El oriente, femmes fatales y militarismo en Mortal Kombat

Género e ideología en el Outworld

Matías Alderete

"(...) I love the combination of a western world meets this eastern supernatural world. That played a part in Mortal Kombat's story, and it all came together. I think that's when Mortal Kombat worked its best. It was this realistic western world with this supernatural eastern world, and it was that combination, I think, that worked real well for us."

John Tobías, Co-creador de Mortal Kombat.

Juego al Mortal Kombat desde que tengo 6 o 7 años. Tardes enteras memorizando movimientos, estrategias, combos. En ese momento, no podía saber

bien que me hacía preferir este *fighting game* sobre otros. Me llamaban la atención los gráficos, pero no era eso; tampoco eran las *fatalities*, ese movimiento final que acababa con tu rival de manera absoluta. Ciertamente me gustaba la historia del juego, algo que pocos juegos de lucha podían esgrimir hace más de dos décadas, pero no entendí muy bien ese nudo hasta muchos años más adelante. Hoy, más de dos décadas después, me encuentro jugando el último juego: actualmente, esta saga ha vendido, en todas sus iteraciones a través de varias consolas, aproximadamente 35 millones de unidades; su última entrega, titulado *Mortal Kombat X*, ha vendido cerca de 4 millones de unidades en sus versiones de Playstation 4 y Xbox One.[1]

Hoy puedo dar cuenta de algo que hacía que este juego me atrape más que otros: sus personajes. Una cantidad monumental de personas, *gamers* o no, conocen a Scorpion o Sub-Zero, al dios del trueno Raiden o a las ninjas Kitana y Mileena. *Mortal Kombat*, como dijo en alguna entrevista John Tobias, es occidente conociendo al mundo sobrenatural oriental. Y es por este motivo que podemos ver mezclados artistas marciales, ninjas, terroristas, policías, soldados o dioses en un mismo juego, peleando a muerte.

Esta mixtura es interesante, ya que el juego es uno de los pocos *fighting games* producidos en USA y no es Japón: es un juego occidental, con una idiosincrasia muy diferente al común denominador japonés. El universo *Mortal Kombat* está construido a partir de ansiedades occidentales. En este sentido, hay tres aristas que, creo yo, nos permiten deconstruir las formas y los sentidos de este mundo:

- Por un lado, el universo ficticio que se construye en el videojuego responde, a grandes rasgos, a una construcción cronotópica orientalista, en el sentido que Edward Said le ha dado al vocablo.
- En segunda instancia, las marcas de sexualidad y género que se visualizan en los personajes a través de lo que Judith Butler ha llamado actos performativos.[2]

[1] La aproximación de hace teniendo en cuenta los datos extraídos del sitio web VGChartz, que computa las unidades oficialmente vendidas de juegos y consolas, más las unidades vendidas de manera virtual o no comunicadas de manera formal. Véase VGChartz, http://www.vgchartz.com/gamedb/?name=mortal+kombat

[2] Véase Said (2008) y Butler (1990, 1993).

- El entrecruzamiento de estos dos planos de análisis permite la visibilización de un tercero: a partir del año 2002, la franquicia hiperboliza las características militares de los espacios y personajes que dentro del universo, creando representaciones de un mundo fantástico en donde los elementos militares conviven de manera armoniosa, y hasta forman parte necesaria de su existencia.

Algunas cosas sobre los fighting games

La caricaturización social que hay alrededor del videojuego y del videojugador, el *gamer*, lleva a pensar que estos productos no son más que creaciones fantásticas e imaginativas de un equipo de desarrollo, cuyo principal objetivo es brindar a los consumidores una experiencia no memorable. Nada más alejado de la realidad.

