entretejidos

Revista de Transdisciplina y Cultura Digital

Entre arquetipos y eugenesias:
Reflexiones sobre la blanquitud y su representación visual en los personajes principales de videojuegos, Wii Nintendo y otros casos

Entre arquetipos y eugenesias:

Reflexiones sobre la blanquitud y su representación visual en los personajes principales de videojuegos, Wii Nintendo y otros casos

Rafael Mauleón y Francisco Mitre

Entretejidos. Revista de Transdisciplina y Cultura digital by Editor: Rafael Mauleón is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License.

Entre arquetipos y eugenesias:

Reflexiones sobre la blanquitud y su representación visual en los personajes principales de videojuegos, Wii Nintendo y otros casos

Resumen

Este trabajo reflexiona sobre la noción de arquetipo en el diseño de ciertos personajes de videojuegos, lo cual originó una reflexión en torno a las ideologías vinculadas con la eugenesia y su influencia en la representación de los personajes principales de Nintendo. Se parte de un supuesto, el cual establece que: en el diseño de los personajes de videojuegos, los héroes y sus objetos de deseo son de piel clara y los demás, son de otro color, lo cual se extiende al desarrollo de imagen de personajes mediáticos influyentes y también a la sociedad en general. ¿Por qué sucede esto?

Para responder la pregunta, primero se relaciona la idea de arquetipo con el diseño de personajes de videojuegos. Posteriormente se trata el tema de la eugenesia, como imaginario vigente. Después se explica la categoría de blanquitud, para reconocer el ethos social dominante desde la hegemonía moderna hasta la época actual. Finalmente se ofrecen conclusiones a partir de lo expuesto.

Palabras claves: *Representación de personajes, eugenesia, arquetipo, fenotipo, blanquitud, Wii Nintendo.*

Between archetypes and eugenics:

Reflections on whiteness and its visual representation in the main characters of video games, Wii Nintendo and other cases

Abstract

This work reflects on the notion of archetype in the design of certain video game characters, which led to a reflection on ideologies associated with eugenics and its influence on the representation of the main characters of Nintendo. It is part of a course, which states that: in the design of video game characters, the heroes and their objects of desire are fair-skinned and others, are of another color, which extends to the development of image characters influential media and society in general. Why is this happening?

To answer the question, the idea of archetype first relates to the design of video game characters. Later the issue of eugenics is as imaginary force. After the category of whiteness explained, to recognize the dominant social ethos from the modern hegemony to the present date. Finally conclusions are given from the above.

Keywords:

Representation of characters, eugenics, archetype, phenotype, whiteness, Wii Nintendo.

Introducción

1. El arquetipo en el diseño de personajes en Nintendo Wii

El diseño de personajes es un tema de interés entre los jóvenes que gustan de los videojuegos, sobre todo de aquellos que deciden orientar su formación profesional hacia ese campo. Es común que, para generar el diseño de personajes se utilice la noción de arquetipos[1], para dotarlos de una representación universal, ancestral y recurrente.

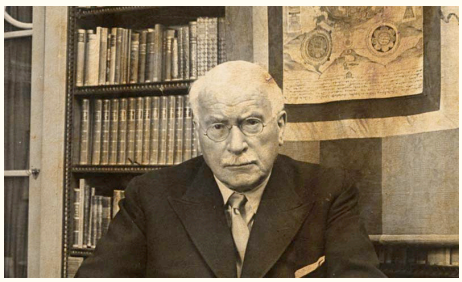


Imagen 1. Imagen 1. Imagotipo de Levi's. Crédito: https://upload.wikimedia.org

Dice Carl Gustav Jung en su libro Realidad del Alma, que hay una sociedad primitiva con un tipo de alma colectiva: "El hombre colectivo amenaza ahogar al individuo, sobre cuya responsabilidad descansa al fin y al cabo toda obra humana." (Jung, 55) En ese sentido, el arquetipo prevalece a lo largo del tiempo y siempre es colectivo, por ser imágenes primigenias las cuales afloran a través de distintas manifestaciones simbólicas, por ejemplo en el sueño, en los mitos, en el arte y en toda la cultura. Es por eso que nada escapa al arquetipo y en el caso de construcción de personajes, definen las características y roles de cada uno de ellos; de ese modo surge el héroe, la doncella, el villano, el ilusionista, el sabio, la bruja, entre otros. Es bajo ese imperativo arcaico, que el arquetipo facilita identificar múltiples relaciones: sujeto y objeto de deseo; destinador, objeto de deseo, destinatario; oponentes; entre otros y desde esas estructuras es que se puede construir la trama de una historia.[2]

Cabe señalar que ese arquetipo requiere de una expresión visual, de ahí que diversos autores propongan diferentes dimensiones para la definición de personajes, en ese sentido Lajos Egri considera una dimensión física, otra psicológica y una más social. (Lajos, 86) Si bien estas dimensiones ayudan a materializar

1.- Su etimología proviene del griego arjé: fuente o principio y tipos: modelo; remite por eso a una imagen modelo y primigenia.

