, 2020), sin perder de vista el esquema teórico de los marcos cognitivos o *frames*. Gamson (1992b) señala que el concepto de *frame* mantiene una tensión o equilibrio entre la estructura y la agencia. Por un lado, los eventos y las experiencias están enmarcados; por el otro, los sujetos enmarcan esos eventos y experiencias". La ficción puede abrir caminos para imaginar el agravio, la identidad y nuevas formas de agencia, entendiendo esta última como libertad positiva. La gente produce algo para salir del atolladero que constituye el problema social.

El análisis realizado solo se ocupa de las tres interacciones más importantes del filme, las que sostienen Hunter con los objetos que traga, con su marido y con su madre política. Creemos que son suficientes y que pueden representar bien lo que se completaría con

las relaciones de Hunter con su cuidador (Luay), su padre político y su padre biológico.

ANÁLISIS DE LAS INTERACCIONES

Hunter y los objetos

Existe una tónica general en el ritual que Hunter pone en marcha cada vez que traga objetos o los mastica. La causa disparadora de la conducta compulsiva se relaciona con un aumento de la tensión emocional que la lleva a sentirse vulnerable, insegura, despreciada o ignorada. La tensión se genera cuando Hunter se evalúa en función de las expectativas de la familia de su marido. El ritual es el mismo, la dificultad aumenta conforme transcurre el relato y la tensión emocional va creciendo. Empieza con hielo y termina con un destornillador de precisión.

FIGURA 1

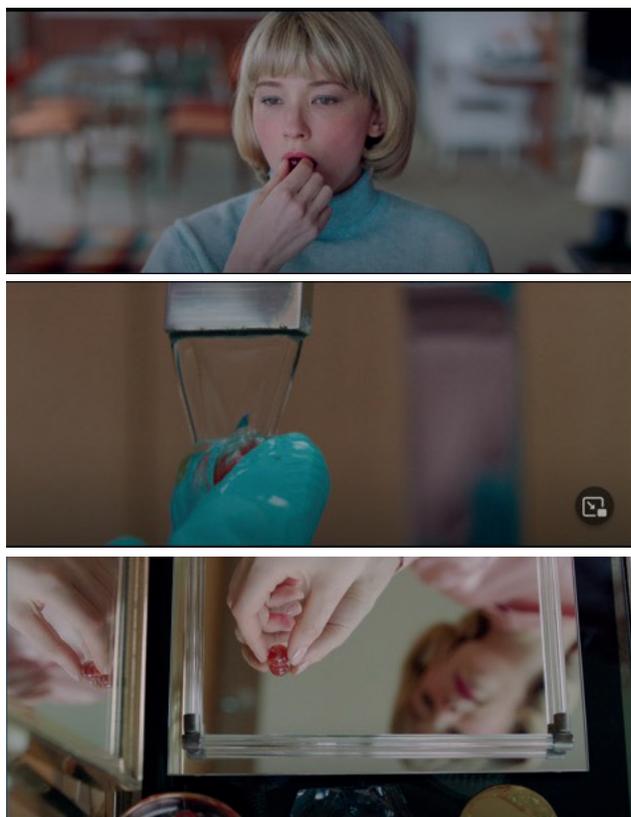


Fuente: Swallow

La primera secuencia en la que se contempla este ritual es en la cena en la que celebran el embarazo de Hunter (Figura 1). Ella es invitada a hablar en público a pesar de que siente muchos reparos en hacerlo. Cuando al final de la cena cuenta una anécdota, se siente ignorada. Ella siente el agravio de verse excluida (*frame* de indignación, Figura 1.1) por la interrupción del suegro. La mirada de Hunter (Figura 1.2) correspondería al modo en que se crea un *frame* de identidad (ella frente a ellos) que se resuelve refugiándose en contemplar el vaso con hielo (*frame* de agencia, Figura 1.2 y 1.3). Después lo mastica sin atender a la conversación de la familia. Es obvio que la forma en que categorizamos los *frames* no son tan profundos y conscientes como los que expone Gamson. Por eso trataremos de retomar esta cuestión en las conclusiones.

FIGURA 2



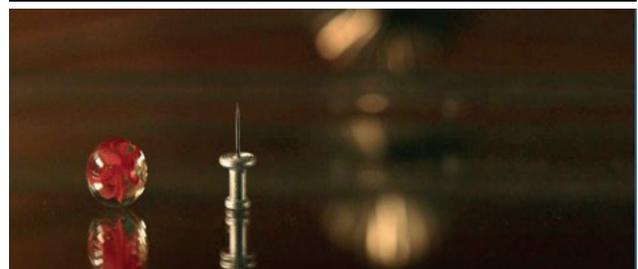
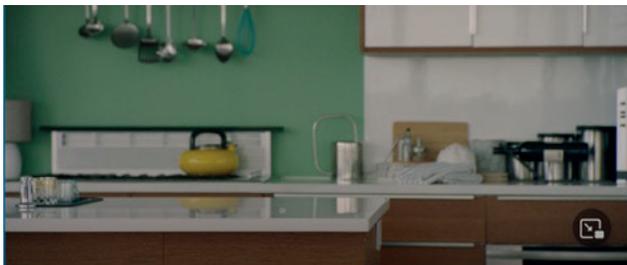
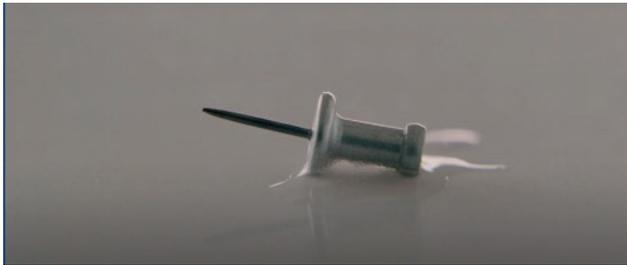


Fuente: Swallow

El esquema del hielo se repite con la canica (Figura 2). Ella mira la canica como miraba el hielo (Figura 2.1). Se siente deslumbrada por sus colores (Figura 2.3). Suena una música mágica). Se traga la canica (Figura 2.4) para rescatarla más tarde del váter (Figura 2.5), una vez defecada. Después la deposita en una caja con un espejo, como prueba de que ha superado el desafío (Figura 2.6). Ese desafío es el *frame* de agravio o expectativa de la suegra. Esta le regala un libro de autoayuda con el pretende instruirle del modo en que ella lo fue en su embarazo. El libro le conmina a que haga algo nuevo cada día. En este caso el *frame* de identidad es con la suegra (una identidad de mujer tradicional) frente al problema del embarazo y las exigencias del entorno. Traga la canica como algo que ella puede hacer para solucionar el problema que se plantea, dentro de su limitado *frame* de agencia.

FIGURA 3





Fuente: Swallow

Los desafíos o agravios del destino se encarnan en tragar esos objetos y ser capaz de expulsarlos. En su mundo doméstico y dentro de su lógica vital, esos son los desafíos con los que ella puede demostrarse su valor. La dificultad del desafío aumenta conforme ella se va acercando al parto. La chincheta es un objeto más peligroso que tiene un simbolismo fálico. El contenido del ritual es paralelo al esquema formal audiovisual antes ensayado con la canica. Encuentra la chincheta mientras aspira la alfombra (Figura 3.1, 3.2). Es como un mensaje del destino, una provocación de su valor. Contempla la chincheta y se la mete en la boca (Figura 3.3, 3.4). Se la saca y la deja sobre la encimera de la cocina (Figura 3.5). Se mira en el espejo del baño, tiene la lengua ensangrentada (Figura 3.8). Vuelve al salón, se sienta en el sofá y gira la cabeza lentamente para dirigir su mirada a la chincheta (Figura 3.9), como el objeto de desafío que no puede evitar y al que tiene que enfren-

tarse. Se van alternando los planos de su mirada y la chincheta sobre la encimera de la cocina (Figura 3.10), con suaves zoom tele, como en un duelo. Decide levantarse y ceder a la tentación. Después se mira al espejo, orgullosa de estar embarazada (Figura 3.11, 3.12).

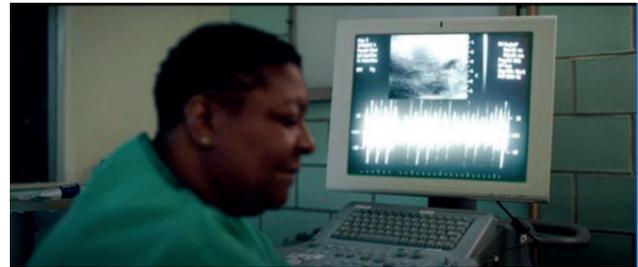
En una escena posterior, Hunter se siente mal mientras está mirando cómo están en la piscina (Figura 3.13). Va al baño y vemos, no cómo defeca, sino el resultado de ello en un plano de la sangre en la taza del váter (Figura 3.14). Esto es otro elemento de estilo. No mostramos las acciones sino las consecuencias de las acciones. Cuando termina de rescatar la chincheta, la coloca junto con el primer reto, la canica (Figura 3.15). Ha conseguido tragarse dos objetos y expulsarlos el resultado después de digerirlo, gestarlo, a pesar del dolor, como haciendo un ensayo de lo que vendrá después.

Ese ritual ha simbolizado su nuevo estado como embarazada. Ya ha cumplido con la misión y se tumba tranquila en la cama. A pesar de que el embarazo le recuerda un pasado traumático (es hija de una violación), ella vence sus miedos y se traga la chincheta.

Se rompe la dialéctica mirada-objeto cuando ella decide levantarse y pasar a la acción. Lo hace como una compulsión. Con cámara al hombro, la música tiene un abrupto final y ella se levanta para dirigirse hacia la chincheta y tragarla. La cámara al hombro da la sensación de acción, de inevitabilidad del deseo de tragar, como si de un impulso sexual ante un objeto de deseo inevitable. Después se lleva las manos al vientre acariciándolo como si de una embarazada se tratase; parece obvio que la chincheta representa el pene que la dejará embarazada.

Podemos considerar este momento estructuralmente como el final del primer acto.

FIGURA 4



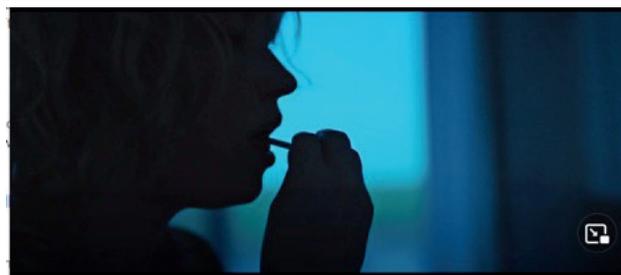
Fuente: Swallow

En la siguiente escena, Hunter acude con Richie a hacerse una ecografía. La escena se introduce con

un plano detalle del líquido viscoso que se aplica en el vientre de Hunter para poder hacer la ecografía (recurso de estilo, como si fuera una metonimia). Lo primero que entra en la mente del espectador es el chorro de líquido frío que se aplica sobre el vientre para ver con el ecógrafo. Para mostrar toda la escena se comienza por un plano detalle de la aplicación de la crema y el ruido que produce el apretar el tubo que la contiene. Después se corta a un plano cenital en el que se compone la imagen con los tercios y los tres miran la pantalla del ecógrafo (Figura 4.1).

A pesar de la expresión de felicidad que ambos tienen y expresan con sus miradas mutuas, la médica señala que hay algo que no está bien (Figura 4.2). Hay un corte en movimiento, la cámara cierra el plano sobre ella en una camilla, rodeada de enfermeras y médicos (Figura 4.3). De ahí se pasa al plano de ella anestesiada mientras le extraen objetos. Enfoque-desenfoco sobre las tenazas para capturar los elementos, ella desenfocada (Figura 4.4). Hay una música de coro angelical, que encaja bien con la idea de anestesia y pérdida del conocimiento, inocencia, serenidad. Sigue la imagen de la endoscopia (Figura 4.5) y con una profundidad de campo mínima se enfocan los objetos tragados y no defecados (Figura 4.6).

FIGURA 5





Fuente: Swallow

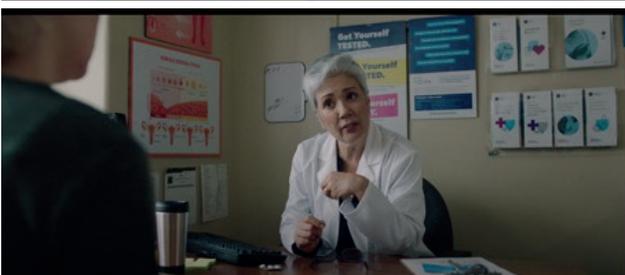
Después de la operación quirúrgica, Hunter comienza a ser vigilada por un cuidador. El agravio se

transforma con este nuevo contexto. Ahora, el *frame* de agravio tiene que ver con que la traten como a una menor. Son ellos frente a ella con un aliado nuevo, el cuidador. El *frame* de agencia es el mismo. Ella decide seguir tragando objetos para demostrarse que puede con ese agravio. Encuentra unas tuercas debajo del lavabo y se traga una (Figura 5.1). Después hace lo mismo con una pila (Figura 5.2). Ser capaz de seguir tragando al mismo tiempo que mantiene el orden en su espacio doméstico para contentar a su marido convierte el acto en una especie de hábito que parece mantener el (des)equilibrio de una vida feliz, subrayada con una edición de video-clip con un tema de la banda *The The*.

Ese equilibrio se rompe cuando Hunter descubre que su psicóloga está filtrando a Richie la información que ella revela en las sesiones, el secreto de que ella es fruto de una violación. Aquello le hace estresarse y se esconde bajo la cama (Figura 5.3). Se queda dormida y al despertar va al salón y compone un plano romántico melancólico (Figura 5.4), como un cuadro de Caspar David Friederich (Figura 5.5). Le viene a la mente un destornillador de precisión. Hunter pasa a la acción y para contrastar con el plano melancólico anterior se usa la cámara en mano. Busca algo contundente con lo que lesionarse (Figura 5.6, 5.7). Se atraganta mientras que el cuidador despierta y percata de que no está bajo la cama. De nuevo, de urgencias en el hospital.

