



Universidad Autónoma de Querétaro

Facultad de Filosofía

Licenciatura en Historia

Autoridad y voluntad: discursos contemporáneos de
dominación y resistencia en los videojuegos de *Dragon Age*

Tesis individual

Que como parte de los requisitos para obtener el Grado de
Licenciada en Historia

Presenta

Alethia Samara Ramírez Rivera

Dirigida por:

Dr. Jesús Iván Mora Muro

Santiago de Querétaro, Querétaro, 2021



Universidad Autónoma de Querétaro

Facultad de Filosofía

Licenciatura en Historia

Autoridad y voluntad: discursos
contemporáneos de dominación y resistencia en los
videojuegos de *Dragon Age*

Tesis individual

Que como parte de los requisitos para obtener el Grado de

Licenciada en Historia

Presenta

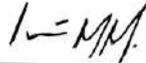
Alethia Samara Ramírez Rivera

Dirigida por:

Dr. Jesús Iván Mora Muro

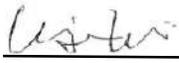
Dr. Jesús Iván Mora Muro

Presidente


Firma

Dra. Claudia Ceja Andrade

Secretaria


Firma

Dra. Ilse Mayté Murillo Tenorio

Vocal


Firma

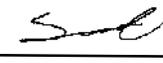
Dr. David Carbajal López

Suplente


Firma

Mtro. Samuel Lagunas

Suplente


Firma

Centro Universitario
Querétaro, Qro.
Agosto de 2021
México

A mi cofradía, mi compañero de escritura, y en especial a mi madre,
que toleraron mis quejas durante este proceso;
a mi padre, que compró más libros de los que pude leer;
y a mi hermano, que me inició en este increíble mundo de los videojuegos.

Agradecimientos

En la realización de este trabajo se tuvo el apoyo de diversos docentes de la Facultad de Filosofía de la Universidad Autónoma de Querétaro, así como de un externo perteneciente al Departamento de Humanidades, Artes y Culturas Extranjeras de la Universidad de Guadalajara. Sus acertados y valiosos comentarios, sugerencias y recursos son ahora parte integral de esta tesis.

En particular, se agradece al Dr. Jesús Iván Mora Muro, por vislumbrar la valía de un trabajo como el presente, y a la difunta Dra. Cecilia del Socorro Landa Fonseca, por abrir las puertas al tema.

Dirección General de Bibliotecas UAQ

Resumen

Los videojuegos son un nicho que apenas comienza a ser explorado por las humanidades, particularmente por la historia. La tesis presente arguye que, en calidad de productos culturales, los videojuegos son una fuente primaria significativa para el estudio de la historia del presente, para estudiar a la sociedad que los produce. Con esta seguridad, este trabajo se enfoca en las dinámicas actuales de dominación, marginación y opresión y pretende aportar a la comprensión de los discursos contemporáneos existentes sobre ellas mediante el análisis de, principalmente, diálogos de la serie de videojuegos *Dragon Age (DA)*, desarrollada por BioWare y cuyas entradas principales se han publicado entre 2009 y 2015 (y aún está en continuación). Para lograr esto, se contextualizaron, primero que nada, los videojuegos dentro del proceso de globalización y se estableció el vínculo entre su ficción y la “realidad”. El análisis, por su lado, se dividió en tres secciones. En primer lugar, se esbozó el discurso que los juegos atribuyen a los dominantes, utilizando para ello los planteamientos de Teun A. van Dijk sobre los discursos de la derecha. En segundo lugar, se explora el discurso de resistencia que se otorga a los oprimidos y marginados, con las ideas de James C. Scott sobre el discurso oculto, la infrapolítica y la ruptura del “cordón sanitario”; y el concepto de revolución y violencia insurgente construido por Rosa María Suñé Domènech, al cual se agregan las ideas de Frantz Fanon. Por último, se presentó el discurso que domina las entradas de la serie de *DA* a manera de solución al choque entre los primeros dos discursos y que constituye la hipótesis del texto: *los cambios en la dinámica de opresión y marginación deben venir de las autoridades para que logren enraizar*. Para explicar esto, se recurrió a los conceptos de discurso social e imaginario social de Marc Angenot y Dominique Kalifa, respectivamente, argumentando que los juegos, finalmente, son recipientes de un discurso general de control.