2.- Se recomienda revisar los fundamentes de la narratología de Algirdas Greimas: La semiótica del texto. Ejercicios prácticos.

arquetipos, es sobre todo la dimensión física, la que a primera vista se relaciona con la concepción de un fenotipo.

El fenotipo es una noción que describe las características físicas, aunque también el comportamiento observable de un organismo. Desde esa perspectiva es que en una reciente investigación sobre el diseño de personajes en videojuegos[3], reveló ciertas constantes en la representación gráfica de los personajes analizados. La muestra fue seleccionada entre los juegos de Nintendo Wii más solicitados y los elegidos fueron: Super Mario Galaxy 1 y 2 (identificándose en ellos 79 personajes [www.supermariogalaxy.com/]), New Super Mario Bros Wii (con 40 personajes [http://mariobroswii.com/]), Super Smash Bros Brawl (se identificaron 35 personajes [www.smashbros.com/es/]), The Legend of Zelda Skyward Sword (reconociéndose 39 personajes [www.zelda.com/windwaker/]), Donkey Kong Country Returns (con 23 personajes [www.nintendo.es/Juegos/Wii/Donkey-Kong-Country-Returns-280968.html]), finalmente Metroid Prime 3 Corruption (se detectan 9 personajes [www.elperroverde.net/2008/10/resumen-metroid-prime-3-corruption/]).

Entre los resultados obtenidos en su análisis, figuran dos datos fundamentales para este trabajo, el primero señala que todos los héroes son representados de piel clara, aún la del gorila Kong, cuyo pelaje es castaño[4] y su piel es peculiarmente clara. El otro hallazgo refiere a que las doncellas cuando existen, son también de tez clara, con ojos color azul y siempre rubias.

Estos dos resultados parecieran ser insignificantes, sin embargo se quiere destacar que esas representaciones[5] fueron definidas por un corporativo japonés, cuyo fenotipo poco tiene que ver con la representación gráfica de los personajes de sus videojuegos. Por lo que

3.- Esta tesis fue de Luis Enrique Góngora Herrera, titulada "Catálogo de ilustración de personajes de videojuegos de Nintendo para Nintendo Wii" y desarrollada para obtener la licenciatura en Diseño Digital en ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura, ubicada en la Ciudad de México y en la cual Rafael Mauleón fue director y Francisco Mitre fue revisor.

4.- Bien puede ubicarse su pelaje dentro de las tonalidades capilares reconocidas como rubio.

5.- Se entiende por representación en este trabajo, el tratamiento gráfico que se le da a un personaje de videojuegos, el cual tiene entre sus objetivos: establecer sus características físicas, psicológicas y sociales; definir sus arquetipos; determinar sus relaciones estructurales (sistemas y procesos).

Imagen 2.- Rosalina, de Super Mario Galaxy 2. Crédito: http://4.bp.blogspot.com

cabe preguntarse ¿por qué los héroes y los objetos de deseo, es decir, las doncellas de los videojuegos de Nintendo Wii se representan bajo un fenotipo de piel clara, la cual no corresponde con el japonés promedio, ni con el de la mayoría de la población mundial? ¿Esto es una casualidad o es la imposición global de un tipo de etnia por parte de los discursos de la hegemonía?

2. El mito sobre las razas blancas

En El cantar de los cantares, el rey Salomón alaba a su amada comparándola con lo luminoso y también con la blancura de la luna; dice al respecto:

> *¿Quién es esa que surge como la aurora,*
> *bella como la luna,*
> *resplandeciente como el sol,*
> *imponente como escuadrones con sus insignias? (El cantar de los cantares 6:10)*

A pesar de que la amada referida, justifica su auténtico color de piel:

> *Soy morena, pero hermosa,*
> *hijas de Jerusalén,*
> *como los campamentos de Quedar,*
> *como las carpas de Salmá. (El cantar de los cantares 1:5)*

Además deja asentado que su tez morena, es consecuencia de un castigo:

> *No se fijen en mi tez morena:*
> *he sido tostada por el sol.*
> *Los hijos de mi madre se irritaron contra mí,*
> *me pusieron a cuidar las viñas,*
> *¡y a mi propia viña no la pude cuidar! (El cantar de los cantares 1:6)*

Este viejo canto describe una alabanza y preferencia de un grupo humano por la piel blanca, lo cual parece ser constante en diferentes culturas. Cabe decir que en el