FIGURA 6





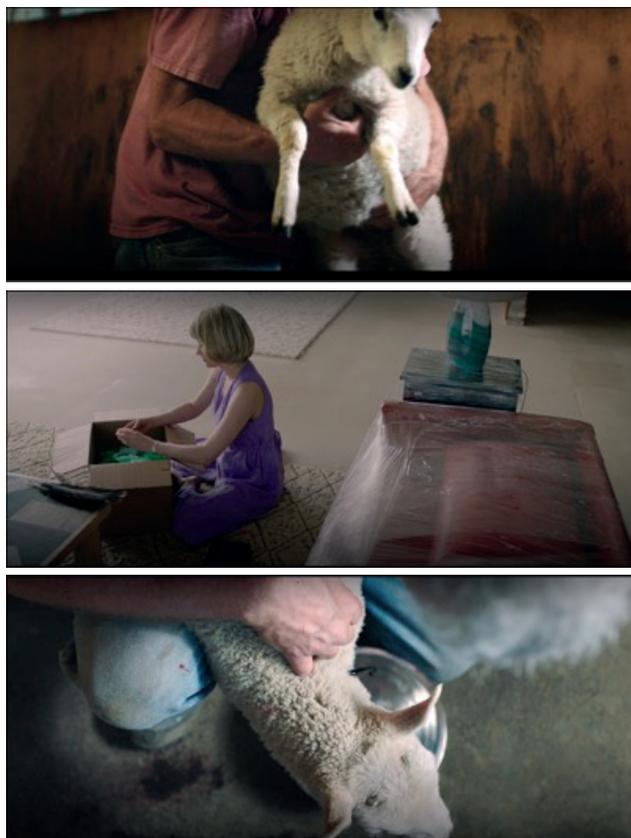
Fuente: Swallow

El último episodio en el que ella resuelve su síntoma tragando ocurre una vez se ha escapado antes de que la ingresen en un psiquiátrico. Se refugia en un hostel y desde allí habla con Richie. La tensión de la ruptura con este la lleva a tragar tierra (Figura 6.1). El problema siguiente es tratar con su padre biológico, después de haber roto con su marido. La solución viene de la mano de una píldora abortiva. Ella por fin puede expulsar aquello que la mantenía sometida a la familia.

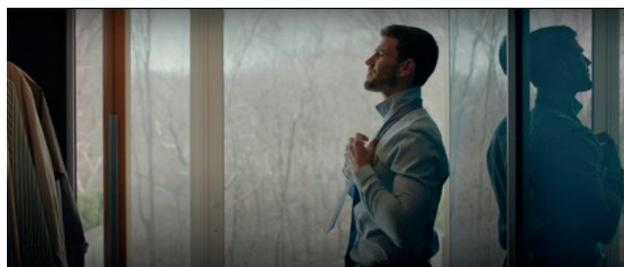
Hunter y Richie

La columna vertebral del relato se construye en torno a la relación de la pareja que forman Richie y Hunter. En las imágenes de entrada del film, cuando aún se insertan títulos de crédito, se desliza un mensaje de anticipación sobre la identidad de la protagonista. El relato nos muestra cómo se escoge un cordero para sacrificarlo y cómo ese cordero termina en el plato de los invitados a una cena. Entre que se escoge al cordero y se le sacrifica, se inserta una imagen de Hunter, la protagonista (Figura 7.1-7.3). Estas imágenes no sirven solo para preluar la cena, sino que en el marco general del film constituyen también una metáfora del papel que representará Hunter como “cordero” seleccionado y sacrificado para ser “digerido” por la familia de Richie.

FIGURA 7



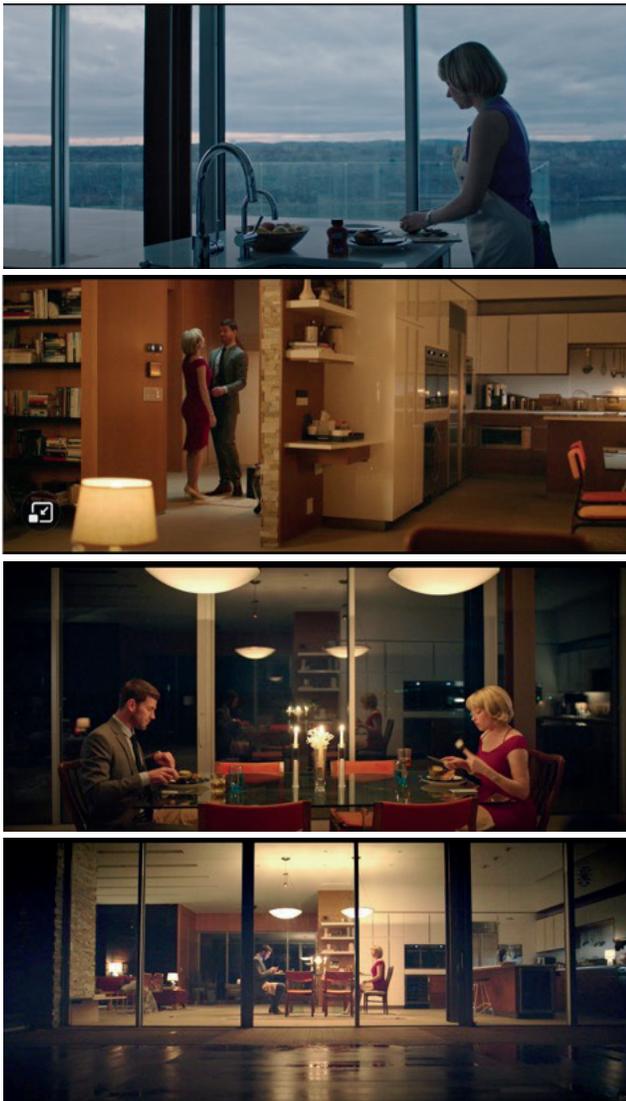
Fuente: Swallow



Fuente: Swallow

En ese prelude a la cena (prelude también del filme), se nos anuncia la división de roles tradicionales: Richie se encarga de la producción y el trabajo en el espacio público, mientras Hunter carga con las tareas reproductivas del espacio doméstico, incluyendo, como se verá más tarde (y es esencial en la relación) la reproducción biológica. En esas imágenes de comienzo, ellos se están preparando delante del espejo (Figura 7.4, 7.5) para presentarse ante toda la familia y los amigos en una cena en la que se hace oficial a Richie como heredero de la empresa y continuador de la estirpe (Figura 7.6). En la cena, Richie se dirige a los invitados agradeciendo el papel de su mujer en su carrera. Este comienzo muestra a una pareja que parece perfecta. El arco de transformación de esta relación y, por tanto, de los propios personajes, llevará a que, en el desenlace del film, él la acuse de desagradecida y desgraciada.

FIGURA 8



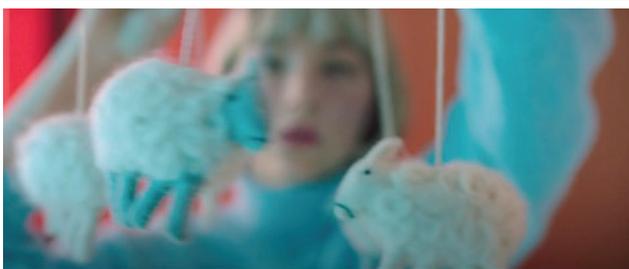
Fuente: Swallow

Después de esa primera escena de presentación de personajes en la cena, se pasa a una secuencia en la que se describe con más precisión el tipo de interacción entre la pareja. Hunter espera que su marido llegue de trabajar y prepara para él la cena (Figura 8.1). Lo hace con meticulosidad y perfeccionismo, quiere ser la esposa ideal tradicional. Cuando llega corre a recibirlo y pasan a cenar (Figura 8.2). Él alaba la cena

que le ha preparado. Ella intenta mantener una conversación, pero él está pendiente de sus negocios a través del móvil. Comprobamos que los comentarios que ella hace sobre el jardín, no le importan demasiado a él, que come de modo mecánico y presta la atención justa para parecer que está conversando. Cada uno mira su plato (hay resonancias de *Ciudadano Kane*). La composición del plano es simétrica e inmaculada, con el reflejo que les devuelve el ventanal (Figura 8.3) y que denota la soledad entre ellos. Para completar la sensación de aislamiento de la pareja, la secuencia se completa con un plano desde fuera de la estancia (Figura 8.4) que muestra su impoluto aislamiento del mundo, de la sociedad. Este aislamiento es central a lo largo de todo el relato de cara a entender cómo se configura su problema social, como algo individual y no colectivo.

FIGURA 9





Después de tragarse el primer objeto (la canica), pasamos a una escena en la que ellos están en la cama por la noche (Figura 9.1). Ella dice sentirse orgullosa de sí misma porque ha hecho algo inesperado. La focalización de la situación en la que nosotros sabemos tanto como ella y más que el marido; nos hace pensar que ella va a hablar de la canica, pero defrauda nuestras expectativas y habla de las cortinas; sabemos entonces que ella sabe que lo de la canica no es normal, es decir, es consciente de sus actos y de lo que se considera normalidad social.

Después ella le pregunta si está contento con ella. Ella tiene un problema de seguridad y depende afectivamente de la aprobación de Ritchie; Hunter quiere estar a la altura y juzga lo que hace por la reacción del marido. Él le asegura que no puede hacer nada mal aunque lo intente, pero al día siguiente le reprocha haber planchado la corbata de seda (Figura 9.2). Él dice que “no pasa nada”, pero al mismo tiempo contradice ese mensaje con su comunicación no verbal, lo que produce la sensación en ella de que la está compadeciendo, siendo condescendiente con sus errores.

No mucho después, ella descubre que está embarazada (Figura 9.3), hecho que Richie comunica rápidamente a sus padres (Figura 9.4). Hunter intenta esmerarse a partir de ese momento en preparar la habitación del bebé, que enseña a Richie orgullosa (Figura 9.5-9.7). Siguiendo con la metáfora del chivo expiatorio, ella coloca en la habitación unos corderitos (Figura 9.8). Tras la visita para la ecografía y el descubrimiento de que Hunter padece el trastorno, Richie se encoleriza con su mujer. Oímos su voz y entra en plano para reprochar la conducta de Hunter. Se cambia al parámetro de la cámara al hombro para darle dinamismo a la pelea verbal. Entonces, él dice un mensaje claro que delata su personalidad: “Y yo pagándolo todo”.

FIGURA 10



Fuente: Swallow



Fuente: Swallow

En el cumpleaños de Richie, ella ofrece unos sándwiches a una invitada y esta le hace un comentario que hace pensar a Hunter que Richie le ha contado su problema a su círculo social (Figura 10.1, 10.2). Corte a un plano en el que ella le confiesa muy agobiada que hubiera preferido que no se lo hubiese contado a nadie (Figura 10.3).



FIGURA 11





Fuente: Swallow

Tras escapar del internamiento en un psiquiátrico, Hunter se refugia en un motel (Figura 11). Allí recibe una llamada de Richie. La pregunta sobre si ella consigue romper con su marido se resuelve aquí. En esa conversación, Richie le revela lo que realmente piensa. Solo quiere a su hijo; ella es una “desgraciada y desagrada- decida”. Ella confiesa que le sigue queriendo y que aceleró cosas por él, la casa, el bebé. No pretendía ser madre sin estar segura, pero la pudo la presión. Destruye el móvil para denotar la ruptura de la comunicación con el exterior. De un plano general en espejo con una lámpara, pasamos a otro detalle y después a otra variación en el plano contrapicado. Después se queda embobada comiendo tierra y mirando un anuncio comercial en la televisión de un padre y una niña, Hunter cambia de expresión y deja de comer tierra. Tras ver la cara de la niña enfocada sobre la bola, volvemos al plano de ella, como si hubiera entendido algo. Es muy importante este tipo de historias visuales contadas así porque nos permite entender como espectadores qué sienten los personajes. El relato que cuenta de la televisión es un relato dentro de otro, dentro de su relato personal.

Hunter y la suegra

La suegra es un personaje central en esta trama porque desde el punto de vista del *género noir* representa la opción correcta de la identidad femenina. Normalmente siempre existía un reparto de roles femeninos en el *noir*: el protagonista tenía una pareja femenina que encarnaba las virtudes prescriptivas de la mujer, mientras que también existía una *femme fatal* que representaba lo que no debía ser una mujer.

FIGURA 12

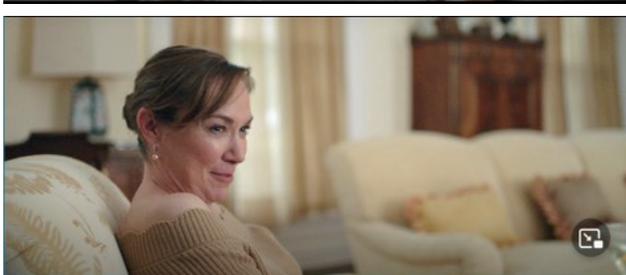




have to be anything dramatic. It can simply be a new way to walk to work, or a different snack you've never tried before. Talk to someone you see every day but haven't yet conversed with.

Every day, try to do something unexpected. Push yourself to try new things.

How did you feel while varying your routine? Perhaps slightly frightening or painful to be out of your comfort zone. You felt the urge to return to the old methodology. That tried-a



Fuente: Swallow

¿Qué quiere la suegra de Hunter? Enseñarle cómo debe comportarse si quiere ser la mujer de su hijo y la madre de su nieto. Estas operaciones se llevan a cabo por parte de toda la familia, pero la madre es el referente principal. La suegra le regala un libro para que sepa cómo debe actuar frente al embarazo (Figura 12.1). Hunter sigue sus órdenes y se prepara para el parto, leyendo el libro (Figura 12.2, 12.3), de hecho, tragándose literalmente (12.4) y viendo documentales sobre la placenta (Figura 12.5). También la invita a su casa para seguir con la labor de adoctrinamiento (Figura 12.6-12.8). Y le pregunta por su pasado para hacerle ver que está en deuda, porque ella no es nada sin la familia. De un modo cínico, la suegra le da el mejor consejo que le dieron a ella: “Finge [ser feliz] hasta que lo consigas” (“Fake it till you make it”). Para a continuación rematar preguntándole si ya es feliz o aún está fingiendo.