La construcción de prototipos y estereotipos forma parte central de la representación en los videojuegos, en los cuales se encuentran implícitos ideales raciales, nacionalistas y sexuales. En este sentido, hubo cierta crítica hacia los juegos de lucha como *Mortal Kombat*, o sus rivales comerciales como *Tekken*, *Street Fighter* o *Soul Calibur*, al pensarse como juegos carentes de significados y símbolos, sin historias ni narrativas, con personajes simplistas y estereotipados cuya única finalidad sería la continua búsqueda de la victoria sobre el oponente, careciendo de un sentido que no sea narcisista y competitivo (Hutchinson, 2007: 283-86). Sin embargo, y como sostiene Rachael Hutchinson, las narrativas desplegadas por este tipo de género si implican una estética y simbología dignas de tener en cuenta, construyendo identidades y alteridades con las cuales los jugadores se sienten identificados. Cuando estas identidades construidas se agregan a la experiencia de los juegos de lucha, nos encontramos con una situación binaria en la cual hay dos extremos antagónicos. El jugador, inmerso en la experiencia virtual, representa uno de esos polos, pudiendo elegir como quien pelear y contra quien hacerlo. En esta elección, existe una identificación doble, porque mientras se escoge a un personaje y se empatiza con él, a la vez tenemos que derrotar a un enemigo al cual se le asignan características negativas. En el fragor adrenalínico, fugaz, violento e inmersivo de la experiencia del match de lucha, el personaje elegido por el

jugador se transforma en una extensión o imaginación del mismo sujeto, con el proceso exactamente inverso cuando se trata del enemigo (Hutchinson, 2007: 287).

¿Cuál sería el motivo de la aparición constante de los personajes estereotípicos en los juegos de lucha? No puedo asegurarlo a ciencia cierta, pero es posible trazar algunas hipótesis.

En primera instancia, existe una necesidad de tomar ciertos elementos –ya sean muletillas orales o actitudinales, rasgos raciales o de género, movimientos, contextos, entre una infinidad de muchos otros- y otorgárselos a los personajes, ya sean característicos o simplemente colaterales. Estos elementos se transforman en identificatorios a través de la fuerza de la repetición, que los conmutaría en constitutivos de cada personaje: es decir, lo *performarían* para otorgarle entidad en ese mundo ficticio. Esas características dejan de describir el personaje para otorgarle existencia. La performatividad es, de alguna manera, la capacidad discursiva de crear aquello que enuncia, funcionando como un imperativo con carácter fuertemente ritual: una práctica ritualizada que necesita, continuamente, de la repetición y de la citación para tener éxito. Esta "repetición ritualizada", va sedimentándose gradual y progresivamente, constituyendo lo que nombran a la vez que oculta el proceso constructivo que lo llevó a cabo.[3]

Estos elementos constitutivos se transforman casi en marcas registradas para crear estos personajes, que los consumidores podrán clasificarlos, calificarlos y nominarlos de determinada manera y no otra: así, por ejemplo la *femme fatale*[4] se repite no solamente en las diferentes entregas dela franquicia Mortal

[3] Sobre la performatividad, el estudio pionero es el de John Austin, basado en una serie de conferencia dictadas en la década de 1950 en donde Austin analiza lo que da en llamar *enunciados performativos*, que son aquellos que no se limitan a describir un hecho sino que, por el solo hecho de ser expresados, realizan los actos pronunciados. Judith Butler resignifica la categoría para aplicarla a las identidades de género: para Butler, el género se performa a partir de actos que, en última instancia, van constituyendo la subjetividad misma. Véase Austin (1982) y Butler (1990)

[4] Existe abundante literatura sobre las representaciones de *femme fatales* en la cultura popular. La noción de femme fatale hace referencia a la presencia destructiva y fascinante del cuerpo femenino en el imaginario erótico masculino. Sin embargo, la categoría no expresa ninguna característica propia de lo femenino, sino que es una proyección masculina. Una femme fatale es aquella mujer poderosa y con intenciones ambiguas, con un erotismo exultante

Kombat, sino también en juegos rivales; más adelante, se pondrá en evidencia como lo performativo juega un rol esencial para la conformación de los estereotipos de género.