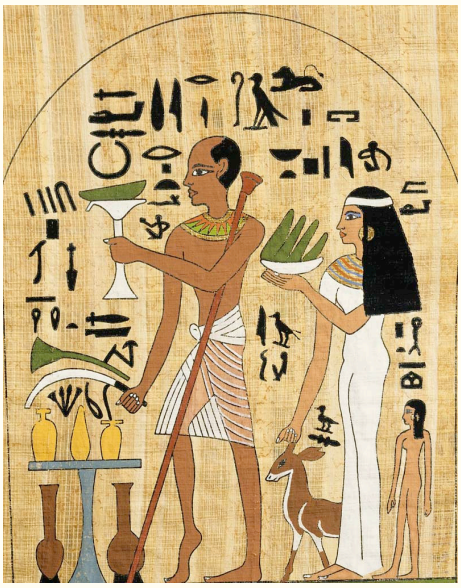


Imagen 3.- En los frescos egipcios se pintaba la piel de los hombres más oscura que las de las mujeres para evidenciar que estaba tostada por el sol. Crédito: http://3.bp.blogspot.com

antiguo Egipto a lo largo de miles de años, fue obligación el pintar en los frescos a las mujeres de ocre claro y a los hombres de ocre oscuro. Muy probablemente por que unas permanecían lejanas a la exposición solar y los otros trabajaban los campos; preferencia que se mantuvo en diferentes momentos y culturas, como se expone a continuación.

En la Europa de finales de la Edad Media y principios del Renacimiento, la literatura que hace del amor cortés su tema, describe a la mujer idealizada, con piel muy blanca: "Una frente marfileña, un largo cuello alabastrino." (Tin, 73) Ejemplos de ese ideal se encuentran en la llamada Escuela de Fontainebleau, donde se pintó de manera constantea mujeres níveas y con cabellos rubios.[6]

También en diferentes momentos y lugares de oriente, se concibió a la piel blanca, fundamentalmente femenina, como signo de belleza; muy probablemente por representar a la alta alcurnia (la cual, como la egipcia, no tenía que desarrollar faenas laborales que obligaran a exponerse al sol). Todavía esto mismo sucede en la India, donde las castas superiores tienen piel más clara que las castas bajas y cuyas pieles son más oscuras. En China y Japón también se ha apreciado siempre la blancura de la piel; esto se presenta hoy día, como un canon de belleza y no como una postura racista.

Pareciera que la preocupación por la piel clara en gran parte de las sociedades actuales, es un tema que sigue vigente en su imaginario social; quizá esa sea la razón del triunfo de las cremas que prometen aclarar la piel y que se venden con gran éxito en los países donde la población presenta piel oscura.[7] En esas poblaciones se hace creer de manera constante y desde la infancia: que es mejor ser blanco que negro.[8]

6.- Se puede revisar la siguiente liga para observar esas constantes en la representación humana (https://www.google.com/search?q=escuela+de+fontainebleau&espv=210&es_sm=91&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ei=4oaeUoz7PIip2gWHnoHIAQ&ved=0CAcQ_AUoAQ&biw=1058&bih=479).

7.- La promesa: aclarar uno o dos o tres tonos el color de la piel. Millones de mujeres -y cada vez más, hombres- de todo el mundo han convertido las cremas que dicen blanquear la piel en un filón para la industria cosmética que, consciente de ello, las anuncia de forma agresiva y sin ambages, especialmente en la India y en los países del sureste asiático, lo que le ha otorgado el dudoso honor de ser acusada de abanderar una nueva -y multimillonaria- vanguardia racista: lo blanco es hermoso; lo negro, vergonzante. Una herencia maldita, pero todavía vigente en las sociedades poscoloniales. Esto es, en la mayoría del mundo. (Cambra, Lali y Rojas, Ana Gabriela, 2008)

8.- Esos son los resultados de diferentes estudios en diversas naciones, que han mostrado que algunos niños asocian el color de piel de las personas con sus valores aprendidos: éticos y estéticos (ver la siguiente liga http://www.youtube.com/watch?v=V10aquhibt0).

Lo anterior seguramente es consecuencia del colonialismo y esclavismo experimentado en esos lugares y que de manera reciente tiene su fundamento en la noción de la eugenesia, la cual se basa a su vez, en concepciones de Max Weber. Él asumía la superioridad de los grupos protestantes del norte de Europa, ya que estos consideraban que: la pobreza era equiparable a la enfermedad, por lo que era necesario erradicarla, de no ser así, se estaba en pecado por pereza.[9] Esto lo llamó Bolívar Echeverría el ethos puritano capitalista, supuesto en donde los "elegidos" resultan triunfadores (winners o salvati), por su gran productividad laboral y con base en una perspectiva de "santidad", cuya visibilidad corresponde a los pobladores blancos del noroeste-europeo; en detrimento de los perdedores (losers o sommersi) y que corresponden a los pobladores de otras regiones y razas (Echeverría y otros, 17). Esta variable coadyuvó a fundamentar la idea de una raza superior y por eso mismo, de un fenotipo, cuya base fue el origen de la noción seudo-científica denominada eugenesia.