FIGURA 13



Fuente: Swallow

La suegra se arroga el privilegio de diagnosticarla y ponerle un tratamiento: “Ahora tu cuerpo está hambriento, pero le envía el mensaje equivocado al cerebro acerca de qué comer. Lo que haremos será reconectar la mente y el cuerpo”. Se nos introduce en la escena a través de un plano en el que está cortando verduras (Figura 13.1). De modo paternalista, le señala cómo abordar y solucionar su trastorno (Figura 13.2). La infantiliza proponiendo que tome alimentos ricos en hierro para no tener que tragar objetos de metal.

CONCLUSIONES

Hay una clara evolución del personaje, como sujeto social y de género. En un inicio, Hunter refleja perfectamente los estereotipos tradicionales femeninos. Se encuentra anclada en una estructura rígida en la que género y clase la sitúan como subordinada o subalterna en el *statu quo*. Su libertad negativa depende de una estructura de pasado traumático y precario desde el punto de vista familiar y laboral. De ningún modo ella desafía esa estructura, sino que pretende adaptarse y pasar desapercibida, confundirse con ella. La evolución del personaje se relaciona con el progresivo cuestionamiento de ese *statu quo* en el desenlace del film. Al inicio, ella pretende asimilarse a las expectativas que sobre ella se ha creado su marido y la familia de él, sobre todo su madre política. En sus elecciones la libertad positiva es escasa. Sin embargo, ella alcanza cierta libertad positiva a través de un proceso de conflicto con la familia política, más que de negociación sobre lo que podría ser beneficioso para todos. Hunter ejerce su libertad desobedeciendo las órdenes y escapando físicamente de sus antagonistas. Imaginar un futuro diferente y reconciliarse con su pasado requiere una visita al problema de raíz, su padre biológico.

Aunque al principio no resulte visible en la trama, la intención última de la familia política es transformarla en un vientre que gesta un bebé; en ese sentido *Swallow* es una versión más amable, en apariencia, que *La semilla del diablo* (Polanski, 1968) o *El exorcista* (Friedkin, 1973). Los tres filmes tratan sobre el tema de la reproducción, el cuerpo femenino y su violación, pero *Swallow* se separa de las otras dos porque en ella el po-

der religioso y su metáfora (el demonio, las brujas, etc.) es sustituido por el poder de la ciencia y la vigilancia moderna del trastorno mental. En ambos casos, temas *foucaultianos* por excelencia.

De cualquier modo, la negación de su problema conduce a Hunter a la aparición del síntoma. Y aquí haremos uso del concepto tal y como se describía en el psicoanálisis clásico. Frente al conflicto, el sujeto adopta una solución de compromiso entre demandas antitéticas, por un lado, de la estructura social (encarnada en el marido y su familia) y, por el otro, su propia agencia; es decir, entre su necesidad de desafiar esa estructura y manifestar su poder como sujeto, y la necesidad de su marido de subyugarla al orden familiar tradicional. Esa solución de compromiso adopta la forma del gesto de tragar (que da título al film). Ella comienza a tragar objetos del mismo modo que se traga la ideología de su marido; esa ideología la coloca a ella como objeto para reproducir biológicamente la especie y, por tanto, tragar también la carga genética del marido. Traga en silencio y se oculta a la mirada de los demás, representando el rol subalterno del ama de casa que espera a su marido con la comida preparada. A escondidas, comienza a tragar pilas, clavos, y objetos que suponen cada vez más un desafío. En resumen, por una parte, quiere adaptarse y, por la otra, no quiere refrendar con su conducta el *statu quo* de ese sistema familiar y su propia identidad como mujer. Su madre, bajo una estructura ideológica católica represiva tuvo que tragar con la violación. Lo que hace ella es abortar y salir de esa cadena de servidumbre.

En todo caso, su síntoma alude a una cuestión de control en el seno de una estructura que le niega el más mínimo poder sobre su destino. Tragar significa aprender a controlar su cuerpo frente a la invasión de un objeto (que simboliza a los sujetos de su familia política y su ideología), a pesar del peligro que entraña la acción. Porque el desafío no solo es tragar algo, sino ser capaz de expulsar lo tragado.

La familia política ejerce el control social sobre ella y establece quién es quién y qué debe hacer cada uno. Esa familia representa la hegemonía cultural frente a su familia carnal, que se funda sobre una violación, sobre una falta original. Frente a eso, Hunter desarrolla

un tipo de contestación invisible, que es la conducta de pica. Una vez que con el ecógrafo el síntoma se publica (porque el *sistema* hegemónico también emplea la técnica para invadir el espacio más privado de Hunter, su cuerpo), ella solo tiene dos opciones: o racionalizar su conducta y ocultar el síntoma, o visibilizar su rebeldía y plantear una resistencia pública. El resto del filme relata cómo intenta lo primero y, después de agotar esa posibilidad, termina realizando lo segundo. Esa estructura narrativa compone así los tres actos del drama, de la acción:

1. Acto I: Hunter es ignorada y cosificada por su familia política.
2. Acto II: Hunter intenta “curarse” de su trastorno siguiendo el discurso de la familia.
3. Acto III: Hunter rompe con la familia y termina abortando.

En principio, opta por lo último: intenta racionalizar su conducta y aceptar que lo que hace es una “locura” y tiene que tratarse con una psicóloga, que será a partir de ahora la que ejerza el papel de espía (como el ecógrafo) para la familia.

Vivimos en la ciudad, en la *polis*, y nuestros problemas surgen de nuestra convivencia, son problemas políticos. La forma de resolver esos problemas tiene que ver con el tipo de soluciones y la clase de espacios donde se aplican esas soluciones. Todos estamos familiarizados con la expresión “lavar los trapos sucios en casa”. Por diversas razones, las víctimas y victimarios de esos problemas intentan que no traspasen la esfera de lo privado. Esto es precisamente lo que ocurre en el Acto I de *Swallow*, de un modo radical. No hablamos de resolver el problema dentro del espacio privado del hogar, sino en el seno del espacio privado del propio cuerpo femenino. El problema político del aborto apunta en principio a algo tan esencial como el espacio inviolable del propio cuerpo. Como metáfora de ese problema, la protagonista desarrolla un trastorno de pica como síntoma.

El primer acto cuenta de modo latente el debate en torno al control del propio cuerpo físico como

reflejo del control psíquico sobre la identidad de Hunter. Este debate está muy lejos de presentarse como los grupos de discusión de Gamson, donde colectivamente se generan *frames* de agravio, identidad y agencia. *Swallow* trata sobre una etapa (usualmente anterior) a la tratada por Gamson en la construcción del problema social. Decimos “usualmente” porque no tiene por qué ser anterior. Lo que cuenta el filme es el modo en que se construye ese problema frente a otros y lo que nosotros pretendemos es comparar ese modo con el que expone el modelo de Gamson. En realidad, es como si antes de intentar resolver el problema con los otros, Hunter pretendiera solucionarlo en privado, sin la ayuda de los otros; al revés, con la resistencia de su familia política y gracias a esa resistencia. Ese debate adopta la forma del conflicto interno de su voluntad y su noluntad, tal y como se expresa en el teatro del oprimido de Augusto Boal (2002). Ese debate toma forma en el cuerpo de Hunter, del modo metafórico como dialéctica entre tragar y expulsar y, concretamente, entre intentar digerir la ideología de la familia política (tragándose las páginas del libro que le recomienda la suegra) o rechazarla. Su voluntad de doblegarse al discurso de su familia política choca contra su noluntad, expresada en sus reacciones a ser cosificada como lo fue su madre en el peor de los casos (violada) o su madre política, en el mejor (transformada en una mujer tradicional).

El paso al segundo acto está marcado por la publicidad del síntoma gracias a la ecografía. De ser un problema que se desarrolla en el mundo privado del cuerpo de Hunter pasa a ser una cuestión que atañe a toda la familia. El *frame* de agravio que en principio solo experimenta Hunter se traslada ahora a la familia política. El encuadre de oposición ya no se construye solo en la mente de Hunter, sino que se escenifica entre ella y la familia, aunque no de modo abierto, porque ella sigue intentando digerir el discurso alienante de los suegros y el marido. Para resolver el asunto, entra en juego la psicóloga y la presión social del entorno (el marido revela en su círculo social el trastorno de Hunter). La solución de Hunter es seguir intentando tragar más, controlar más la situación a través de una estrategia violenta con su cuerpo (hasta tragar el destornillador).

El tercer acto supone la consolidación del *frame* oposicional y el cambio de estrategia en la agencia. Hunter escapa de su internamiento, rompe con su marido y decide conocer a su padre “biológico”. Su agencia se traduce en dejar de tragar y en abortar, como modo final de expresar su control sobre el cuerpo y la mente.

Podemos ahora preguntarnos hasta qué punto los *frames* empleados por la protagonista son comparables a los que dedujo Gamson de sus grupos de discusión. Por un lado, los *frames* existen en el problema que se plantea Hunter, pero no del modo colectivo en que Gamson establece. Esto no implica que ese problema no sea fruto de la interacción con los demás, pero falta sobre todo un marco de identidad colectiva, que será sustituido por alianzas puntuales (con Luay, el refugiado sirio que trabaja como cuidador), con la psi-

cológa o, incluso, con la médico que le facilita las pastillas anticonceptivas al final. Por otro lado, no hablamos de la construcción de problemas en situaciones reales sino en una ficción cinematográfica donde la cuestión se aborda a través de un proceso de recepción donde no se explicita el asunto, es decir, a diferencia de los grupos de discusión, el filme no plantea al inicio el tema del aborto y el control femenino, sino que su retórica procede a veces a través de rutas más periféricas (Petty y Cacioppo, 1984). Quedaría por averiguar si en el proceso de recepción, el espectador construye un problema tan complejo del mismo modo que podría hacerlo en grupos de discusión opinando de viva voz. El poder de la ficción es el de poner en marcha un proceso persuasivo en el que se permite al espectador redescubrir un tema sobre el que ya tiene prejuicios. \

REFERENCIAS

- » Berlin, I. (1969). Two Concepts of Liberty. EN I. Berlin, *Four Essays on Liberty*, London Oxford University Press, pp. 118–72.
- » Boal, A. (2002). *Games for Actors and Non-actors*. London, Psychology Press.
- » Curtis, Adam (2007). *The Trap*. Recuperado el 10 de octubre de 2022 de <https://thoughtmaybe.com/the-trap/>
- » Ferree, M. M., Gamson, W. A., Gerhards, J., & Rucht, D. (2002). *Shaping Abortion Discourse: Democracy and the Public Sphere in Germany and the United States*. Cambridge, Cambridge University Press. En <https://doi.org/10.1017/CBO9780511613685>
- » Foucault, M. (2004). *Vigilar y castigar: Nacimiento de la prisión*. Madrid, Siglo XXI Editores.
- » Friedkin, W. Friedkin, W. (Director) (1973). *El exorcista*. Warner Bros., Hoya Productions
- » Gamson, W. A. (1992). *Talking Politics*. Cambridge, Cambridge University Press.
- » Gamson, W. A., Croteau, D., Hoynes, W., & Sasson, T. (1992). Media Images and the Social Construction of Reality. *Annual Review of Sociology*, 18, 373-393.
- » Gay, P. du, Hall, S., Janes, L., Madsen, A. K., Mackay, H., & Negus, K. (2013). *Doing Cultural Studies: The Story of the Sony Walkman*. London, SAGE.
- » Giddens, A. (1971). *Capitalism and Modern Social Theory: An Analysis of the Writings of Marx, Durkheim and Max Weber*. Cambridge, University Press. En <https://doi.org/10.1017/CBO9780511803109>
- » Graeber, D., & Wengrow, D. (2021). *The Dawn of Everything: A New History of Humanity (First Edition)*. New York, Farrar, Straus and Giroux.
- » Laclau, E. (2005). *On Populist Reason*. London, Verso Books.
- » Lukes, S. (2007). *El poder: Un enfoque radical*. Siglo XXI de España Editores.
- » Neumann, S. (Dir.) (2020). *Le temps des ouvriers*. Miniserie de tv. En <https://www.filmaffinity.com/es/film906270.html>
- » Petty, R. E., & Cacioppo, J. T. (1984). The effects of involvement on responses to argument quantity and quality: Central and peripheral routes to persuasion. *Journal of Personality and Social Psychology*, 46, 69-81. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.46.1.69>
- » Polanski, R. (Director). (1968). *La semilla del diablo*. William Castle Productions.
- » Scott, J. C. (1985). *Weapons of the Weak: Everyday Forms of Peasant Resistance*. New Haven, CT, USA, Yale University Press. En <https://www.jstor.org/stable/j.ctt1nq836>
- » Mirabella-Davis, C. (Dir)v(2019). *Swallow*. Charades, Stand Alone Productions, Logical Pictures.
- » Taylor, Charles. (1985). What's Wrong With Negative Liberty. En *Philosophy and the Human Sciences: Philosophical Papers*, vol. 2. Cambridge, Cambridge University Press, pp 211–29.
- » Valhondo, J. L., & Vivas, A. (2020). *La construcción de personajes audiovisuales: Habilidades informativas*. Barcelona: Gedisa.
- » Watzlawick, P. (1963). A Review of the Double Bind Theory. *Family Process*, 2(1), 132-153. En <https://doi.org/10.1111/j.1545-5300.1963.00132.x>
- » Weber, M. (2019). *Economy and Society*. Cambridge, MA, USA, Harvard University Press.