Palabras clave: videojuegos, Dragon Age, dominación, resistencia, discurso social

Abstract

Videogames are a scarcely explored niche by humanities, particularly by history. This thesis argues that videogames, as cultural products, are a significant primary source to study the history of the present and the society which created them. With this in mind, the text focuses on the existing dynamics of domination, marginalization and oppression, and aims to contribute to the comprehension of the contemporary discourses about said dynamics through the analysis of, mainly, dialogues from the 2009-2015 published entries of the ongoing videogame series *Dragon Age (DA)*, developed by BioWare. In order to achieve this, videogames were first contextualized within the globalization process and a link was established between their fiction and our “reality”. The analysis itself was divided in three sections. Firstly, the discourse attributed to the dominant group inside the games was outlined using Teun A. van Dijk’s approaches to right wing discourses. Secondly, the discourse of resistance belonging to the oppressed and marginalized is explored drawing upon James C. Scott’s ideas about the hidden discourse, infrapolitics and the breach of the “*cordon sanitaire*”; as well as the concepts of revolution and insurgent violence constructed by Rosa María Suñé Domènech coupled with key ideas from Frantz Fanon. Lastly, the text presents the dominant discourse throughout the whole series which serves as the hypothesis of this work: *changes in the dynamic of oppression and marginalization have to come from authorities in order for them to take root*. The concepts of social discourse and social imaginary, from Marc Angenot and Dominique Kalifa, respectively, were used with the purpose of explaining the hypothesis and arguing that the games are, therefore, vessels for a discourse of control.

Keywords: videogames, Dragon Age, domination, resistance, social discourse

Contenido

Introducción.....	3
Estado de la cuestión	7
Justificación.....	19
Hipótesis	20
Objetivos	21
Consideraciones teóricas	22
Fuentes primarias	37
Capítulo 1 – Posibilitar <i>Dragon Age</i> : Los videojuegos dentro del proceso de globalización	40
Globalización, cultura y videojuegos	40
Influencias en el desarrollo de <i>Dragon Age</i>	53
Capítulo 2 – Los marginados y oprimidos de Thedas.....	72
Dominación, marginación y subalternidad en la historiografía.....	72
Encontrar nuestro mundo en Thedas	87
Capítulo 3 – Culpabilidad y protección: justificando la marginación y la opresión	94
Aclaraciones sobre los elementos analizados.....	94
La derecha y sus discursos de discriminación.....	105
El marginado como culpable.....	110
<i>Naturaleza peligrosa y corrupta</i>	110
<i>Desmitificar y desacreditar una historia perdida</i>	113
El marginado como protegido	119
<i>Una jaula no del todo dorada</i>	119
<i>Misericordia desde la conquista</i>	129
Personajes mencionados	134
Capítulo 4 – Acción como motor del cambio: la resistencia de los marginados	137
Revolución y violencia para alterar radicalmente el <i>statu quo</i>	138
Magia de sangre, atentados y el abandono de la Capilla: los magos se levantan	142
<i>Un motín corrompido</i>	142
<i>La llama de la rebelión: denunciar la pasividad</i>	146
<i>La necesidad de mantener una rebelión lograda</i>	158
Motines off screen, indocilidad en Kirkwall y líderes formales: los elfos se rebelan	165

<i>Sirvientes en pantalla, rebeldes en textos</i>	165
<i>Pérdida de identidad y un sistema de justicia cerrado</i>	169
<i>Briala y Solas: Asegurar el futuro y perseguir la época dorada</i>	173
Personajes mencionados	181
Capítulo 5 – Autoridad como agente supremo del cambio	184
Hegemonía, discursos y el grupo dominante	185
<i>Dragon Age Origins: apelar al trono</i>	190
<i>El Guarda Gris</i>	190
<i>Represión en el Círculo, victoria en el trono</i>	191
<i>Regalos, no proyectos</i>	194
<i>Dragon Age II: el poder de la celebridad de Kirkwall</i>	196
<i>El Campeón de Kirkwall</i>	196
<i>Anders y Hawke: una rebelión solitaria y una efigie ambivalente</i>	198
<i>Dinámicas estancadas en Kirkwall</i>	205
<i>Dragon Age Inquisition: reacomodar Thedas</i>	207
<i>Heraldo de Andraste e Inquisidor</i>	207
<i>Remanentes de una rebelión y el cisma del Círculo</i>	213
<i>Sombras élficas en el trono, la Inquisición y el futuro</i>	218
<i>Dragon Age como recipiente de un discurso de control</i>	226
Personajes mencionados	231
Reflexiones finales	234
Fuentes consultadas:	250

Introducción

Los videojuegos son productos de entretenimiento que han estado presentes desde la mitad del siglo XX. A pesar de haber comenzado como proyectos de carácter más científico que de ocio, como lo fueron el OXO de 1952 y el *Tennis for Two* de 1958, pasaron pocos años antes de que se lograra popularizar al videojuego como una actividad de entretenimiento. La industria de los videojuegos tuvo un desarrollo acelerado y es hoy la industria del entretenimiento más lucrativa. Sin embargo, más allá del valor monetario que significan, los videojuegos tienen una carga cultural, social, política e ideológica producto de la sociedad que los ha creado, por lo que son nichos informativos que deben ser explorados.