La eugenesia nació para hacer notar la superioridad de la raza blanca, primero identificada en los Estados Unidos bajo la denominación primigenia de whiteness. En el siglo XIX ese concepto se unió con el término caucasian y de ese modo surgió un significado unificado, el cual fue utilizado en estudios y debates sobre la eugenesia, para diferenciar a la raza blanca de las otras. Estos estudios se interesaban por "… los aspectos biológicos de los inmigrantes dando como resultado varios tipos de inequidad social en los Estados Unidos como lo es la insanidad, la criminalidad, la deformidad y dependencia." (Montero, 11) Fue por eso que con el tiempo se buscó en los Estados Unidos, proteger a las razas blancas de las otras razas, sobre todo de la japonesa.[10]

Ya en los primeros años del siglo XX, tanto en Inglaterra como en Estados Unidos se tomó como base el paradigma darwiniano y se

9.-Mucho se ha dicho que cuando alguien quiere ser pobre es comparable a quien quiere estar enfermo: en ambos casos sería santificar las obras al mismo tiempo que ir contra la glorificación de Dios. Especialmente, el hecho de que el hombre capacitado para el trabajo se lance a la mendicidad no es únicamente reprobable en cuanto a la moral, en calidad de uno de los pecados capitales —la pereza—, sino que también, conforme la voz del Apóstol, va en perjuicio del amor al prójimo. (Weber, 112)

10.- … en 1905 se creó el Asiatic Exclusion League. Dicha liga se sustentaba en la amenaza amarilla hacia la población blanca americana. (Montero, 12)

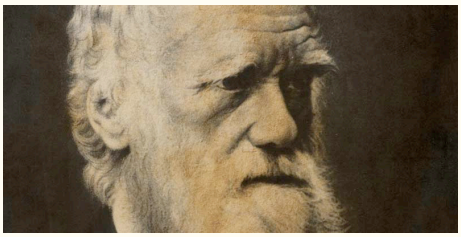


Imagen 4.- En Inglaterra y EUA se tomó como base el paradigma darwiniano, conformando el movimiento eugenésico. Crédito: http://i.huffpost.com

conformó el movimiento eugenésico o ciencia del mejoramiento de la raza humana, el cual estudiaba la herencia y su factor genético. Esto fue definitorio para reconocer a los hombres superiores de los que no lo eran. El promotor de este supuesto fue Francis Galton, a partir de lo expuesto en su libro El genio hereditario (1869), aunque utilizó por primera ocasión el término eugenesia en su libro Investigaciones sobre las facultades humanas y su desarrollo (1883). Él fundó una Sociedad de Eugenesia en Inglaterra y promovió el nacimiento de otros centros similares en distintos países, generándose de esa manera un movimiento a favor de la selección de la especie humana. Hay que agregar que Galton, pensó en una eugenesia positiva, la cual debería favorecer el emparejamiento de especímenes superiores y con ello conseguir un fenotipo ideal, gracias a la selección dirigida. Por el contrario, la eugenesia negativa fue la prohibición de la procreación de los individuos inferiores, con el fin de disminuir esa población.

Este movimiento cundió por varios países europeos, asiáticos y africanos, apoyados por grandes empresarios norteamericanos, como los Ford, los Rockefeller y los Carnegie; aunque el movimiento más conocido fue el Nazi en Alemania. Sin embargo, tanto en Estados Unidos, como en Suecia y otros lugares, se impusieron leyes de esterilización de las poblaciones consideradas débiles: no blancos, criminales, epilépticos, pervertidos sexuales, entre otros. Hay que decir que la misma Francia acogió con beneplácito a este movimiento, pro superioridad de la raza blanca y en Estados Unidos, esta tendencia todavía hoy señala lo siguiente:

> Dado el peligro racista, algo que deben tomar muy en cuenta los seres humanos de tez oscura que visitan EE.UU., es que para un amplio sector poblacional de USA:

> Todos los seres humanos no son iguales. Hay seres humanos superiores y seres humanos inferiores.
>
> La inferioridad de una persona se juzga evaluando: (a) cuán oscura es su piel; y (b) si la persona habla el inglés con un "acento no blanco".
>
> La inferioridad intelectual y de capacidad de una persona es juzgada mayor, a mayor la oscuridad de su piel y a mayor el "acento no blanco" al hablar inglés. Es por este motivo que las principales víctimas del racismo en los EE.UU. son los seres humanos de ascendencia africana y los latinoamericanos de ascendencia india o mestiza. Los primeros son llamados despectivamente "niggers" por los racistas. Los segundos son calificados como "wetbacks", "spics", "beaners", "pepperbellies", o, simplemente, "mexicanos", concepto bajo el cual se engloba a todos los latinoamericanos de origen indio o mestizo. (Perspectiva Internacional, 7-9)

Se pueden citar más trabajos como este, pero se presume que con lo expuesto es suficiente y con ello se puede afirmar que: las ideas sobre la eugenesia siguen vigentes todavía en el siglo XXI. Sin embargo, cabe preguntarse sobre los supuestos que sostienen las poblaciones no blancas al respecto, pero para ello primero es necesario exponer la categoría de blanquitud, con el fin de inferir algunas respuestas.