Exploring affect, identity, and populism in and around Todd Phillips' *Joker*

Explorando la afectividad, la identidad y el populismo en torno a Joker (2019) de Todd Phillips



Dr. Nihar Sreepada

Missouri State University, USA
niharsreepada@missouristate.edu
Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-5132-2304>

Dr. Gabriel Domínguez Partida

Universidad Panamericana, campus de Guadalajara, México
gadoming@up.edu.mx
Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-7784-3992>

Recibido: 8 de octubre de 2022

Aceptado: 25 de octubre de 2022

Publicado: 31 de diciembre de 2022

Received: October 8th, 2022

Accepted: October 25th, 2022

Published: December 31st, 2022



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



Videopresentación

DOI: <https://doi.org/10.21555/rpc.v4i2.2713>

Cómo citar: Sreepada, N., & Domínguez Partida, G. (2022). Exploring affect, identity, and populism in and around Todd Phillips' *Joker*. *Revista Panamericana de Comunicación*, 4(2). <https://doi.org/10.21555/rpc.v4i2.2713>

ABSTRACT

Cultural identity has become a fluid concept in which several positionalities converge; most of them are influenced greatly by popular culture, causing a constant individual negotiation between their real lives and the image on the screen. In 2019, Todd Phillips's *Joker*

achieved worldwide success not only at the box office but also in critical appraisal. Unlike previous representations of this villain as a disruptive social persona, *Joker* showed the main character as a political figure that gives agency and voice to the people who are socially

repressed. The impact of this representation transcended Anglo cultures to the extent of symbolizing a populist uprising and a growing anti-government sentiment. Nevertheless, this figure's appropriation brings two problematic ideological standpoints to the goal these groups aim: violence as the only alternative to restoring

equality in society and color blindness that silences the struggles that cultures face depending on their context.

Keywords: Social identity, representation, Joker, violence, color blindness

RESUMEN

La identidad cultural se ha convertido en un concepto fluido en el que convergen varias posiciones; la mayoría de ellas están fuertemente influenciados por la cultura popular, provocando una constante negociación individual entre la vida real y la imagen en la pantalla. En 2019, Joker de Todd Phillips logró el éxito mundial no solo en la taquilla sino también en la evaluación crítica. A diferencia de las representaciones anteriores de este villano como un personaje social disruptivo, Joker mostró al personaje principal como una figura política que da voz y agencia a las personas socialmente reprimidas. El impacto de esta representación trascendió

las culturas anglosajonas hasta el punto de simbolizar un levantamiento populista y un creciente sentimiento antigubernamental. Sin embargo, la apropiación de esta figura trae dos puntos de vista ideológicos problemáticos al objetivo que persiguen estos grupos: la violencia como única alternativa para restaurar la igualdad en la sociedad y el daltonismo que silencia las luchas que enfrentan las culturas según su contexto..

Palabras clave: Identidad social, representación, Joker, violencia, daltonismo

INTRODUCTION

Towards the end of *Joker* (2019), Arthur Fleck, Joaquin Phoenix's character, in his full clown-adorned glory, basks in the adulation and chaos his actions have caused. Protestors around him riot on Gotham's streets, devoted to the clown prince. Since the film's release, several critics lashed out at the movie for the seemingly celebratory portrayal of an otherwise dreaded, diabolic supervillain. Critics deemed the film to be irresponsible for its propensity to incite white rage and violence. However, worldwide audiences seemingly loved the dark take on the character, eventually leading

to one of DC's biggest successes, grossing over \$1.074 billion at the box office and leading to a Best Actor Oscar for Joaquin Phoenix.

The Joker's character has a mystique, a factor of the unknown of the "human" behind the clown. The character seemingly embodies the deep "insecurities" of audiences as his motivations are "out in any logical way", converting him into a "wildcard, a force of will, a compelling power that finds creative ways to unleash chaos..." (Peaslee & Weiner, 2015; p. 16). Several attempts have been made to explore the origin story of

the mysterious character in comic books and even animated adaptations such as *The Killing Joke* (1988) and *Mask of the Phantasm* (1993). Even the more recent TV series *Gotham* (2014- 2019) introduced and explored a character whom the showrunners referred to as a “pro-to-joker” (Alter, 2019). On the big screen, one of the more popular takes on the character comes from Tim Burton’s *Batman* (1989), with Jack Nicholson playing this part. Burton’s take had the character “Jack Napier” as a powerful hitman, who later has a “chemical” accident that disfigures and colors his face/hair. The aspect of the Joker falling into a “vat of chemicals” is one of the more familiar approaches to the origin story seen in various adaptations (Alter, 2019). Nevertheless, through the years, the character mainly remained mysterious, existing solely to terrorize his “nemesis”— Batman.

With Todd Phillips’s *Joker* (2019), the supervillain’s cinematic origin story took a different turn. There was no falling into the chemicals, no criminal background; only a frail, ordinary man named Arthur Fleck, struggling with Pseudobulbar Affect (PBA)¹, who aims to be a successful comedian. The story was grounded and rooted in real-world situations leading to Arthur’s eventual turn into a supervillain (or a hero?) rather than involving a sci-fi/supernatural element of drowning in a chemical tank. Here, the Joker is the outcome of a vicious and corrupted social system that marginalizes and disregards the needs of those who do not fit into the standards of the status quo (e.g., non-white, females, or those with mental disorders). However, despite inciting violence as predicted by the critics, the film inspired fans and protestors across the wide to wear Joker’s masks or paint their faces as clowns. For instance, Chile demonstrations derived from the increase in subway fares (see Fig. 1), the marches in Lebanon against the corruption and wealth of politicians (see Fig. 2), and the protests in Hong Kong against the Fugitive Offenders amendment bill on extradition (see. Fig. 3). These demonstrations

symbolized a globalized, populist uprising – a growing anti-governmental sentiment (Clarke, 2019; Sharf, 2019; Kaur, 2019). How did an unhinged evil criminal in popular culture become a symbol of resistance in the current milieu? Moreover, how does its discourse invite the audience to conceptualize a racially colorblind zeitgeist? Furthermore, why does this character attract audiences to adopt him as an icon for social change, and what does this action imply?

In this paper, we examine the Joker’s portrayal in the film *Joker* (2019), considering the character’s evolution through the depiction and progression of his relationship with mass media. We argue that the character’s description is an output of the zeitgeist (the time the film was either released or set in), and the Joker’s turn into a populist symbol is interlinked to his devolving relationship with the media. The Joker then manifests as the media rebel populist symbol in Todd Phillips’s *Joker* (2019) in times where movements against the status quo frequently influence political agency. We also claim that the film deploys the character and his actions according to a populist political figure who gives agency and voice to socially excluded, forgotten, or repressed people. This representation’s impact has transcended Anglo cultures and provided avenues for symbolizing populism and growing anti-governmental sentiment in an international context. Simultaneously, the film rather proposes a colorblind discourse that is problematic when adopted by minorities out of the screen, as it ignores racial disparities and enables the hegemonic structures of white privilege to perdure.



Fig 1.

¹ According to Ahmed and Simmons (2013), the Pseudobulbar affect (PBA) refers to the act of crying or laughing with no correspondence with the events experienced. This disorder can be related to other mental or physical diseases and negatively impacts a patient’s life quality and expectancy. Because of PBA, patients can experience anxiety, psychiatric disorders, and depression.



Fig. 2



Fig. 3

THE ZEITGEIST OF THE 1980'S

In the film industry, setting a period piece reminds us of historical moments that have forged our society. Forgetting the past negatively impacts the effectiveness of the political agency and the decision-making process in the present time. Since memory tends to select fragments of the past according to an individ-

ual or social bias, period pieces provide a lens through which we can examine the past and a mirror to reflect on the current zeitgeist (Araújo & Santos, 2009). As *Joker* (2019) was set in the 1980s, we provide a brief history of the times' socio-political environment.

By the end of World War II, several soldiers came back to the U.S looking for employment. Soon, the country saw an increase in manufacturing of consumer goods (e.g., cars, TV's) and spending. However, after the initial boom, there was an economic stumble around the late 1960s and 1970s due to several economic and cultural disasters in the nation's collective. The Watergate Scandal, the Vietnam War, and rising crime led to most Americans being dissatisfied and less trustworthy of the government (History, 2018; Whiteley, 1987). Many Americans welcomed a change through the politics and policies of President Ronald Reagan. Eventually, the progressive spiritual zeitgeist of the 1960s gave way to the material capitalism of the 1980s.

Reagan was elected president in 1981, creating a social and economic culture of materialism, consumerism, and capitalism. However, Reagan's economic policies—also known as “Reaganomics”—were unsuccessful initially (Collins, 2006). A year into his first term, the United States experienced one of the worst periods of recession since the Great Depression:

Huge increases in military spending (during the Reagan administration, Pentagon spending would reach \$34 million an hour) were not offset by spending cuts or tax increases elsewhere. Nine million people were unemployed in November of that year. Businesses closed, families lost their homes and farmers lost their land. (History, 2018, para. 9).

The previous crisis was not lasting as the economy slowly began to rise; the middle class and the rich began to prosper due to tax cuts and increased spending power (Collins, 2006; Wellman, n.d.). Consequently, there were record budget deficits, and several new rising problems were experienced by American society. Concerns included an increasing homelessness crisis, cocaine crisis, crime, and substandard living condi-

tions for the community's lower sections (Encyclopedia, 2020). These issues, however, did not begrudge the middle class and the rich. By the end of Reagan's presidency in 1989, his approval rating was one of the highest for presidents at the end of their terms since Franklin Roosevelt (Collins, 2006; History, 2018).

During this period, the higher spending power of the middle class and the rich meant that the service industry boomed:

With thousands of malls, supermarkets, and restaurants to visit, everything necessary for the good life appeared to be for sale. And Americans bought. It was the greatest spending spree in America. By 1985, there were more than twenty-six thousand shopping centers in the country, with total annual purchases at those centers reaching \$1 trillion. (Encyclopedia, 2020, para. 2-3)

Popular culture references included Madonna singing, "I am a material girl" and the movie *Wall Street* declaring, "Greed is good" (Wellman, n.d.; Collins, 2006; History, 2018; Encyclopedia, 2020). The previously considered "luxury" cable TV became more of a necessity in the 1980s, with MTV booming, featuring the newest artists and fashion. The "Reaganomics" of increased spending power, materialism, and popular culture amalgamated to create the "Young Urban Professionals," popularly known as Yuppies. Unlike the Hippies of the 1960s, the Yuppies were more focused on style, money, and success. The "Greed is Good" quote from the movie *Wall Street* aptly captures the Yuppie collective psychology of the 1980's milieu. Yuppies desired to be successful, wear expensive trendy clothes, make a lot of money, and live the "American Dream." This symbolic transformation meant that the "American Dream" signified money and wealth rather than freedom (Wellman, n.d.; Collins, 2006).

This economic, political, and cultural landscape underlies the film, *Joker*. Because of this context, the movie's commentary on elite capitalism's political and economic structures is as prevalent in current times as it was in the 1980s. However, other factors influence

how this rhetoric is conceived and operates in the current social context. One of these factors is colorblindness due to a post-racial discourse prompted by politics.

The film *Joker*, while released in 2019, was set in the times of 1980s. However, the film's commentary on elite capitalism's political and economic structures is as prevalent in current times as much as it was in the 1980s.

THE EMERGENCE OF COLORBLINDNESS IN THE CURRENT ZEITGEIST

Post-racial rhetoric was not part of the 1980s U.S. social landscape; it took two decades to become a discourse that would permeate social policies and cultural products. After the election of Barack Obama as President of the United States, the country's cultural zeitgeist presented as post-racial. In the American population's collective imagination, electing the first Black president signified that racism was a matter of the past. Thus, colorblind integration efforts drove the present (Cisneros & Nakayama, 2015). In other words, having a Black president meant that race was no longer a source of inequalities; thus, there should not be any distinction based on race (Ferber, 2012). White individuals usually adopt this rhetoric to present themselves as unbiased and nonprejudiced towards any race, as well as distance themselves from any racist practice (Plaut, Thomas, Hurd & Romano, 2018). Although this outcome could be considered positive, individuals who rely on a colorblind perspective are less sensitized to understand the minorities' issues and elicit negative sentiments toward racial problems (Holoien & Shelton, 2012).

However, neither the election of Obama nor the post-racial/colorblind rhetoric eradicated racism from the public sphere. Quite the opposite, this context fosters a "new racism" that, instead of inheres less in public displays of discrimination towards racial minorities, depends more on hegemonic structures that facilitate segregation and exclusion by privileging white people (Bonilla-Silva, 2015). In this new racism, meritocracy, a system in which opportunities depend on individual efforts, is used as an argument to discard any question regarding white privilege (Ferber, 2013). Such a system

also appeals to “cultural deficiency” as a way to explain why racial minorities have not been capable of adapting to the U.S. conditions; in this context, their performance is the barrier that impedes minorities’ access to the same opportunities that the white population (Flores, Moon, & Nakayama, 2006). Moreover, this new racism employs diverse tactics such as the suppression of racial connotations, reverse racism, a political agenda that avoids considering racial particularities, and the invisibility of all those practices that promote racial discrimination to benefit whites systematically (Bonilla-Silva & Ashe, 2014). Three pieces are fundamental in these tactics: standard frames (interpretations used by individuals to filter, make sense, and explain racial matters), style (the rhetorical strategies and terms implemented in the racial discourse), and racial stories (storylines in which whites are detached from discriminatory practices and subject to discrimination) (According to Bonilla-Silva, 2006).

The new racism permeates media representations, using four strategies to portray racial minorities. First, it can be the case of nonrecognition, the absence of these groups from representations. A second strategy appeals to ridicule them, using stereotypes and misrepresentations of those groups. Third, minorities can be portrayed as protectors, playing secondary roles at the protagonist’s service, sometimes relying on stereotypical archetypes. Finally, they can also rely on representations of various characters (Bonilla-Silva & Ashe, 2014).

Contemporary media content has embraced a multiracial cast; in doing so, however, they have built utopian universes in which characters from these racial groups represent stereotypes that do not appeal to the social, financial, and political realities of these audiences (Bonilla-Silva & Ashe, 2014). Conversely, these characters’ presence without their racial struggles transforms them into “honorary whites,” disconnected from the realities these racial groups experience. Moreover, facing these representations, individuals from minority groups “force themselves to regulate their behavior and emotions in order to avoid being a target of prejudice” (Holoién & Shelton, 2012; p.562).

In this media landscape, representations of some other characters that correspond to specific arche-

types become quite problematic as they are not rooted in the reality of minorities. Thus, if the Joker is developed as a populist rebel, despite the references to the current political context, it is necessary to consider how the film relates to this new racism.