Eventualmente, el proceso de creación de los personajes tiene como finalidad la empatía del consumidor con ellos: que se sienta interpelado en algún nivel de su subjetividad. Esta cuestión es esencial para garantizar el éxito del producto y el visto bueno de los consumidores. La formación de identidades prototípicas y estereotípicas también permiten un proceso de localización del producto más adaptable, que interpele exitosamente a consumidores de diferentes mercados.

Finalmente, para una distinción y selección veloz y eficiente del personaje que representar al jugador, que será su alter ego en el mundo virtual, es necesario otorgarles características simples, consistentes y distinguibles de uno a otro: en otras palabras, esencializarlos. Cualquier *fighting game* reproduce esta estructura binaria básica del proceso de formación de identidad.

Orientalismo y tipificaciones occidentales: el Outworld

El universo *Mortal Kombat* está dividido en varios reinos, pero el principal enemigo del Earthrealm, el reino de la Tierra y hogar de la humanidad, es el *Outworld*. La traducción más exacta sería algo como "mundo exterior": un mundo exterior a la Tierra, en la cual rigen patrones de existencia invertidos y no hay ningún tipo de normativa ética que guie el accionar de sus habitantes. *Outworld* es un lugar sombrío, cuyas características inefables le confieren entidad, transformándolo en un espacio-tiempo sui generis del terror, lo maligno y misterioso, engendrador de toda clase de peligros.

Outworld es gobernado por el emperador, Shao Kahn, quien busca el dominio absoluto, invadiendo y tratando de anexar diferentes reinos. Los dioses de este universo crearon entonces un torneo, el *Mortal Kombat*, en el cual cada

y exacerbado, cuyo poder o fuerza son capaces de arrebatar la virilidad y la independencia de los hombres, y que debido a sus engaños y mentiras es presentada como un enigma. Véase Doane (1991) y Simkin (2014) como excelentes obras de sìntesis.

reino enviaría sus guerreros elegidos para defender su autonomía, aunque diez derrotas consecutivas permitirían una anexión legítima a favor del vencedor. Shao Kahn violará esta norma y anexará al Reino de Edenia, un paraíso utópico, y durante las sucesivas entregas de la franquicia buscará hacer lo mismo con Earthrealm. En este sentido, Outworld es un lugar absolutamente abyecto[5] y marginal, condiciones que le permiten, paradójicamente y en contra de su misma naturaleza, su visibilización para dotar de entidad a *Mortal Kombat* como universo: sin Outworld, no existiría *Mortal Kombat*.

Los paisajes que conforman Outworld son amplios y variopinto; cuenta con bosques vivientes, desiertos, llanuras muertas y sumidas en la oscuridad, enormes cadenas montañosas y costas terroríficas[6], con el anaranjado y violeta co-

[5] El vocablo abyecto fue propuesto por Julia Kristeva por vez primera, para hacer referencia lo indecible, innombrable y impersonificable, el horror hacia lo otro, lo profano, lo que se encuentra en los bordes de la vida. Lo abyecto está excluido de la racionalidad y la normalidad que fomentan las sociedades, y forma parte de las perversiones irracionales que deben ser marginadas. Se vincula lo abyecto con lo sucio, con aquello que produce repulsión; su expulsión del marco de lo inteligible es una condición necesaria para la formación de lo permitido, normado y deseable. El Outworld, sería, de alguna manera, intrínsecamente abyecto. Véase Julia Kristeva (1980: 7-11).

[6] Una enorme cantidad de escenarios se repite a lo largo de las diferentes entrega: *The Wasteland* es un escenario oscuro, una costa que limita directamente con un desierto, con

Fig. 1: ***Outworld's market***: un lugar del día a día en las pocas ciudades del Outworld.

mo colores predominantes. La estructura arquitectónica pareciera tener fuerte influencia oriental, particularmente del este asiático: se pueden observar estatuas religiosas al borde de las montañas o sobre algunas edificaciones; también templos y palacios con una fuerte reminiscencia a la arquitectura japonesa premoderna, con elementos fusionados de los diferentes estilos previos a la era *Meiji*[7].