3. La blanquitud

El tema de la supuesta "superioridad blanca", seguramente tiene diferentes orígenes, algunos de ellos provienen de las tradiciones míticas y pueden distinguirse en la concepción de las representaciones divinas. Por ejemplo, en el viejo Egipto, al dios Seth se le vinculó con las tinieblas y con la oscuridad, por eso se

le pintaba de negro;[11] mientras que a Ra se le relacionaba con el amanecer, el mediodía y el atardecer, es decir, con la trayectoria del sol y la luz. Muy probablemente con el tiempo esta asociación metafórica cristalizó en la categoría positiva del blanco y lo iluminado, en oposición a lo negativo de las tinieblas y de la obscuridad. Esta metáfora cristalizada,[12] subsiste todavía en el hombre contemporáneo como nictofobia, malestar que muy probablemente debe su origen a la condición evolutiva del hombre desde la prehistoria. De lo dicho se infiere que desde esos tiempos, la luz tuvo que ser asociada con la protección, la seguridad, lo cual permitía alcanzar hazañas heroicas; mientras que las tinieblas eran concebidas peligrosas y traicioneras.

La anterior deducción es una constante detectada en los mitos de diversas culturas, el cual supone una etapa inicial, donde dominan las tinieblas, hasta la llegada y triunfo de la luz. Por eso en los temas bíblicos, la luz se relaciona con lo bueno y positivo, por el contrario, las tinieblas son malas y negativas (concepción que asumen los judíos, los cristianos y los musulmanes). En cuanto a los griegos, estos generaron la noción de caos y cosmos. Mientras que el mundo prehispánico mesoamericano, supuso una lucha permanente y eterna entre el día y la noche; por eso los sacrificios cotidianos, estaban dirigidos al apoyo de la energía luminosa, para el renacimiento de la luz y el mantenimiento de la vida.

Con base en lo anterior es que se puede entender y también justificar los supuestos teóricos de Weber sobre el capitalismo, concebidos bajo una perspectiva religiosa protestante. Al respecto dice Bolívar Echeverría:

> … Max Weber dejó planteada la idea de que la capacidad de corresponder a la solicitación ética de la modernidad capitalista, la aptitud para sumir la

11.- Esta idea no se debe de generalizar, ya que en el mismo Egipto el negro era la fertilidad de la vida y su país era llamado de ese modo Kemet, por el recuerdo de las inundaciones del Nilo, que dejaban las orillas con una capa negra, apropiada para el cultivo. Por eso es el país de la Tierra Negra.

12.- La metáforas cristalizadas son asociaciones entre diferentes campos, en este caso: estado de ánimo y noche. Lo cual genera construcciones metafóricas del tipo: "miedo a la oscuridad", lo cual no parece una metáfora, sino que se considera un estado auténtico y por eso se dice que es real. Revisar el libro Metáforas de la vida cotidiana de Lakoff y Jhonson.

> práctica ética del protestantismo puritano, puede tener un fundamento étnico y estar conectada con ciertas características raciales de los individuos […] un "racismo" que exige la blanquitud de orden ético o civilizatorio como condición de la humanidad moderna, pero que en casos extremos, como el del estado nazi de Alemania, pasa a exigir la presencia de una blancura de orden étnico, biológico y "cultural". (en Echeverría, 16)

En ese sentido, la blanquitud es una categoría que describe la idea moderna de la civilización desarrollada, gracias a una relación mítica-genética-económica. Esa relación según apunta Max Weber y retoma Bolívar Echeverría, fundamenta la idea de superioridad de una raza especial, definida bajo un particular fenotipo territorializado (blancos, rubios, del norte de Europa). La cual se vinculó con el tipo de sociedad que ese grupo conformó y cuyo nacimiento fue promovido gracias a sus prácticas religiosas. Esta sociedad pudo constituir una economía de generación de riqueza, a expensas de la explotación o exclusión de otros fenotipos o razas diferentes, pero desde donde se prometía que al asumir un comportamiento como el de esa raza superior, podía disculparse ser de otro color de piel. Es por eso que la blanquitud es diferente a la eugenesia, ya que la primera es un modo de ser-parecer y de ese modo actuar, mientras que la segunda implica un ser asociado con lo genético. Por eso en su origen la blanquitud debió ser considerada "… desde la apariencia física limpia y ordenada de su cuerpo y su entorno hasta la propiedad de su lenguajes, la positividad discreta de su mirada y la compostura de sus gestos y movimientos." (Echeverría, 17)

Por consecuencia, con el tiempo y por extensión, todos aquellos grupos humanos que no respondían a las características genéticas de

esa población blanca desarrollada y moderna, se consideró suficiente que se comportaran y se relacionaran como ellos, para ser aceptados también como modernos. Es decir, las poblaciones no blancas debían pasar por un proceso de aculturación privilegiada, sobre todo la migración de poblaciones vulnerables a estados económicamente poderosos, por ejemplo, los grupos que se dirigían hacia los Estados Unidos. Al respecto dice Bolívar Echeverría: "La nacionalidad moderna, cualquiera que sea, incluso la de estados población no-blanca, requiere de blanquitud de sus miembros." (Echeverría, 18)