A partir de lo anterior, este trabajo propone estudiar los videojuegos desde la historia del presente. Se reafirma la idea de que es necesario que los historiadores estudien el pasado inmediato desde su disciplina, dejando de lado “la sacrosanta noción de «distanciamiento», que parecía como el signo y la garantía indispensable de la objetividad”¹, como lo expresa Bédarida. Se arguye que los videojuegos funcionan también como fuentes primarias para la escritura de la historia del presente. Estudiarlos es, entonces, abrir una ventana para poder conocer a la sociedad mediante el videojuego. Fuentes contemporáneas para el estudio de lo contemporáneo.

En su condición de fuentes primarias, los videojuegos tienen mucho que decir sobre las problemáticas actuales. En esto se incluye, como muchos otros temas, la marginación y la opresión. Algunos juegos comunican mensajes explícitos, directos y claros sobre conflictos actuales del mundo real a modo de denuncia. Por ejemplo, *Raid Gaza!*, un videojuego donde el usuario debe desarrollar instalaciones militares en Israel (con dinero de países occidentales) para bombardear periódicamente la ciudad de Gaza, expresa una clara

¹ François Bédarida, “Definición, método y práctica de la Historia del Tiempo Presente” en *Cuadernos de Historia Contemporánea*, no.20, 1998, p.23. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/CHCO/article/download/CHCO9898110019A/7004>.

crítica contras las acciones del Estado judío al comparar al término de la partidas las bajas palestinas causadas por el jugador con las cifras de un estudio de 2007.²

Por otro lado, existen otros videojuegos cuya representación de problemáticas reales se encuentra velada por la apariencia de que son “más seguros” o quizá más políticamente correctos. Incluso sucede que, si bien lo que se representa es una situación seria, el hecho de que ésta suceda en un contexto de fantasía, ciencia ficción o simplemente de ficción para el entretenimiento, logra hacer que lo que se expresa pierda, aparentemente, su conexión con la realidad. Se arguye aquí que éste es el caso de una gran parte de los juegos que se desarrollan, en especial de aquellos que se crean con el objetivo principal de “entretener”, como los videojuegos “triple A”.³

Como ejemplo de lo anterior podemos referirnos a *The Witcher 3: Wild Hunt*, la última entrada publicada de la serie *The Witcher* que sigue los viajes y aventuras del brujo Geralt de Rivia. Fácilmente se puede divisar un comentario social, una crítica, en uno de los tráilers cinemáticos: *Killing Monsters*. En este video, Geralt cobra el pago por un trabajo de caza al momento en que sus contratistas están a punto de colgar a una mujer acusada de diversos crímenes, aunque no sin antes agredirla brutalmente. Con la aseveración del protagonista de que “El mal es el mal. Que se sea un mal mayor o menor... eso da igual”, Geralt procede a liberar a la mujer y matar a los contratistas. Cuando el último que queda vivo le pregunta qué es lo que está haciendo, la respuesta del brujo es simple: “Matando monstruos (*Killing monsters*).”⁴ Si bien este tráiler no está haciendo referencia a una problemática específica del mundo real, como sí lo hace *Raid Gaza!*, es claro que hay una

²Antonio José Planells de la Maza, “El videojuego como marco expresivo. Estética, reglas y mundos de referencia.” en *Anàlisi*, no.42, 2011, p.76. Recuperado de <https://www.raco.cat/index.php/Analisi/article/view/244650> (consultado 21 de agosto de 2019).

³ Este término define a videojuegos que son productos de grandes empresas con muchos recursos tanto para el desarrollo del juego, como para su publicación, distribución y mejoramiento. Pugatschew, Rhys, “Triple A Games: Defining what AAA Games Actually Are”, NerdMuch?, 2019. Recuperado de <https://www.nerdmuch.com/games/170501/triple-a-games/> (consultado el 12 de septiembre de 2019).

⁴ The Witcher, “The Witcher 3: Wild Hunt – Killing Monsters Cinematic Trailer”, video publicado el 14 de agosto de 2013, <https://www.youtube.com/watch?v=c0i88t0Kacs>.

transmisión de ideas definidas sobre cierto tipo de personas, aunque el contexto en que se desarrollen las acciones de Geralt sea un mundo de fantasía.