En Outworld no se conoce ninguna gran metrópolis exceptuando la ciudad de Lei Chen, una pequeña ciudad que se rebela al yugo del emperador, y probablemente aquel lugar donde se erige la morada de este último; sin embargo,

enormes templos que localizados en los alrededores y visibles a lo lejos; *The Living Forest*, otro de los escenarios bien conocidos del juego, no se trata de otra cosa que un bosque con árboles que hablan y se mueven, que incluso pueden asesinar a los caminantes; *The lower mines*, escenario introducido en *Mortal Kombat Deception*, es una construcción subterránea que se ubica en la zona del desierto montañoso llamado *The Golden Desert*. Estos son solamente algunas de las locaciones del Outworld.

[7] El Meiji es un estilo arquitectónico que intenta mimetizar los tradicionales estilos japoneses con el vanguardismo occidental. Véase Mitchelhill (2009).

Fig. 2: ***The Pit***: un puente en el medio de las montañas; a lo lejos, se divisa el castillo del regente.

hacia el interior de su geografía se encuentran desperdigadas una gran cantidad de pequeñas aldeas que son los lugares donde viven los habitantes de este reino en donde la magia reemplaza la tecnología y las técnicas de supervivencia parecieran ser similares al feudalismo occidental. Esta imagen se contrapone con las urbes masivas del reino de La Tierra, que serán expuestas a los deseos imperiales del Outworld.

El empereador Shao Kahn es lo que Karl Wittfogel (1966) o el mismo Montesquieu (1906) llamarían un "déspota oriental": un conquistador ambicioso, sanguinario, sin piedad ni ningún tipo de estima hacia los pobladores del Outworld, sus súbditos. Su único propósito para existir es la conquista de otros reinos: Earthrealm será el blanco de la invasión de llevada a cabo por Shao Kahn en la tercer entrega de la franquicia. Armado con enorme martillo, un casco recubre su cabeza, dejando a la vista su torso desnudo, símbolo de su poder absoluto e hipermasculino.

Interesante anotación: hacia el siglo XVII, Montesquieu hablaba de un despotismo imperial propio en las sociedades del Oriente, en el cual hombres y mujeres asemejaban su estatus como siervos o esclavos en relación al rey déspota. En el libro XIV del *Espiritu de las Leyes*, Montesquieu atribuye al predominio de sectores rural, zonas urbanas escasamente desarrolladas y ex-

tensas llanuras la conformación de un poder total y agobiante, cuyos límites serían las zonas montañosas como bisagras de las ansias despóticas. Las similitudes con el Outworld son, al menos, sugerentes.

Fig. 3: *The Desert y Wastelands*: llanuras y desiertos habitados y deshabitados con muerte. La discontinuidad ecológica es una de las características de Outworld.

Existen también grupos étnicos o raciales, si es posible utilizar estos vocablos, claramente diferenciados: la semejanza con la multiplicidad étnica que convivían en los imperios orientales vuelve a sorprender. Desde vampiros hasta hechiceros y pobladores humanoides, pasamos por los centauros, los *shokan*

(hombres y mujeres de cuatro brazos) o razas casi extintas como los zaterranos (una suerte de reptiles humanoides). Mención especial merecen los *tarkata*, quienes conforman la principal fuerza de choque del emperador. Poseen largas espadas que salen de sus brazos y dientes filosos y punzantes, sedientos de violencia y sangre. El tarkata necesita siempre de un líder, al que siguen lealmente por puro instituto. Son nómades y viajando invariablemente hacia donde haya conflictos y formas de subsistencia; su líder es Baraka, un popular personaje de la saga. Las semejanzas con algunas sociedades históricas del Occidente asiático siguen siendo sorprendentes: debido a la variación de las precipitaciones, los nómades deben mover sus rebaños a las tierras agrícolas en verano, situación que crea una relación de reciprocidad con los pueblos sedentarios. Negarles las pasturas sería una invitación a la guerra, pero pueblos y ciudades también se ven beneficiados: los nómades actúan como agentes comerciales, proveen de diferentes productos animales, pero muy especialmente funcionan como mano de obra y como fuerza de choque en situaciones de conflicto con otras sociedades. La evidencia histórica más antigua sobre esta relación se ha encontrado en los archivos estatales encontrados en los restos arqueológicos de la antigua ciudad de Mari, al norte de Iraq, que datan del año c. 1800 a.C. En la actualidad, este tipo de nomadismo, llamado circunscrito (Rowton 1982: 23-33), en el oeste asiático. El *modus operandis* de los *tarkata* es muy similar.