THE COLORBLIND JOKER: MEDIA POPULIST, REBEL SYMBOL

“If you think GREED is bad, wait until you hear about CAPITALISM,” reads one of the signs (see fig. 4) displayed by a violent group of protestors wearing Joker masks towards the end of the film. Like many others in the movie, these protestors embrace the titular character and his message.



Fig. 4

In *Joker* (2019), the character is not a mysterious anarchist with no agenda à la *The Dark Knight* (2008). Instead, Arthur is a product of an unfair, traumatic system that methodically destroys his physical and mental state. Director Todd Phillips takes the story back to the zeitgeist of the 1980s, subtly referenced by posters of films such as *Blow Out*, *Zorro the Gay Blade*, and *Excalibur* (all released in 1981) adorned across the city of Gotham.

The city’s design preserves Tim Burton’s construction of a place in literal and metaphorical decay portrayed in *Batman* (1989)—an overcrowded location rumbling with people with withering buildings and roads. The wealthy are secure and safe, while ordinary people are crumbling under the literal and figurative structures that support crime, poverty, and hunger. Hence, set in the zeitgeist of the 1980s, the film employs

a discourse on the political and social structures that underlie elite capitalism.

In *Joker*, a strike of sanitation workers— accurate and frequent incidents in New York during the 1980s— has stirred Gotham City. The capitalistic society disregards the strike to overshadow the working-class unions and collective action. In this context, the film centers on a white man named Arthur Fleck, frequently bullied by the people in the society (primarily by people of color), who decides to get revenge. Because the film foregrounds this plot and mass shootings were rampant in the U.S. society (including a specific mass shooting incident during the screening of *The Dark Knight* in 2008), the movie *Joker* was seen by many critics as a justification for white rage (Devega, 2019). However, the film's ideological underpinnings require more than such a surface-level rejection.

Despite the criticism pointing out how the film would elicit white rage, it is possible to notice the movie's appeal to a colorblind discourse, mainly due to the way the protagonist, Arthur Fleck, relates to other characters, especially those from minorities. To achieve this goal, the film places the spectator from Arthur's point of view. According to his narrative, the rich elite is society's real "villain." This assertion is further illustrated by a scene on a train where Arthur shoots three men harassing him and a woman. The men are white and referred to as the "Wall Street men"— (see fig. 5)—the same part of the rich elite he comes to hate. Henceforth, Arthur does not see race, only class (unequal opportunity and wealth in an elitist society). Arthur continuously faces situations where a capitalist government is blocking his right to mental health treatment while ignoring and exacerbating his mother's deteriorating health. Hospitals and mental institutions are under-resourced with the government slashing welfare budgets: "They don't care about people like you, Arthur," says Arthur's therapist, who is Black, when she tries to explain that she cannot treat him anymore due to government funding cuts, "and they really don't care about people like me either." In these lines, Uetricht (2019) writes:

The black, female public-sector worker is telling the white, male public-service user that their in-

terests are intertwined against the wealthy billionaire class and their political lackeys who are slashing public services. Across racial and gender boundaries, the two have a common class enemy. (para. 12)

This scene illustrates that a surface-level rejection of the film as a justification for white rage is somewhat inadequate. The film's affect, especially when considering the international audience, is much more nuanced than a simple illustration of "White rage." Nevertheless, even in the scene above, the film perpetuates a particularly colorblindness discourse, which we dive into in the next section.

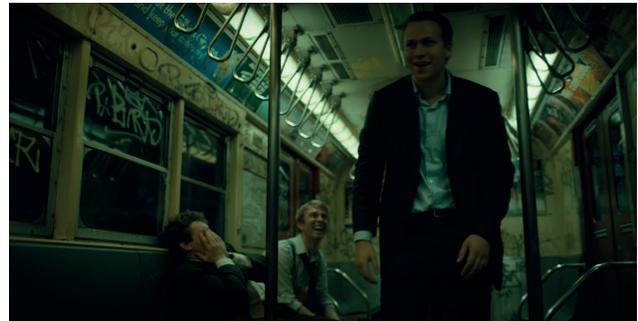


Fig.5

JOKER AMIDST THE CULTURE INDUSTRY

Although the film *Joker* was released in 2019, the story is set in the 1980s, portraying the heart of this decade's zeitgeist: Ronald Reagan's two presidential terms. Reagan espoused the economics of free-market capitalism across all walks of U.S. life. Consequently, the government cut taxes for the rich and slashed welfare for the poor. The representation of the cultural zeitgeist in *Joker* is filtered and screened through the present zeitgeist lens of its production and distribution context. This aspect relationship is demonstrated by the *Joker*'s interaction with the media in the film.

The *Joker*'s origin story in *Joker* (2019) presents Arthur as an avid fan of the media—another commentary on the mass media consumer culture of the 1980s, where TV's influence cannot be understated. Ar-

thur's relationship with media is essentially his way of navigating and escaping loneliness. He frequently imagines himself as part of the media industry, where he seeks praise and appreciation, negotiated through the "culture industry"² lens. Arthur Fleck is in this uncritical relationship with a late-night TV show, simply becoming another passive fan of the elite manifestations of a capitalist media industry.

The film's mass media presentation evokes the conceptualization of the "culture industry," particularly relevant to the zeitgeist of the 1980s, as mass media and other industries were selling the American Dream idea to the enthusiastic consumer. "Happiness" and "freedom" are sold through a consumeristic lens that values fame, money, and success. Though set in the 1980s, the film stays relevant to the current zeitgeist by focusing on this notion of the "American Dream," where mass media is part of the elite system that enhances the existing hegemonic structures. The film then focuses on Arthur's relationship evolving (or devolving) relationship with mass media as an integral part of the elite culture industry.

Initially, Arthur is as an ardent fan of the show "Live with Murray Franklin." Watching the show becomes a ritual for both him and his mother. In one scene, while watching the show, Arthur imagines himself as one of the live audience members (see fig. 6 and 7). In his imagination, he gets called out by Murray (the talk show host) for his enthusiastic clapping and praise. The lights fall on Arthur, giving him the attention he seeks (see fig. 8):



Fig. 6



Fig. 7



Fig. 8

² The term "culture industry," developed by Adorno and Horkheimer (2007), describes a capitalist product economy that encompasses all entertainment fields, including film and music. While the entertainment industry's productions seemingly represent art, they are ultimately subject to the powers of economic gain. Art then becomes a product of consumerism, rendering itself to be stripped of the essence of art itself (Adorno & Horkheimer, 2007). This phenomenon eventually strips the collective human consciousness of critical discourse and independent thought. The culture industry then takes over the reality of life. It manifests as a screen through which humans construct and experience life.

MURRAY: What is your name?

ARTHUR: Hi, Murray. Arthur. My name is Arthur.

MURRAY: There's something special about you, Arthur, I can tell. Where you from?

ARTHUR: I live right here in the city. With my mother.

The audience laughs at Arthur. Murray quickly stops them from laughing, telling his own story:

MURRAY FRANKLIN: Hold on. There's nothing funny about that. I lived with my mother before I made it. It was just me and her. I'm that kid whose father went out for a pack of cigarettes and never came back.

ARTHUR: I know what that's like, Murray. I've been the man of the house for as long as I can remember. I take good care of my mother.

The audience starts applauding Arthur for his response. As a consequence, Arthur seems more confident and at ease than he ever is in the ordinary world. He soaks in the approval of other members of this collective zeitgeist. Arthur is practically living out his insecurities through the late-night show, mediated through the TV screen's lens. He feels that society ridicules him for living with his mother. However, by receiving appreciation and validation (in his imagination) from a famous TV personality like Murray, Arthur can be a functional member of society. For Arthur, whom people around him have shunned since childhood, receiving adulation from the audience (and media) is a utopia that fulfills the American dream.

MURRAY FRANKLIN: All that sacrifice. She must love you very much.

ARTHUR: She does. She always tells me to smile and put on a happy face. She says that I was put here to spread joy and laughter.

At this point, everyone cheers for Arthur, including Murray. Arthur gets happier and happier as the audience cheers loudly. This moment is perhaps the most content we see the character in the film. Murray calls him down to the stage, Arthur goes down, and Murray raises Arthur's hand to more cheers from the audience. Arthur is where he wants to be—under the spotlight, receiving praise and adulation from the society that have continuously rejected him.

MURRAY FRANKLIN: Okay, we got a big show tonight, stay tuned. We'll be right back.

Once the show goes into a commercial break, Murray turns to Arthur:

MURRAY FRANKLIN: That was great, Arthur,

thanks. I loved hearing what you had to say. Made my day.

ARTHUR: Thanks, Murray.

MURRAY FRANKLIN: You see all this, the lights, the show, the love of the audience, I'd give it all up in a heartbeat to have a kid like you.

Arthur has tears in his eyes and hugs Murray. The scene ends back in Arthur's living room. Through his imagination, Arthur lives out his sadness of not having a father, and through the mediation of a late-night TV show, Arthur negotiates his place in society. He imagines himself being accepted by society for his goodness and love towards his mother. Arthur does not know who his birth father is. At one point in the movie, it is revealed that his mother's boyfriend violently abused him when he was a kid. Therefore, through the show's mediation, Arthur negotiates the trauma of not having a father and being tormented by his mother's boyfriend while fulfilling his need for a father-like figure through Murray. The culture industry has consumed him. It takes a major shock for Arthur—through humiliation by none other than his father figure, Murray Franklin—to realize just how low a place in the class hierarchy he inhabits.

In a scene towards the film's last act, with his mother undergoing treatment in the hospital room, Arthur watches the "Live with Murray Franklin" show. He suddenly sees himself being telecasted; at first, he is ecstatic (see fig. 9). Murray plays a clip of Arthur's comedy act to entertain viewers with a snippet meant to be a "comedy fail" (see fig. 10). Murray and the audience laugh at Arthur because of his failed comedic act. At the same time, Arthur watches; his smile slowly turns into a frown, and his dreams are shattered (see fig. 11). For Arthur, this is a rude awakening concerning everything he believes about his idol and father figure in Murray Franklin. Arthur realizes he has been duped all along; he is just another pawn in an endless cycle of consumerism and elitism in the culture industry. This incident dramatically impacts the way Arthur views Murray, the show, and, in essence, society as a whole.



Fig. 9



Fig. 10



Fig. 11

Arthur is thus slowly transforming into the Joker, having lost one of his last remaining escapes in the TV show. Murray then invites him to the show to directly make fun of him. For the first time, we see the Joker manifesting into a media-savvy self, making an appearance on the show. In a tense exchange, in front of a live studio audience, Murray presses Joker after he reveals that he was the one who killed the Wall Street men. Joker justifies his actions by saying:

Have you seen what it's like out there, Murray? Do you ever actually leave this studio? Everybody just yells and screams at each other. Nobody's civil anymore. Nobody thinks what it's like to be the other guy. You think men like Thomas Wayne ever think what it's like to be a guy like me? To be anybody but themselves.

Joker's outburst is a reflection of his push-back against the elites. "Men like Thomas Wayne" are the powerful rich, the top 1 percent of the society that does not know nor care about "a guy like" Arthur. Thus, Arthur's abrupt awakening from the culture industry transforms him into a rebel who realizes how capitalism's promises have not been truthful per equal to all in society.

Because of the aforementioned reasons, it can be understood when questioned why many were wearing Joker makeup, one protestor in Beirut said, "it just felt right, it was the one and only thing I thought at the moment I could do to get a message out., We are hurt and simply disappointed." (Kaur, 2019, para. 14). There are several parallels between the quote from this protestor and Joker's outburst. Joker was a fan of the media, especially Murray's late-night show, but he was betrayed by the person he considers his idol. Moreover, Joker felt disappointed by the government and the system that endorses elite capitalism. Protesters (like the Joker) seem to think that they have been neglected by the rich and that the rich cannot comprehend ordinary people's everyday problems and struggles. For the protester (quoted above), they felt that wearing the Joker makeup was the only way to get the message across to the elite. They thought that the elitist system must notice them and many others like them—just like Joker felt the need to convey the ordinary citizen's message through his media appearance. While the Joker utilized media as a channel to express his ideas, the protesters used the Joker himself to gain attention from the press and government.

After Joker's outburst, Murray responds: "So much self-pity, Arthur," evoking the elite construction that everyday people are regularly bombarded with in their daily lives. Working-class and poor people world-

wide hear comments from the upper class: that they are responsible for their predicaments. Statements such as “you have to work harder” and “it is your fault that you are poor” are commonplace in a capitalist system. Szalavitz (2017) writes that this comes from a notion of “fundamental attribution error, where humans have a natural tendency to see the behavior of others as being determined by their character—while excusing our own behavior based on circumstances.” (para. 4). This rhetoric of meritocracy is frequently employed by the rich to attribute their success to their own hard work, assuming that everyone in a society has an equal opportunity for achieving success. Thomas Wayne (Bruce Wayne’s father), in the film, during a TV interview, disparagingly calls the protesting working class and poor citizens on the streets “clowns.” In response to this statement, fans of the Joker in the film dress up like clowns (akin to the Joker) and riot.

Similarly, during a demonstration, protesters in Chile painted on a statue, “we are all clowns” (Kaur, 2019, para. 3). The working class and poor embrace the film’s rhetoric. They manifest the Joker’s populist message that revolts against rich people like Thomas Wayne, who champion a “fundamental attribution error” towards the working class and poor.

After patronizing Arthur for indulging in “self-pity,” Murray continues: “You sound like you’re making excuses for killing three young men. Not everybody’s awful.”

JOKER: You’re awful, Murray.

MURRAY FRANKLIN Me? How am I awful?

JOKER: Playing my video, inviting me on the show. You just wanted to make fun of me. You’re just like the rest of them, Murray. Everything comes too easy for you.