Interesa destacar el hecho de que ambos ejemplos anteriores expresan una concepción concreta de la figura del opresor. En *Raid Gaza!* es clara la posición de Israel frente a Palestina como una amenaza constante sustentada por otras potencias occidentales. El tráiler de *The Witcher*, por su parte, presenta un opresor mucho más mundano, pero similar en situación al Estado judío del otro videojuego: soldados imperiales cuyo único poder es delegación de una institución más grande. Resulta sugestivo encontrar estas primeras similitudes entre ambos personajes y sin duda sería fructífero realizar un análisis a profundidad. Sin embargo, lo que aquí interesa resaltar es que, efectivamente, los videojuegos, sin importar su género, temática y mundo ficticio, comunican un discurso específico sobre la opresión. Si se hiciera la misma revisión breve de ejemplos, pero concentrándonos en los marginados, se llegaría seguramente a la misma conclusión.

Al partir de la seguridad del planteamiento anterior, en el trabajo presente se propone identificar el discurso social existente sobre la opresión y los marginados a través del análisis de diálogos, escenas, textos, imágenes de los videojuegos de la serie *Dragon Age*, cuyas entradas se han publicado entre los años 2009-2015 y que sigue los diferentes acontecimientos del mundo fantástico de Thedas a manos de los protagonistas de cada juego. La saga en cuestión saltó a la vista debido a que las historias de cada entrada se desarrollan en un mundo cuidadosamente articulado. No se trata de un universo hueco hecho a la medida de la historia, sino de un complejo cosmos donde convergen ideales, ideologías, instituciones, grupos sociales, conflictos de toda índole, entre otros aspectos de la vida real. Es también considerablemente importante el hecho de que una mecánica clave del juego es que el jugador puede influenciar este mundo, como se desarrollará posteriormente.

En cuanto a opresión y marginación, es sencillo identificar a los grupos de interés dentro del contexto que presentan los *Dragon Age*: magos, elfos urbanos y dalishanos son las víctimas a las cuales se les da más importancia, aunque definitivamente hay más. Ya sea integrados bajo severos regímenes de dominación, o excluidos por una asumida otredad de corte racista, la posición social de estos grupos es algo con lo que el jugador se enfrenta

constantemente. Si nos concentramos brevemente en la segunda entrada de la serie, *Dragon Age II*, podemos encontrar fácilmente representaciones del opresor y de los marginados. En este juego en específico, ambas figuras se evidencian tempranamente puesto que son parte esencial de la narrativa.

Por un lado, se tiene una clara representación de los marginados en Lowtown, un dominio de la ciudad de Kirkwall que se asimila en todos los aspectos a lo que se entiende en el mundo real como “gueto”. Si bien en la traducción oficial al español este tipo de zonas es llamado “elfería” como reflejo de sus habitantes, su nombre original en inglés revela una intención concreta: *alienages*. Resultado de un proceso histórico de sometimiento de la raza élfica, estos *alienages* tienen una función que se especifica en la misma palabra que los identifica. Estos guetos funcionan como un espacio donde alienar, aislar, a los elfos sometidos al régimen de la Capilla (la institución religiosa hegemónica) dentro de las ciudades humanas. Al empezar el juego como un inmigrante y establecer relaciones con ciertos habitantes de Lowtown, el PC (*Playable Character*/personaje jugable) experimenta la situación de marginalidad en la elfería y de Lowtown en general.

Por otra parte, la figura del opresor encuentra su manifestación en el *final boss* (jefe final) del juego: la caballero comandante Meredith. Como cabeza de la Orden de los Templarios en Kirkwall, Meredith lidera todos los esfuerzos represivos en contra de los magos, otro de los grupos marginados de mayor importancia. Por supuesto, la degeneración de su comportamiento se explica por medios externos, específicamente por un tipo de droga, pero es claro que desde el principio existe un conflicto personal que se ve institucionalizado gracias a su posición de poder dentro de la institución históricamente opresora de los magos. Así, las intenciones de la caballero comandante respecto a los magos y lo que planea hacer con ellos apoyándose en su autoridad puede resumirse en uno de sus diálogos: “La magia es un cáncer en el corazón de nuestra tierra, tal como era en el tiempo de Andraste [profetisa de la religión de la Capilla]. Y como ella, no nos queda más remedio que purificarlo con fuego y sangre.”