Eso pareciera ser el objetivo último de la globalización contemporánea, que busca difundir la blanquitud a todos los confines de la tierra. Se presume que: una población tendrá mejor calidad de vida, siempre y cuando aspire a incorporar los valores de las sociedades "blancas". Por eso:

> … el ser auténticamente moderno llegó a incluir entre sus determinaciones esenciales el pertenecer de alguna manera o en cierta medida a la raza blanca y consecuentemente a dejar en principio en el ámbito impreciso de lo pre-, lo anti- o lo no moderno (no humano) a todos los individuos, singulares o colectivos, que fueran "de color" o simplemente ajenos, "no occidentales. (Echeverría, 18)

Con base en lo anterior, la blanquitud llegó a ser una aspiración para un importante sector de población no blanca, la cual buscó un modo de deber-ser en la vida, cuyos comportamientos, relaciones, intereses y sueños, debían copiar el modo de ser de una población desarrollada y por eso mismo moderna. Cuando se alcanza esto, entonces se está en condiciones de incorporarse a las filas de la hegemonía.[13]

13.- Ese fue el caso que vivió España en la transición de pasar de ser un estado considerado atrasado durante el gobierno de Franco, a un estado moderno europeo, aunque se vislumbran fisuras en este supuesto.

Imagen 5.- Coronel Porfirio Díaz. Crédito: Crédito: http://www.wikimexico.com

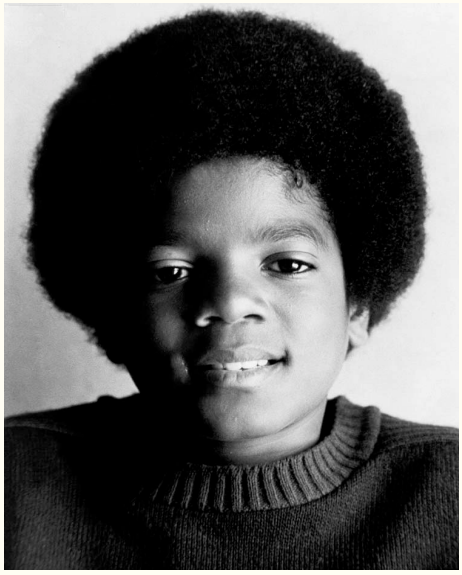
Imagen 6.- Presidente Porfirio Díaz. Crédito: http://ruizhealytimes.com

Muchos ejemplos pueden utilizarse para verificar lo antes dicho, pero resulta de interés exponer le caso del presidente mexicano Don Porfirio Díaz (1830-1915), oaxaqueño de nacimiento y con un fenotipo propio de esa zona. Cuando joven y siendo coronel, se le retrató y su fotografía manifiesta un fenotipo propio de su natal Oaxaca (ver imagen 5) y como presidente, se le representó diferente, es decir "blanqueado" (ver imagen 6).

Esas fotografías cobran sentido bajo el proyecto porfirista por modernizar a México y con base en Weber. Lo cual ayuda a entender este fenómeno expuesto, ya que fue necesario incorporar un modo de ser-social que emule a los "blancos"[14], y eso explica el cambio de representación de este personaje histórico. En consecuencia, Don Porfirio o sus constructores de imagen, no solo aspiraban a la blanquitud, sino que deseaban la transformación del fenotipo del mexicano por el de un "hombre blanco", adelantándose casi un siglo a las transformaciones memorables de Michael Jackson (ver imagen 7 y 8), la de la cantante Shakira (http://www.youtube.com/watch?v=q-A_CDdSG4k) o hasta la de Michelle Obama, esposa del actual presidente de los Estados Unidos de Norteamérica (http://vidayestilo.terra.com/mujer/belleza/blanqueamiento-de-piel-de-los-famosos,7a36732693aa4310VgnVCM4000009bf154d0RCRD.html). Quizá el escándalo más reciente en ese sentido, sea el de Beyonce y su «proceso de blanqueamiento», entre muchos otros casos.

En síntesis, se puede inferir por las fotos anteriores y los ejemplos citados, que hay ciertas personas económicamente poderosas e influyentes, no pertenecientes a la raza blanca, a quienes pareciera que no resulta suficiente el adquirir comportamientos de lo que aquí ha sido llamado blanquitud. Ya que se llega a la alteración de su fenotipo de manera artificial, por medio de novedosas cirugías o tratamientos "blanqueadores".

14.- Una posible falla de ese proyecto estriba en no incorporar al mismo tiempo el protestantismo, por querer asimilar mayoritariamente el proyecto del Estado Francés, en lugar del Norteamericano, pero eso es tema de otro trabajo.