With these lines, the Joker’s message is revealed. The Joker’s pushback is against the capitalist powers of society—people such as Murray Franklin. Through rhetorical questions/statements, such as, “Do you ever actually leave this studio?” and “everything comes too easy for you,” Joker references the class divide across society’s political and economic structures and places Murray right on the top of the hierarchy. Con-

sequently, such lines are repeated by protestors across the world who took to the streets to oppose against existing class inequality in their country, such as one individual protesting in Chile: “Joker is a misunderstood character, vulnerable and abandoned. Chileans, the ones who do not belong to the social privilege class -- which are the majority of us -- feel the same way” (Kaur, 2019, para. 21). The film wields a populist message that capitalism enables a hierarchy of elites controlling the resources, and ordinary people are left to survive on their own. On this aspect, Devega (2019) writes:

Mass media, schools, and other agents of political socialization have convinced many Americans (and other people around the world) that consumerism, capitalism, and democracy are the same thing. People who live in societies dominated by neoliberalism and gangster capitalism are told that they are ultimately responsible for their own suffering and lack of success, even as income and wealth inequality soar, life chances are truncated, and meritocracy is exposed as a sham. (par. 22)

The failure of the promises of capitalism is evidenced in Joker’s portrayal and interaction with mass media. Initially, he is smitten with the culture industry that promised him the American dream. Then, he realizes that people like Murray would only care about him to make fun of him. Moreover, his appearance on the show solidifies the populist ideology. The film’s ideological rhetoric, judging by protestors worldwide, has materialized in several anti-government and anti-status-quo demonstrations. Therefore, the film’s sway—referenced by protestors wearing the Joker masks across Chile, Hong Kong, Beirut, Iraq, and Bolivia—should not be dismissed as a surface-level justification for white rage. Protestors embraced the character and wielded their agency to fight against the dominant power structures in society:

What you’re doing when you put on this Joker makeup or Joker mask in a protest, what you’re communicating to the government in Hong

Kong or in Lebanon, is basically, ‘I’m here at the very bottom right now, but be careful what you’re doing next. (Kaur, 2019, para. 24)

The affectual implications of the film are deeply observed through this quote from a protestor. Not only is the protestor speaking for people across the world who dress up like the Joker, but they are also reiterating the film’s message. The protestors are warning the elite that they need to be wary of the populist uprising of the ordinary citizen – that the appearance of the Joker is a harbinger of this uprising.

Therefore, the critics’ and scholars’ main interest in the film’s discourse should not be whether Joker’s actions towards combating class and economic inequality are justified but rather how his ideology resonates with people worldwide. Populism is an ideology by itself manifesting on both the left and right ends of political and ideological spectrums. However, Joker’s ideology is more far-reaching than populism. He is a prisoner of the culture industry and a dispensable asset to the government and society. Joker speaks for and to people who are agitated with their governments. His rhetoric towards the end frequently reflects this agitation: “if it was me dying on the sidewalk, you’d walk right over me,” he says to the audience who disapprove of his killing of the Wall Street men. A Lebanese street artist referring to the several protestors wearing the Joker makeup emphatically states: “The Joker is us, Beirut is the new Gotham City.” (Kaur, 2019, para. 7). Another protestor with the Joker makeup says, “this is the Lebanese society situation at the moment, full of underdogs, full of oppressed people that are extremely frustrated and that is looking for a window of hope” (Kaur, 2019, para. 10). Joker’s rhetoric resonates with people because they too believe that no one cares about them, that the government favors the rich, that the system is essentially socialism for the rich and scraps for the poor. Henceforth, the Joker becomes a populist and anti-establishment symbol fighting against the status quo. His mask and makeup manifest as a mark of resilience, agitation, and an anti-status quo uprising. The mask symbolizes a movement against systemic inequality and the powers of the cultural elite.

Remembering that protestors come from diverse backgrounds and countries is also essential. The Joker has been a popular character for decades, but Phillips’ film made him more political than ever. His international popularity was further enhanced by the message that resonated with a diverse audience. Beer (as cited in Kaur, 2019) opines, “How do you connect your grievances with a potentially global audience, from Kenya to Cambodia to Chile? I think what you need is an item of current pop culture” (para. 27). Therefore, *Joker* represents a call to action from an international audience affected by the character and his message.

Moreover, using an internationally known pop culture character like the Joker as a symbol for the anti-status quo protests becomes a powerful way to attract attention from audiences across the world. For example, take the authors of this paper; we both consume and actively follow the Joker’s representation in cinema, but the film’s affect on the international audience invited us to work on this paper together. By wearing the Joker mask, protestors embraced the populist ideology of the film and stimulated a global discourse. Nevertheless, a contradiction seems to arise when looking closer at the dynamics of the new racism used within the film, as Arthur, opposite to most of the protestors around the world, has a racial characteristic that distinguishes him from the rest: he is white.



Fig. 12 - Street art during a protest in Beirut, Lebanon.

COLOR BLINDNESS IN AROUND JOKER

As mentioned, *Joker* takes place in a fictional Gotham City during the early 1980s, inspired, accord-

ing to its director and co-writer Todd Phillips, by the New York City part of Martin Scorsese's cinema representations (Sharf, 2019). However, this fictional universe sets up a post-racial society that distances itself from New York society's configuration in that period. During the 1980s, New York's Black and Hispanic population steadily increased; nevertheless, this did not represent an improvement in their living conditions. On the contrary, the breach between white and racial minorities increased (Roberts, 1992). Consequently, neighborhoods that were predominantly white and middle-class relied on discrimination tactics to avoid the integration of people from other racial groups; they "were deterred by fire-bombings or warnings spray-painted on sidewalks" (Roberts, 1992; para.7). This segregation does not imply that white people did not experience marginal conditions, but, during the period from 1980 to 1990, disadvantageous conditions materialized in different manners according to ethnicity: "African American disadvantage is substantially more concentrated than White disadvantage no matter which dimension is explored" (Krivo, Peterson, Rizzo & Reynolds, 1998, p.76).

In the 1980s' fictional post-racial Gotham City, these conditions mentioned above are not part of the social configuration. In *Joker's* world, society is divided into two groups, the wealthy and the poor. Without a middle class and in a decaying city, white people and minorities from lower classes experience marginal circumstances equally; however, this equity is not similar in wealthy classes. In the film, people in power are white; two segments of the film illustrate this argument. In one of the sequences, Arthur sneaks to the Gotham Museum to question Thomas Wayne during a charity gala. The attendants, individuals from Gotham's wealthy class, are all white. Later on, Arthur is invited to Murray's late-night show. Murray, the show's production team, and his guests are also white. Despite black news anchors' and reporters' presence during the film, they have just brief appearances and no meaningful interaction in the main storyline. Moreover, other characters in power positions interacting with Arthur, such as the police department members, are white. Only two black characters appear in situations where they can exert specific power over others, Arthur's therapist and Clark, Arkham's clerk.

The limited presence of these black characters in power positions suggests that, far from a respectful representation that should be the goal of a post-racial film, *Joker* relies on the archetypal presence of black characters as protectors, serving only the interests of the white protagonist. It is common in films where a colorblind perspective prevails that black characters holding power cannot exercise it (Smith, 2013). In that sense, in *Joker*, black characters are unable to assert their authority. Clark cannot stop Arthur from stealing his medical record, and, for her part, Arthur's therapist is unable to help him. During one of their meetings, she declares that the city does not care about people like Arthur or like her; when Arthur expresses his concerns about his treatment, she only apologizes, as she can do nothing. At the end of the film, Arthur's sentences summarize his therapist's limited value during their last meeting; he cannot explain the reason for his laugh because she would not understand it. In this way, the black character's power position is restricted.

Other characters who are also racial minorities only reinforce the film's colorblindness and stereotypical portrayals. One of the most prominent is Sophie Dumond, Arthur's neighbor, and love interest. Even though the movie presents her as a supportive friend, one narrative plot twist reveals that Sophie's attitude is only part of Arthur's hallucinations. Moreover, by obscuring her fate in the film—in her last scene, she confronts Arthur's intrusion into her home, but the consequences of this action are not shown—the movie disregards this character's value as part of the main storyline. A similar situation occurs with Arthur's therapist. Thus, by not having a clear resolution that indicates what happened with these characters, the audience disregards their dramatic function and "ignore[s] that the Joker is an ill, misguided man who resents accountability while being simultaneously hooked on his sense of entitlement and superiority" (July, 2019, para. 10).

Additionally, other secondary characters' portrayal addresses stereotypical images of minorities that describe their cultural deficiency to adapt to society positively. Such is the case of the black woman on the bus that disregards Arthur's note concerning his mental disorder or the Hispanic gang that assaults Arthur at the beginning of the film.

Hence, by presenting this perspective on minorities, the film deepens in the “aggrieved entitlement” of the white American individuals, “where the failure to procure the social status and goods you believe you deserve (money, employment, property, sex, family), leads to anger and violence at groups you blame” (Flood, 2019; para. 8).

The arguments mentioned above addressed the predominance of post-racial rhetoric that places whiteness at the center of *Joker*'s discourse by downplaying the role of minorities and their realities. Because of these arguments, film critics inferred a particular audience as the one the film addresses: “incels.”³ Hence, critics voices addressed Arthur's portrayal and behavior as an exaltation to white rage (Edelstein, 2019), a “classic incel candidate” (Phillips, 2019), a “folk hero for the incels” (Newland, 2019), and “the patron of incels” (Zacharek, 2019). Interestingly, and related to the adoption of worldwide protestors of the film, this conceptualization of the audience is not akin to the ones expressed by film critics in those countries where social demonstrations occurred and where the *Joker* mask was adopted as a symbol of change. This fact causes many of the expressed racial dimensions to fade under the definition of another target audience.

For instance, in Chile, Munizaga (2019) defines the target audience as millennials, the generation born between 1981 and 1999, and expressed what he considers are to be the characteristics portrayed by Arthur emulating those from that audience: “stressed, unhappy, with self-esteem problems, low tolerance to frustration, weak, insecure to deal with social relationships and hypersensitive” (para. 2). In Spain, Ocaña (2019) indicates that the only way to consider Arthur and his actions as heroic is if the spectator is “a dangerous radical from the extreme right or left; or an ignorant sofa anarchist who will never lift a finger except for the deception of social media” (para. 5). Following this line, Molina (2019), writing for *La Razón*, a Bolivian newspaper, argues that the only way that *Joker* could fos-

ter any violent action is if the spectators were “idiots... The intelligent people perfectly know that this reign of horror is not more than an altered version of fairyland, just as fantastic as the other” (para. 8). Even when these reviews, similar to those from the United States, denounce the moral and ethical ambiguity of the film's social discourse, they convey certain skepticism regarding the audience's adoption of Arthur as a role model to the extent of framing *Joker* as a transient trend (Munizaga, 2019). Moreover, these critics do not comment on the film's racial discourses, narrowing representation issues to social oppression and the explosion of violence it causes. These reviews provide hints regarding the prevalent readings in these countries in which other factors such as poverty, inequity, lack of opportunities, and social class division are more relevant than racial segregation. The Bolivian newspaper *El Diario* supports these assumptions by compiling the remarks of several public figures of the country that addressed how the film “portrays the reality of the region” and shows it better than any documentary produced in Latin America (*El Joker...*, 2019).

In addition to these perceptions, the protestors' voice in several demonstrations worldwide also appeals to a colorblind discourse. Protestors used phrases such as “the Joker is us,” compared the privileged social classes in the country with those in the film and embraced the *Joker* costume as a symbol of how harmful a society can be to other human beings (Kaur, 2019). However, their arguments did not address the racial inequalities many of these countries also experience. Using the *Joker* accessories appeals to what McGarry (2019) calls the “aesthetics of protest.” Individuals adopt figures from social dystopias to empower themselves through their anonymity, tie solidary bonds between participants, “build a counter-culture, express unity, claim visibility, and to challenge those in power” (para. 13). Therefore, for the protesters, the *Joker*'s adoption as a symbol is not intrinsically linked to the moral ambiguity of Arthur's actions. Instead, they are adopting the contextual framework in which the film is inserted. The Gotham citizens that became protesters in *Joker* adopted the clown mask as an anti-status quo symbol without considering Arthur's motivations to wear it (Mouleux, 2019). Likewise, in real life, the film's

³ As Koller and Heritage (2020) define, an incel refers to white heterosexuals' “involuntary celibacy” that develops “a hateful attitude towards the would-be partners (i.e., women) and those who do form relationships with them” (p. 153).

viewers who participated in the protests rose against the social system they lived in without considering the different discourses that converged in the movie or the character they adopted.

However, as the film's colorblind rhetoric deployment has suggested, the struggles of minorities are obscured in a white discourse against social inequality. The social demonstrations worldwide operate under the same post-racial logic without clarifying the needs of the minorities in those countries.

POPULISM AND COLORBLINDNESS AROUND *JOKER*

Todd Phillips's selection to frame the origins of the Joker in a Gotham City embedded in the zeitgeist of the 1980s is not a mere coincidence. During this period, capitalism was the perfect vehicle to sell the American Dream's promises of bonanza. Popular media emphasized money and presented it as the only way to achieve this goal. Simultaneously, the U.S. government fostered policies that supported capitalism and the free market as the best strategy to leave the economic crisis behind. However, these promises of a better future were not for everyone; racial minorities were excluded from this picture but were not the only ones.

Three decades later, the U.S.'s economic policies have not changed substantially; if anything, globalization has helped expand this ideology worldwide. However, inequity and poverty still play a critical role in this landscape. For their part, the media continues conveying and stressing many of these prosperity messages, emphasizing that the American Dream is possible for everyone who tries hard enough.

The journey of transformation Arthur Fleck goes through in *Joker* highlights this logic's fallacies. At the same time, his relationship with the media symbolizes his disenchantment once he understands that, for many individuals, it will be impossible to achieve that promised land called the American Dream. This feeling of frustration, dissatisfaction, and social boredom is a latent consequence of the economic zeitgeist based on capitalism. These feelings transcend fiction to be the reality of many societies that adopted capitalism as a panacea, thus increasing the disparities between the

wealthy and lower social classes. Therefore, as the Joker became a symbol for Gotham's inhabitants of awakening to a reality that will never make that prosperity promises valid for everyone, protesters worldwide saw themselves and their existence portrayed in the social configuration of Gotham.