Fig. 4: Baraka, el líder *tarkata*.

La influencia oriental en el juego es declarada por los mismísimos desarrolladores. Empero, es imperativo advertir que el vocablo *oriente* homogeniza culturas, valores y tradiciones, construyendo una unicidad solamente posible a partir de la invisibilización de las diferencias locales y regionales. En *Mortal Kombat*, esas culturas que Occidente ha designado como típicas del Oeste asiático, llamado comúnmente Medio Oriente, se equiparan, sin más, con las culturas de Asia oriental, el llamado Lejano Oriente; así, se construye el *topos* Oriente a partir de la imaginación occidental, vaciándolo de diferencias y llenándolo de estereotipos. Edward Said ha analizado esta operación intelectual que él denomina *orientalismo*: la operación discursiva mediante la cual Occidente se dota de identidad, creando de manera dialéctica un exterior constitutivo que ha llamado tradicionalmente Oriente, un otro que refleja antagónicamente los valores occidentales.

Podríamos llamar, al decir de Jane Iwamura (2011), que en *Mortal Kombat* estamos hablando de un *orientalismo virtual*: la cultura popular de fines de siglo XX y principios del siglo XXI (a través de films, series de televisión, dibujos animados o las comunidades de internet) dan cuenta como las representaciones de oriente son tomados como estáticas, universales y representativas de un amplio conglomerado cultural y social, teniendo profundo impacto en la población occidental, construyendo y delimitando estereotipos como el del monje oriental, la geisha o el emperador. Es de esta manera que el orientalismo se yergue como un dispositivo de poder, performador de identidades, producto de la historia, creador de imágenes y representaciones que sirven más como legitimadoras que como discurso verídico sobre "lo oriental". En otras palabras, concluyendo conjuntamente con Said:

> "El conocimiento de Oriente, porque nació de la fuerza, crea en cierto sentido a Oriente, al oriental y a su mundo... el oriental es descrito como algo que se juzga (como en un tribunal), que se estudia y examina (como en un currículum), que se corrige (como en una escuela o en una prisión) y que se ilustra (como en un manual de zoología). En cada uno de estos caso, el oriental es contenido y representado por las estructuras dominantes..." (Said, 2006: 68)

Femme-fatales y la sexualidad femenina: el caso de Mileena

Probablemente, Kitana y Mileena son dos de los personajes femeninos más conocidos de la franquicia en ámbito *gamer*. Como una mezcla de ninja y geisha, armadas con abánicos y sais respectivamente, ocultan su rostro con una máscara o velo, mientras que sus diferentes atuendos resaltan sus eminentes cuerpos femeninos.

Fig. 5: Kitana y Mileena en *Mortal Kombat II*.

Sus movimientos incluyen decapitaciones y apuñalamientos, y mientras Mileena penetra repetidamente con sus sais al enemigo, Kitana lo decapita con sus abanicos: interesante la dicotomía entre penetrar y castrar. El erotismo desplegado por estas sensuales ninjas se muestra, también, en su arsenal de movimiento que incluyen, además, besos. En este sentido, el primer *fatality* de Mileena finaliza con la vida del adversario siendo engullido por un poderoso beso; con el beso de Kitana, por otro lado, el enemigo estalla.

El estereotipo de Mileena y Kitana responde, en mayor medida la primera y menor la segunda, a la mujer dragón, término occidental para hacer referencia