Michael Jackson de niño. Crédito: http://nuevo.radiombligo.org

Michael Jackson de adulto. Crédito: https://www.info7.mx

Se pasa de ese modo a un siguiente momento, donde pareciera que en la actualidad no resulta suficiente parecer lo más posible a la raza blanca, sino que se tiene que convertir artificialmente en "blanco" a los "no blancos". Eso en el fondo revive el tema de la eugenesia, pero ahora no como discurso a difundir por parte de los grupos de etnia blanca y que ahora son encabezados por los Skinhead y Neonazis, sino desde la aceptación y promoción de este supuesto por las otras etnias no blancas. Una paradoja se observa en el imaginario que sostienen los movimientos Nazis conformados por mestizos en Latinoamérica, cuya defensa en pro de una concepción eugenésica resulta curiosa.

Conclusiones

Se concluye por todo lo anterior que, en el caso de la representación gráfica de héroes y doncellas salvadas en los videojuegos de Nintendo Wii, su diseño no es consecuencia de una casualidad, más bien responde a la imposición de un proyecto hegemónico denominado blanquitud, al cual se suman las transnacionales. Este hace preferir el fenotipo de hombre blanco, sobre el de otras etnias; consecuencia y resultado de un movimiento a favor de la aceptación de un anacrónico ethos moderno, el cual y en casos extremos, obliga a la modificación del color de piel y hasta de la anatomía, sea permanente o simulada.

Esta transformación está relacionada con los movimientos de eugenesia, el cual sigue imponiendo el mito sobre la superioridad de la etnia de piel blanca. Imaginario que se busca difundir e imponer, mediante una neocolonización ideológica y a través de auspiciar el que los personajes protagonistas de la televisión, cine y demás tecnologías de diversión, como los videojuegos, sean de piel clara o por lo menos que adquieran la condición de blanquitud.

De ese modo se construye globalmente, el estimado valor de la piel blanca sobre otros colores de piel; lo cual se convierte en un valor aspiracional de muchos y el privilegio natural de pocos, por eso unos idolatran y otros son idolatrados. Cabe señalar que ante esta condición, necesariamente se impone su contraparte, es decir, el valor de lo local, sobre todo en grupos que defienden su identidad; ese es el caso de todo movimiento fundamentalista como el hindú o el de los musulmanes ortodoxos.

En consecuencia, la aparente naturalidad con la que los diseñadores japoneses o de otros lugares representan a sus personajes heroicos de videojuegos, bajo un fenotipo de piel blanca, es una condición cimentada en una falsa ideología aspiracional. Eso que parece natural, debe señalarse de manera enfática que no lo es y se opone a las políticas de valoración de otros ethos, los cuales han sido revisados por los estudios culturales o post-coloniales, desde finales del siglo pasado.

Finalmente, no se trata se satanizar las representaciones de los ejemplos expuestos, más bien se invita al cuestionamiento de todos los valores que parecen ser naturales e inofensivos, con el fin de promover un pensamiento crítico y de ese modo fortalecer los estudios de la imagen y de los lenguajes visuales.

Fuentes de consulta

Cambra, Lali y Rojas, Ana Gabriela. "Nueva versión del racismo blanco". El país digital [en línea], 17 septiembre de 2008. (Archivo). [fecha de consulta: 6 octubre 2013]. Disponible en:<http://elpais.com/diario/2008/09/17/sociedad/1221602401_850215.html>

Echeverría y otros. Sociedades icónicas: historia, ideología y cultura de la imagen. México: Siglo XXI, 2007. Impreso.

Góngora Herrera, Luis Enrique. Catálogo de ilustración de personajes de videojuegos de Nintendo para Nintendo Wii. México: tesis para obtener la licenciatura en Diseño Digital. ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura, 2013. Impreso.

Jung, Carl G. Realidad del alma. Buenos Aires: Ed Losada, 2009. Impreso.

Lajos, Egri. El arte de la escritura dramática. Fundamentos para la interpretación creativa de las motivaciones humanas. México: UNAM, 2009. Impreso.

Montero Ordóñez, L. E. Whiteness: Factor que explica el fallido proceso de asimilación en los Estados Unidos. Puebla: Tesis Licenciatura. Relaciones Internacionales. Departamento de Relaciones Internacionales e Historia, Escuela de Ciencias Sociales, Universidad de las Américas Puebla., 2005. Impreso.

Perspectiva Internacional. «USA: racismo como ideología de la superioridad blanca». Revista Democrática Internacional [fecha de consulta: 11 octubre 2013]. Disponible en: <http://perspectivainternational.wordpress.com/2010/01/18/usa-rascismo-como-ideologia-de-la-superioridad-blanca/>

Weber, Max. La ética protestante y el espíritu del capitalismo. Tlahuapan, Puebla: Premia editora de libros, 2004. Impreso.

Tin, Louis-Georges. La invención de la cultura heterosexual. Buenos Aires: El cuenco de plata, 2012. Impreso.