While both sets of protesters, the fictitious and the real ones, consider Arthur's contradictions as an anti-status quo figure, it seems that none of them perceived the psychological problems that torment Arthur; problems that, by the end of the story, will reveal Arthur's crusade a mix of reality and fantasy. In addition, the post-racial discourse implicit in the film obscures the realities of minorities who have experienced segregation and lack of opportunities. By applying colorblind rhetoric, the film privileges white frustration over the unfulfilled American dream promises, a capitalist dream promised by whites for whites.

It is necessary to take with caution the Joker's adoption as a populist symbol in worldwide demonstrations because, although its appropriation refers to the people's exhaustion with the political and social system of those regions, it can also imply the silence of the needs and problems of the minorities within these populations. In these demonstrations, a "white discourse" (a discourse that privileges the majority) can leave minorities out of the picture. It is necessary to consider why these protestors adopted this character to understand how they conceive the Joker fully.

Finally, this case proposes an irony present in media consumption. On the one hand, Arthur's odyssey and his relationship with the media lead the spectators to witness an abrupt awakening. Phillips' stance is critical of the media, and it could even be said that the media bears much of the blame for creating social ills. On the other hand, in real life, the adoption of a media figure like the Joker in these protests around the world seems to contradict Arthur's journey. He claims that an uncritical adoption of media messages has strengthened the disparities in society. Are these protestors adopting this popular character critically? Is it possible to combat the media used to reinforce the status quo with the same media? As *Joker* has shown, it may be. The consequences of this social adoption are what remain pending. \

REFERENCES

- » El Joker, el nuevo símbolo de las protestas sociales [The Joker, the new symbol of social demonstrations]. (October 29, 2019). *El Diario*. En <https://www.eldiario.net/>
- » Adorno, T., & Horkheimer, M. (2007). The culture industry: Enlightenment as mass deception. *Stardom and celebrity: A reader*, 34.
- » Ahmed, A., & Simmons, Z. (2013). Pseudobulbar affect: prevalence and management. *Therapeutics and Clinical Risk Management*, 9, 483.
- » Alter, R. (2019, October 02). Don't Get It Twisted: The Ultimate Guide to the Joker's Origin Stories. Retrieved from <https://www.vulture.com/2019/10/jokers-backstory-a-guide-to-the-jokers-origin-stories.html>
- » Araújo, M. P. N., & Santos, M. S. D. (2009). History, memory and forgetting: Political implications. *RCCS Annual Review. A selection from the Portuguese journal Revista Crítica de Ciências Sociais*, (1).
- » Bonilla-Silva, E. (2006). *Racism without racists: Colorblind racism and the persistence of racial inequality in the United States*. Guilford, CT, USA, Rowman & Littlefield Publishers.
- » Bonilla-Silva, E. (2015). The structure of racism in colorblind, "post-racial" America. AQUI AQUI AQUI
- » Bonilla-Silva, E., & Ashe, A. (2014). The end of racism? Colorblind racism and popular media. *The colorblind screen: Television in post-racial America*, 57.
- » Bordoloi, M. (2012). Re-packaging Disaster Post 9/11 and Christopher Nolan's: The Dark Knight Trilogy. *Journal of Creative Communications*, 7(1-2), pp. 87-100.
- » Cisneros, J. D., & Nakayama, T. K. (2015). New media, old racisms: Twitter, Miss America, and cultural logics of race. *Journal of International and Intercultural Communication*, 8(2), pp. 108-127.
- » Clarke, L. (2019, November 02). Why Joker masks are the perfect political protest symbol. Retrieved from <https://www.wired.co.uk/article/joker-masks-protests>
- » Collins, R. M. (2006). *Transforming America: Politics and culture during the Reagan years*. Columbia University Press. AQUI AQUI AQUI
- » Devega, C. (2019). "Joker": A harsh indictment of neoliberalism and gangster capitalism. Retrieved from <https://www.salon.com/2019/10/09/joker-todd-phillips-indictment-neoliberalism-violence/>.
- » Edelstein, D. (September 11, 2019). "The Resentment of Joker." *Vulture*. Retrieved from <https://www.vulture.com/>
- » Encyclopedia. (2020, July 07). Retrieved from https://www.encyclopedia.com/social-sciences/culture-magazines/1980s-lifestyles-and-social-trends-topics-AQUI-AQUI-AQUI-news#CONSUMERISM_THE_NEW_GREAT_AMERICAN_PASTIME
- » Faludi, Sarah (2007). The Terror Dream: Fear and Fantasy in Post-9/11 America. Excerpts. AQUI AQUI AQUI
- » Ferber, A. L. (2012). The culture of privilege: Color-blindness, post-feminism, and christonormativity. *Journal of Social Issues*, 68(1), pp. 63-77.
- » Flakin, N. (2019). Joker: The Despair of Capitalism and the Hope of Riots. Retrieved from <https://www.leftvoice.org/joker-the-despair-of-capitalism-and-the-hope-of-riots>.
- » Flood, M. (October 8, 2019). Joker makes for uncomfortable viewing – it shows how society creates extremists. *The conversation*. Retrieved from <https://theconversation.com/>
- » Flores, L. A., Moon, D. G., & Nakayama, T. K. (2006). Dynamic rhetorics of race: California's racial privacy initiative and the shifting grounds of racial politics. *Communication and Critical/Cultural Studies*, 3(3), pp. 181-201.
- » History. (2018, August 23). The 1980s. Retrieved from <https://www.history.com/topics/1980s/1980s>
- » Holoien, D. S., & Shelton, J. N. (2012). You deplete me: The cognitive costs of colorblindness on ethnic minorities. *Journal of Experimental Social Psychology*, 48(2), pp. 562-565.
- » July, B. (October 11, 2019). In Joker, black women are visible, but they are not seen. *Time Magazine*. Retrieved from <https://time.com/AUIAQUIAQUI>
- » Kaur, H. (2019, November 03). In protests around the world, one image stands out: The Joker. Retrieved from <https://www.cnn.com/2019/11/03/world/joker-global-protests-trnd/index.html>
- » Koller, V., & Heritage, F. (2020). Incels, in-groups, and ideologies: The representation of gendered social actors in a sexuality-based online community. *Journal of Language and Sexuality*, 9(2), pp. 152-178.
- » Krivo, L. J., Peterson, R. D., Rizzo, H., & Reynolds, J. R. (1998). Race, segregation, and the concentration of disadvantage: 1980–1990. *Social Problems*, 45(1), pp. 61-80.
- » Molina, F. (October 16, 2019). Joker: Nihilismo superficial [Joker: superficial nihilism]. *La Razón*. En <https://www.la-razon.com/>
- » Munizaga, R. (2019). *Un Joker para millennials* [A Joker for millennials]. *La Tercera*. En <https://www.latercera.com/>
- » Nacos, B. (2016). *Mass-mediated terrorism: Mainstream and digital media in terrorism and counterterrorism*. Guilford, CT USA, Rowman & Littlefield.
- » Newland, C. (September 2, 2019). Incel' violence is horrific, but Joker is complex, and doesn't take sides. *The Guardian*. Retrieved from <https://www.theguardian.com/>
- » Ocaña, J. (October 7, 2019). Tiempos de indecencia [Times of indecency]. *El País*. En <https://elpais.com/>
- » Phillips, M. (October 2, 2019). Joker' review: Joaquin Phoenix creates an interior world of pain. His movie is a pain, period. *Chicago Tribune*. En <https://www.chicagotribune.com/>
- » Plaut, V. C., Thomas, K. M., Hurd, K., & Romano, C. A. (2018). Do color blindness and multiculturalism remedy or foster discrimination and racism?. *Current Directions in Psychological Science*, 27(3), pp. 200-206.
- » Roberts, S. (July 15, 1992). Shifts in 80's failed to ease segregation. *The New York Times*. Retrieved from <https://www.nytimes.com>
- » Schultze, Q. J., Anker, R. M., Schultze, Q., Bratt, J. D., Zuidervaart,

- L., & Worst, J. (1991). *Dancing in the dark: Youth, popular culture, and the electronic media*. Wm. B. Eerdmans Publishing. AQUIU AQUIU AQUIU
- » Sharf, Z. (2019, October 28). The Face of Joaquin Phoenix's Joker Is Turning Up at Government Protests Around the World. Retrieved from <https://www.indiewire.com/2019/10/joker-government-protests-lebanon-hong-kong-1202185602/>
 - » Sharf, Z. (September 20, 2019). Joker set in the past because of Todd Phillips wants nothing to do with the DCEU. *Indiewire*. Retrieved from <https://www.indiewire.com/>
 - » Smith, J. (2013). Between colorblind and colorconscious: Contemporary Hollywood films and struggles over racial representation. *Journal of Black Studies*, 44(8), pp. 779-797.
 - » Szalavitz, M. (2017, July 5). Why do we think poor people are poor because of their own bad choices?. Retrieved from <https://www.theguardian.com/us-news/2017/jul/05/us-inequality-poor-people-bad-choices-wealthy-bias>
 - » Uetrict, M. (2019). Joker isn't an ode to the far right – it's a warning against austerity. Retrieved from <https://www.theguardian.com/commentisfree/2019/oct/10/joker-far-right-warning-austerity>.
 - » Wayne, M. L. (2017). Depicting the racist past in a “post-racial” age: the white, male protagonist in *Hell on Wheels* and *The Knick*. *Alphaville: Journal of Film and Screen Media*, (13), pp. 105-116.
 - » Weiner, R. G. & Peaslee, R. M. (2015). Introduction. In R. M. Peaslee & R. G. Weiner (Eds.), *The Joker: A serious study of the clown prince of crime*. University Press of Mississippi, Mississippi, MO, pp. 14-30. AQUIU AQUIU
 - » Wellman, R. (n.d.). What caused consumerism in the 1980s in the US and what was its impact?. Retrieved from <https://www.enotes.com/homework-help/what-caused-consumerism-us-what-was-its-impact-1265264>
 - » Whiteley, N. (1987). Toward a throw-away culture. Consumerism, style obsolescence and cultural theory in the 1950s and 1960s. *Oxford Art Journal*, 10(2), pp. 3-27.
 - » Zacharek, S. (August 31, 2019). Joker Wants to Be a Movie About the Emptiness of Our Culture. Instead, It's a Prime Example of It. *Time*. Retrieved from <https://time.com/>



Dr. José Rafael Santana Villegas

José Rafael Santana Villegas es Doctor en Comunicación Social por la Universidad CEU San Pablo de Madrid, España. Maestro en Gestión del Talento Humano por la Universidad Panamericana Campus Guadalajara y Licenciado en Ciencias y Técnicas de la Comunicación por la Universidad Del Valle de Atemajac. Actualmente es director de la Escuela de Comunicación de la Universidad Panamericana Campus Guadalajara. Ha sido profesor invitado por la Universidad del Istmo en Guatemala, la Universidad de Piura, en Perú, y la Texas Tech University en Lubbock, Texas, Estados Unidos. Es conferencista nacional e internacional en temas relacionados con la reputación corporativa, la comunicación en situaciones de crisis, *employer branding* y alfabetización mediática para padres de familia.



Dr. Gabriel Domínguez Partida

Gabriel Domínguez Partida (Ph.D., Texas Tech University) is a Professor and Assistant Dean of Audiovisual Production and Communication at Universidad Panamericana, Guadalajara. His area of study focuses on how media representations available by the media impact the formation of cultural identity. He has presented his research projects at different National and International Conferences, in addition to publishing articles and book chapters about Mexican TV series and movies. In addition, he is a certified screenwriter by UCLA.



Mrs. Stephanie Barquet Nemer

Maestra en Narrativa y Producción Digital y Licenciada en Ingeniería en Animación Digital, ambas por la Universidad Panamericana. Docente desde hace 7 años, actualmente coordina la Maestría de Comunicaciones de Marca y la Maestría en Narrativa y Producción Audiovisual, así como las Especialidades en Publicidad y Relaciones Públicas de la Escuela de Comunicación de la Universidad Panamericana. Dueña de la casa productora Sapphire Studios dedicada principalmente a la creación de contenidos audiovisuales para redes sociales. Entre sus intereses destacan la postproducción, el impacto del color en la narrativa, la creatividad y el diseño.



Mtro. Bernardo Flores Heymann

Doctorando en Creatividad Aplicada por la Universidad de Navarra, Maestro en Dirección de Empresas por el Instituto Panamericano de Alta Dirección de Empresa (IPADE) y Licenciado en Comunicación por la Universidad Panamericana. Actualmente dirige MediaLab, el laboratorio de experimentación en medios de la Universidad Panamericana, en la Ciudad de México. Sus líneas de investigación están alineadas a procesos creativos en narrativas transmediales, desarrollo de productos y ética digital. Ha sido director editorial de varios medios locales, regionales y con presencia internacional.



Mtro. Javier Aldape

Javier Aldape ha trabajado en la Universidad de Texas A&M por más de 10 años. Actualmente es el subdirector de la Maestría en Analítica ofrecida por la Facultad de Administración Mays. Anteriormente, era representante estudiantil en la oficina de admisiones de la misma entidad donde se encargaba de reclutar alumnos en todo el estado de Texas. Es estudiante de doctorado en el departamento de estudios hispánicos en Texas A&M y el área de su investigación tiene que ver con la representación latina en los videojuegos. Se enfoca principalmente en cómo la cultura se presenta en estos medios a través de espacialidad, banda sonora, jugabilidad y narratología.



Lic. Freddy Hernández Estrada

Nacido en Tuxtla Gutiérrez, Chiapas, Freddy Estrada es Licenciado en Comunicación y Medios Digitales de la UPAEP. Dentro de la Universidad, cursó diplomados de periodismo deportivo y comunicación corporativa. Ha sido premiado por mejor doblaje, programa radiofónico, mejor podcast durante dos años, entre otros. Visionó crear un equipo de esports Universitario. De esta manera se convirtió en un fundador de E-agles, nombre del equipo que años después, en conjunto con Deportes UPAEP, logró plantar en el organigrama oficial de la Universidad. Cuenta con certificaciones Gamer Land, y de suficiencia de lengua inglesa por McGill University, AMCO y TOEFL. Actualmente se encuentra laborando en GGTech Latinoamérica en distintas ramas de esports.



