

México a través del arte

de los videojuegos

José del Carmen Medina Ríos

Egresado de Diseño de la Comunicación Gráfica

CUANDO SE HABLA DE VIDEOJUEGOS uno piensa en Japón o Estados Unidos de Norteamérica por diferentes motivos, principalmente por el desarrollo de éstos. De alguna manera, México ha estado presente en los videojuegos, no siempre con el clásico personaje de bigote, moreno, sombrero de charro y un nopal, pues gracias al intercambio cultural y a las comunicaciones en el mundo, muchos dejaron de recurrir a este estereotipo. Los escenarios donde encontrábamos normalmente a los mexicanos eran bastante similares: el viejo oeste o desiertos, junglas, ruinas o un *ring* de luchas; de todos éstos la escena de lucha libre es la que más fama tiene, pues se siguen creando personajes enmascarados. Con la creciente demanda de originalidad en los juegos, sumado a que México es un país lleno de *gamers*, los estudios se han fijado más en nuestro país, ya sea como fanáticos del tema o por agradecimiento a los *fans*.



Luchadores

Bigotes y sombreros

A pesar de que en los videojuegos se buscaban ambientes distintos a los reales, no tardamos en hallar juegos basados en la cultura del *Western*, y uno de los principales de la primera ola de juegos de consola fue *Sunset Riders* (1991). En este juego, ambientado en el viejo oeste, podemos ver al mexicano en los dos bandos, ya sea como uno de los protagonistas o como villano. El protagonista de nombre Cormano, posee un traje muy al estilo de la época, un sarape y una escopeta. El caso particular de este personaje es que toda su ropa es rosa, probablemente por el rosa mexicano. Los otros dos bandidos son un poco menos llamativos, "el Greco", muy similar a Cormano sólo que sin barba, y Paco Loco que es un tanto genérico: grande, gordo, pelón y sin playera. Probablemente la falta de demanda de juegos basados en el género (que últimamente se está retomando), más las nuevas propuestas en cuanto a temáticas y estilos de juego, dieron lugar a que el estereotipo mexicano de este estilo dejara de verse, aunque encontramos aún algunos ejemplos como *Amingo* (*Marvel vs Capcom 2*, 2000); así el nopal y el sombrero prefirieron dar paso a un nuevo estereotipo mexicano: el luchador.



Cormano Wild
<http://bit.ly/17xmyxq>

De 2 a 3 caídas

En la década de 1990 un nuevo *boom* se estaba gestando en la industria del entretenimiento a nivel mundial: la lucha libre. Curiosamente en Estados Unidos de Norteamérica y en Japón es muy popular este tipo de lucha y cada país muestra un estilo particular en los *shows*.

Como Japón es más cercano a México, en cuanto a estilos de lucha, la admiración del país de oriente por toda la lucha libre mexicana creció. Sin embargo, al incorporar al quizá primer peleador mexicano no resultó del total agrado de los japoneses: hablamos de T. Hawk en la saga más famosa de juegos de peleas: *Street Fighter*. Incluso hoy en día no se entiende bien a este personaje, que posee una apariencia más norteamericana que mexicana: plumas en la cabeza, chaleco, gran altura y piel casi roja. También su nombre se acerca más a los pieles rojas: Thunder Hawk. Los desarrolladores mencionan que hubo muchas versiones de su origen, algunos dicen que viene de Sonora y otros que es un refugiado en México, sin embargo, el escenario de este "piel roja mexicano" es el Instituto Cultural Cabañas de Jalisco, que se complementa con un mercado y unos danzantes disfrutando la pelea. De la misma compañía, pero enfocado a un público norteamericano, hallamos el juego *Saturday Night Slam Masters*, y ahora sí, el personaje mexicano Stingray es un luchador enmascarado inspirado en el luchador real Lizmark, y el jefe final está basado en Tinieblas.

La frecuencia e impacto del luchador enmascarado fue creciendo y lo hallamos en otras franquicias famosas, personajes como Tizoc (*Gaou, King of Fighters*, 2003), King (*Tekken*), El blaze (*Virtual Fighter 5*), etc. También hay casos que tratan de romper un tanto con el estereotipo enmascarado, como Ramón y Ángel (*The King of Fighters*), los cuales aunque pelean con el mismo estilo, no poseen máscaras y físicamente son menos fornidos, además que Ángel es mujer.

Dentro del género también podemos hallar personajes con estilos más cercanos a la cultura prehispánica mexicana, por ejemplo, Huitzil (*Darkstalker*, 1994), un robot utilizado por los mayas, que dormía en Teotihuacán y que tenía una apariencia prehispánica-japonesa.

Otro personaje es Ogre (*Tekken 3*, 1997) con apariencia más humana y un estilo azteca, aunque el color de su piel sea verde y el cabello rojo. Curiosamente se han extendido también otras características de los mexicanos como la gastronomía, y así tenemos a El Fuerte (*Street Fighter 4*, 2008), que es tanto luchador como cocinero. Como dato adicional, no podría faltar la adaptación de un peleador mexicano a los videojuegos: el boxeador Julio César Chávez.