Semblanza curricular

Rafael Mauleón R.

Formación académica: Licenciado en diseño gráfico y Maestro en Artes Visuales con orientación en Comunicación y Diseño Gráfico por la Escuela Nacional de Artes Plásticas (hoy FAD) de la UNAM; es doctor en Estudios Transdisciplinarios de la Cultura y la Comunicación por ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura, también es doctor en Diseño por la UAM-Azcapotzalco. Tiene varios diplomas y un número mayor de cursos en diversas áreas académicas. En 1998 fue distinguido con la medalla «Alfonso Caso» de la Universidad Nacional Autónoma de México y ha sido becario de CONACYT.

Actividad laboral: Ha trabajado como diseñador independiente desde 1984 en México y España. Se ha desempeñado como docente y ocupado diversos cargos académicos a lo largo de su experiencia en diversas universidades (coordinador de licenciatura, director de maestría y de facultad). Fue director del Centro de Investigación, de la Asociación Nacional de Escuelas de Diseño Gráfico, A.C. (Encuadre). Ha desarrollado diversos planes y programas de estudio para el área del diseño gráfico y comunicación (licenciatura, especialidad, maestrías y doctorado) y ha participado en la evaluación curricular de otros más.

Ha publicado artículos en diversas revistas y libros; es conferencista con más de cincuenta trabajos y asesor para diversas empresas del campo de la comunicación visual. Actualmente es catedrático en la Facultad de Arte y Diseño de la UNAM y otras instituciones educativas de reconocido prestigio del país. Es coordinador e investigador de las maestrías de Comunicación y Lenguajes Visuales, así como de la maestría en Comunicación y Medios Virtuales en ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura.rancisco

Contacto: **rmauleon@iconos.edu.mx**

Francisco Mitre Rivera

Formación académica: Tiene licenciatura en diseño gráfico por la Universidad del Valle de México, campus San Rafael y tiene maestría en Comunicación con Medios Virtuales por ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura.

Actividad laboral: Ha trabajado en el área de la comunicación y la publicidad desde 1980, tanto en México como en Estados Unidos, por ejemplo en Publicidad JWT México, ATI de México, Laboratorios Promeco,

Publicidad W Comunicación, en el área de publicaciones en la Facultad de Estudios Superiores-Zaragoza de la UNAM y actualmente es el Director de Servicios Escolares de ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura. Sus líneas de investigación son la creatividad y el diseño de escaparates, así como el museográfico.

Contacto: **franciscomrivera@hotmail.com**

Entretejidos.

Revista de Transdisciplina y Cultura Digital

DERECHOS DE AUTOR Y DERECHOS CONEXOS, año 2, volumen 2, No. 3, Octubre 2015 a Marzo 2016, es una publicación electrónica semestral editada por ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura, S.C. con dirección en Av. Chapultepec No. 57, segundo piso, colonia Centro, Delegación Cuauhtémoc, C.P. 06040 en México D.F. Tel. (55) 57094370, www. iconos.edu.mx, entretejidos@staff.iconos.edu.mx. Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación.

Se permite la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes, siempre y cuando se den crédito a los autores y se licencien sus nuevas creaciones bajo condiciones idénticas y que siempre sean no comerciales. El objetivo de esta publicación es exponer los hallazgos y las perspectivas de toda la comunidad afín al espíritu y temática de esta publicación electrónica digital, orientada a difundir aportaciones de investigaciones relacionadas con la epistemología del pensamiento complejo y que reflexionen entorno a la cultura, así como con las producciones del ámbito de las tecnologías digitales, desde diferentes campos de estudio y a través de artículos originales, artículos de divulgación, revisiones críticas, estudios de casos, trabajos históricos, actualizaciones, reseñas y críticas.

Aparición: Octubre 2015 a Marzo 2016
Año: 2
Volumen: 2
Número: 3-2015/2016
ISSN: 2395-8154

Comité Editorial

Dr. Jorge Alberto Manrique (UNAM)
Dra. Julieta Haidar (ENAH)
Dr. Julio César Schara (UAQ)
Dra. Teresa Carbó (CIESAS)
Dr. Diego Lizarazo (UAM-Xochimilco)
Dra. Graciela Sánchez (UACM)
Dr. Félix Beltrán (UAM-Azcapotzalco)
Dr. Ignacio Aceves (UAM-Azcapotzalco)

Equipo Editorial

Editor en Jefe: Dr. J. Rafael Mauleón

Editores: Mtra. Adriana Barragán Nájera y Dr. Miguel Ángel Ixta Ayala.

Editor de desarrollo: Mtro. Tiberio Zepeda Prats

Editora Web: Mtra. Roselena Vargas

Diseño Web: ICONOS Diseño

Corrección de estilo: Mtra. Ileana Díaz Ramírez y Mtra. Lourdes Chávez Sandoval

Relaciones Públicas: Mtro. Francisco Mitre

Traducción: Diego Pineda Hernández