Dra. Lourdes Mateos Espejel

Doctora en Planeación Estratégica y Dirección de la Tecnología por la Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla. Cuenta con la licenciatura en Ciencias de la Comunicación por la UDLAP y maestría en Administración por el Tecnológico de Monterrey. Primer lugar del Microeconomics of Competitiveness de Harvard Business School. Líneas de investigación: comunicación de la ciencia en la adopción de innovaciones agrícolas y comunicación de la ciencia en la responsabilidad social corporativa. Catedrática de la UPAEP y profesora invitada en BUAP. Miembro de la Asociación Mexicana de Investigadores de la Comunicación y del Public Communication of Science and Technology Network.



Dr. Hamlet López García

Doctor en Ciencias de la Comunicación Social por la Facultad de Comunicación de la Universidad de la Habana, Máster en Psicología Social y Comunitaria y Licenciado en Psicología por la misma universidad. Investigador del Instituto Cubano de Investigación Cultural "Juan Marinello" y miembro de su Consejo Científico. Profesor de la Universidad de la Habana. Ha publicado numerosos artículos en revistas nacionales y extranjeras. Temas de investigación: Cultura digital participativa, Apropiación social de las tecnologías, Dimensiones culturales de las tecnologías digitales.



Lic. Carlos Fernández Hernández

Licenciado en Comunicación Social y Profesor Asistente de la Facultad de Comunicación de la Universidad de La Habana en la disciplina Teoría e Investigación en Comunicación. Miembro del grupo de investigación Campo de la Comunicación Social en Cuba. Asesor de estrategias de gestión para el desarrollo local en territorios de La Habana. Especialista de monitoreo de medios para el Centro de Investigaciones Sociales del Instituto Cubano de Radio y Televisión. Áreas de investigación: Culturas profesionales de la comunicación, Educación y TICs, Teorías de la Comunicación.



Msc. Fidel Alejandro Rodríguez

Profesor de la Disciplina Comunicación Hipermedia, Tecnología y Sociedad de la Carrera de Periodismo de la Facultad de Comunicación de la Universidad de La Habana. Máster en Ciencias de la Comunicación. Coordinador del Proyecto ENREDES: Información y Comunicación para la gestión del desarrollo territorial.



Lic. Amanda Pérez Piloto

Licenciada en Economía por la Universidad de La Habana. Actualmente cursa un Master en Contaduría en la Universidad Autónoma de Nuevo León.



Gastón Bernstein

Licenciatura en Artes Audiovisuales, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires. Adscripto a la cátedra de Análisis de películas y críticas cinematográficas desde 2017. Docente de análisis cinematográfico en el Centro municipal de Producciones Audiovisuales Leonardo Favio de Bernal. Publicación de "Into the Warp Zone: diálogos entre cine, series y videojuegos" en el libro "La venganza de la televisión: el audiovisual contemporáneo y sus nuevas preguntas", Universidad Iberoamericana Ciudad de México; "Netflix y la demora" en Revista Aura, ISSN 2347-0135, n° 12; en "Imagofagia" Revista de la ASAECA, ISSN 1852 - 9550, n° 14 y n° 20. Publicaciones periódicas en canal de Youtube "Casi Sale Vien: análisis y crítica de cine series y videojuegos". Publicación del libro "Límites difusos y otros cuentos", La Docta Ignorancia, Buenos Aires, 2020. Exposiciones en Primer Congreso Internacional de Ciencias Humanas "Humanidades entre Pasado y Futuro", Escuela de Humanidades UN-SAM, Bs As, 2019; en II Simposio sobre Cine y Audiovisual, UNICEN, Bs As. 2018.



Nick Bowman

Nick Bowman (PhD, Michigan State University) is a media psychologist who focuses on the user experience of immersive and interactive media. Bowman's research is broadly focused on understanding cognitive, emotional, physical and social demands of interactive media content. This work considers the functional role of media content, especially entertainment media, and investigates how and why we integrate these experiences into our daily lives. He has published more than 125 peer-reviewed manuscripts and authored or contributed to more than 200 conference presentations, along with several dozen book chapters and other writings. He is the current editor of *Journal of Media Psychology*, and recently completed a Fulbright Taiwan Wu Jing-Yi Arts & Culture Fellowship.



Mtro. José Sánchez

Has worked in the field of communications since 1996, and as a professional musician since the mid-1980s. He has played in local rock groups in Laredo, Texas and toured with Tejano artist Norma Eliza in support of such legendary acts as Little Joe y la Familia, Emilio Navaira, Roberto Pulido, and the Texas Tornados. He earned a Bachelor of Music in Classical Guitar Performance and a Master of Arts in Communication from Texas A&M International University in Laredo, Texas. He is currently a Communications Specialist at United Independent School District's Communications and Instructional Television Department where he specializes in video production and media relations.



Dr. Arthur D. Soto-Vásquez

Is an Assistant Professor of Communication at Texas A&M International University. He studies the relationship between digital media, popular culture, and identity making. His recent areas of academic study include Latina/o/x political communication, disinformation studies, social media influencers, podcasts, and health communication. His first book is entitled *Mobilizing the Latinx Vote: Media, Identity, and Politics*, published by Routledge in 2020. He has published in the *Howard Journal of Communications*, *Social Media + Society*, and *Popular Communication*. He is from El Paso, Texas and an active board member for the Laredo Film Society.



Dr. José López Yepes

José López Yepes (Madrid, España) es Doctor en Filosofía y Letras por la Universidad Complutense de Madrid (1971), Catedrático de Biblioteconomía y Documentación de la misma universidad desde 1980 y Catedrático Emérito de dicha Universidad (2017). Coordinador del Programa de Doctorado *Documentación. Fundamentos, tecnologías y aplicaciones* (UCM). Académico correspondiente de la Real Academia de la Historia y de la Academia Alfonso X el Sabio (España). Fundador y director de tres revistas científicas de su área de conocimientos. Autor de numerosos artículos en revistas científicas y de monografías. Es Profesor visitante de numerosas universidades españolas, europeas e iberoamericanas y asesor de más de cincuenta tesis doctorales de alumnos españoles e iberoamericanos. El 24 de septiembre del 2019 fue investido Doctor Honoris Causa por la Universidad Mayor de San Andrés de La Paz, Bolivia.



Dra. Olga García Defez

Olga García-Defez es licenciada y doctora en Historia del Arte por la Universitat de València. Máster en Historia del Arte y Cultura Visual y Máster en Profesor/a de Educación Secundaria. Becaria predoctoral FPU en la Universitat de València y personal investigador postdoctoral en la Universitat Jaume I de Castellón. Miembro del grupo DESPAZ (Desarrollo Social y Paz) de la Universitat Jaume I de Castellón y del grupo CITur (Cine, Imaginario y Turismo) de la Universitat de València. Miembro del consejo de redacción de *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*. Su campo de estudio es la Historia del Cine Español.



Dr. Agustín Vivas Moreno

Doctor en Documentación por la Universidad de Salamanca. Catedrático de la Facultad de Documentación y Comunicación de la Universidad de Extremadura. Ha sido decano de dicha Facultad y Director de Información de la Universidad de Extremadura. Director del Grupo de Investigación ARDOPA. Profesor invitado de numerosas universidades europeas e iberoamericanas. Autor de monografías y artículos en revistas científicas en materias como Archivística, historia de las Universidades y difusión de la ciencia.



Dr. José Luis Valhondo Crego

José Luis Valhondo-Crego es profesor en la Facultad de Ciencias de la Documentación y la Comunicación de la Universidad de Extremadura. Se doctoró en Comunicación en la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid y es Licenciado en Psicología en la Universidad de Salamanca y Master de Periodismo en la Universidad del País Vasco. Su línea de investigación está relacionada con la Comunicación Política, la Narrativa Cinematográfica y el storytelling científico.



Dr. Nihar Sreepada

Nihar Sreepada (Ph.D., Texas Tech University) is an Assistant Professor at Missouri State University. As a scholar, Sreepada studies manifestations of nationalism and populism across various contexts, such as terrorist attacks, political unrest, film, and political speech, through theories and perspectives of nationalism, religion, and identity. He currently teaches Public Relations courses in the Communication department at the Judith Enyeart Reynolds College of Arts and Letters, Missouri State University.

DIRECTRICES DE AUTORES Y ARTÍCULOS

- » Temática y artículos: Se aceptan solamente trabajos vinculados a los temas señalados en cada número de la revista. Los artículos de investigación, informes, etc. deberán tener una extensión no superior a 10.000 palabras de texto. Deberá acompañarse de resumen en inglés y español con un máximo de 250 palabras. Los resúmenes deberán reflejar de modo claro y conciso el contenido de los artículos.
- » Los artículos, en número de 10 a 15 aproximadamente, deberán aportar soluciones a problemas científicos expresadas en las conclusiones del mismo, deberán ser originales e inéditos y en ellos deberán aparecer claramente explicitados los objetivos, los procedimientos metodológicos empleados, el estado de la cuestión y las conclusiones claras y concisas como respuestas a los problemas planteados en el objeto de la investigación así como las referencias bibliográficas de los documentos empleados para la elaboración del trabajo y el aparato crítico (referencias bibliográficas, citas y notas) exigido en la revista. Podrán ser redactados en lengua española o inglesa.
- » En caso de multiautoría, los autores deberán expresar el grado de su colaboración en la realización del artículo y en la revisión de la versión final.
- » Los autores permitirán la publicación de posibles erratas y se responsabilizarán de la retracción de artículos.
- » El autor o autores deberá(n) identificarse con su nombre y apellidos, institución a la que pertenecen (por ejemplo, Universidad, Facultad, Departamento), lugar, correo electrónico y ORCID.

PROCESO EDITORIAL

1. Una vez remitidos los manuscritos a la sede de la revista, los autores recibirán aviso de la llegada de los mismos y, a continuación, pasarán a evaluación de forma anónima a cargo de dos evaluadores expertos nacionales o extranjeros.
2. En un plazo no superior a treinta días, el Consejo editor trasladará una resolución indicando si el trabajo ha sido aceptado sin condiciones, con condiciones o definitivamente rechazado.
3. Véanse los siguientes modelos propuestos de referencias bibliográficas:
 - » Para artículos en revistas científicas:

Chong López, B. (2018). Los medios de comunicación en los procesos electorales. *Revista Panamericana de Comunicación*, 1(1), 1-18.
 - » Para trabajos en obras corporativas:

Vidal, F. (2010). La construcción del Estado en América Latina: calidad democrática y límites a las reformas político electorales. In G. Vidal & O. De León (coord.), *América Latina. Democracia, economía y desarrollo social*. (pp. 69-89). Editorial Trama.
 - » Para las monografías:

Ortiz Garza, J.L. (2007). *Ideas en tormenta. La opinión pública en México y la segunda guerra mundial*. Naucalpan, Estado de México, Ediciones Ruz.
4. La revista no cobra tasa alguna a los autores por la publicación de sus aportaciones.

CÓDIGO ÉTICO

La Revista Panamericana de Comunicación se adhiere a los lineamientos del Committee on Publications Ethics (COPE), <https://publicationethics.org>. y se rige por los siguientes principios éticos inspirados en gran parte por el citado Comité.

a. Para los autores:

- » Los trabajos cuya publicación se solicita deben ser absolutamente originales y libres de todo plagio y no publicados con anterioridad. En los casos de multiautoría debe justificarse la responsabilidad de cada uno de los autores.
- » Los autores deberán hacer constar las ayudas o apoyos financieros que hayan obtenido para llevar a cabo la investigación.
- » Los autores no podrán publicar el artículo en otra revista.
- » Se hará uso de sistemas de detección de plagios.
- » Los autores remitirán al Consejo editorial, una vez aceptado el trabajo, una carta relativa a la declaración de originalidad y de cesión de la propiedad intelectual a favor de la revista y del derecho de la misma a la difusión de sus trabajos.
- » Los autores deberán proporcionar retractaciones y todo tipo de errores advertidos.

b. Para los revisores:

- » Los revisores elegidos deben hacer un trabajo de crítica objetiva en el marco del propósito del trabajo, sin perjuicio de hacer sugerencias para futuros trabajos. Los revisores deberán observar el estilo de la redacción y la claridad expositiva de los textos.

- » El contenido de sus informes debe reflejar observaciones concretas y expresadas de modo preciso sin ambigüedades y respetando los plazos de devolución de dichos informes.

- » Asimismo, deberán comunicar al editor de la revista cualquier infracción de carácter ético o científico que hayan podido observar en el ejercicio de su función.

c. Para los editores:

- » Los editores garantizan la privacidad de los datos personales, la confidencialidad de los artículos durante el proceso de revisión y ante de hacerlos públicos, así como los plazos previstos en el proceso editorial.
- » Los editores garantizan la idoneidad de los revisores elegidos en función de la especificidad y especialización de los artículos a evaluar.
- » Los editores garantizan la calidad de los artículos, su carácter ético, proceder a las retractaciones en caso necesario, así como resolver posibles conflictos de intereses.
- » Los editores deberán responder a las posibles quejas planteadas por los autores.
- » Los editores podrán sugerir correcciones de estilo y otras así como retraer justificadamente los artículos cuando sea necesario.

DERECHOS DE AUTOR Y DECLARACIÓN DE ORIGINALIDAD

Modelo de carta de cesión de derechos de autor y comportamiento ético

Consejo Editor de la Revista Panamericana de Comunicación

Escuela de Comunicación (Universidad Panamericana)

Augusto Rodin, nº 498, CP 03920, Col. Insurgentes- Mixcoac. Del. Benito Juárez. Ciudad de México.

Por la presente, el (la o los) que suscribe(n), autorizo (amos) al Consejo editor de la Revista Panamericana de Comunicación a publicar el trabajo aportado por los distintos medios de difusión y a su utilización por la Universidad Panamericana y, al mismo tiempo, se manifiesta por el presente escrito la originalidad del trabajo y la cesión de derechos de autor a la institución citada.

En (ciudad)... Fecha. Firmado.




UNIVERSIDAD
Panamericana

UNIVERSIDAD
**Pana
meri
cana** Escuela de
Comunicación