Finalmente, la radicalización de las políticas represivas de Meredith en contra de los magos enfrentada con la iniciativa rebelde de uno de los compañeros del protagonista,

desatan una crisis en la ciudad que obliga al PC a escoger, por última vez, el bando de los templarios o el bando de los magos, aunque el enfrentamiento con Meredith es inevitable debido a su propia locura inducida por la droga que, según cree ella, le dará la fuerza para lograr su cometido final. Para el clímax del juego, el usuario ha experimentado ya la marginalidad, y también se ha decantado definitivamente por apoyar al opresor o al oprimido. Basta esta pequeña exposición de algunos elementos del *Dragon Age II* para ejemplificar la presencia de los grupos que interesan en este trabajo y, por lo tanto, la existencia de un discurso a analizar sobre ellos. Cabe resaltar el hecho de que, a través de diversas misiones, acciones y opciones de diálogo, el PC puede contribuir a la perpetuación del *statu quo* o a la modificación de éste, lo cual es un aspecto sumamente interesante que debe tomarse en cuenta para analizar el discurso.

Estado de la cuestión

Hay diversas disciplinas que se han interesado en los videojuegos en las últimas décadas. Desde ciencias informáticas, hasta medicina, pasando por humanidades como psicología, sociología y comunicaciones, se han producido textos académicos con diferentes perspectivas de estudio sobre el fenómeno de los videojuegos en general, así como de juegos específicos. La historia, sin embargo, es una disciplina que poco se ha interesado en estos productos como un objeto de estudio. Por supuesto, existen algunos acercamientos desde la disciplina histórica que se concentran en gran medida en cómo los videojuegos históricos representan los diversos periodos de nuestra historia. Para el ámbito hispanohablante, cabe resaltar la existencia de proyectos como la página web de Historia y Videojuegos, que reúne diversas publicaciones que estudian desde varias perspectivas la manera en que se percibe el pasado y la cultura en los productos videolúdicos. Asimismo, en México han comenzado a organizarse ciclos de conferencias de historia y videojuegos por parte de instituciones como la Universidad Anáhuac y la Universidad Veracruzana. El nicho, sin embargo, permanece poco explorado.

En primer lugar se encuentran aquellas publicaciones que no se centran en un videojuego en específico, sino que estudian al conjunto de videojuegos en general para expresar una propuesta o hipótesis relativa tanto al acercamiento académico a estos, como

al desarrollo futuro de los productos. Por supuesto, se retoman a continuación escritos pertinentes a los temas de este proyecto. Se tiene, por ejemplo, el conocido trabajo de Gonzalo Frasca *Videogames of the Opressed: Videogames as means for critical thinking*, el cual fue su tesis de maestría. Frasca propone el desarrollo de videojuegos que funjan como agentes para incentivar el pensamiento crítico y, por lo tanto, el cambio social, tomando como referencia principal la técnica teatral Teatro del Oprimido de Augusto Boal, en la cual el espectador se vuelve participante activo de la obra de teatro que presencia. De esta manera, la obra se convierte en un espacio donde se pueden intercambiar, discutir y representar ideas en torno a situaciones cotidianas de opresión.⁵

Frasca lleva las ideas de Boal al terreno de los videojuegos planteando dos juegos que podrían desarrollarse: *The Sims of the Opressed* y *Play My Opression*. El primero toma como base al producto ya existente *The Sims*⁶ y propone que se abra la posibilidad a los jugadores de poder construir, compartir, descargar y modificar *sims* con personalidades y actitudes específicas como, por ejemplo, alcoholismo. La interacción entre los jugadores por medio de estos *mods*⁷ constituirá el aspecto más importante de este juego, pues es así como permitirá que cada persona experimente, comprenda y comente la percepción de otros usuarios.⁸ *Play My Opression*, por su parte, ofrecería a los jugadores diferentes plantillas de videojuegos simples para que puedan ser modificadas de acuerdo al problema que se quiera presentar. Se formarían foros de participantes comprometidos quienes probarían cada juego y ofrecerían sus opiniones respecto a la simulación e incluso podrían publicar una versión modificada del videojuego para expresar una solución. De esta manera se generaría la discusión crítica que Frasca busca con estos productos.⁹

⁵ Gonzalo Frasca. «Videogames of the Opressed: Videogames as a means for critical thinking and debate». Tesis de maestría. Georgia Institute of Technology. 2001, p. 61-62.

⁶ Franquicia de juegos de simulación en la cual se crean diferentes *sims* (personas, personajes) y se representa, se juega, la vida cotidiana de estos a partir de las acciones del jugador sobre el mundo inmediato del sim. Se incluyen aspectos como carrera profesional, familia, pasatiempos, relaciones de pareja, entre otras.

⁷ Término para definir modificaciones a uno o más aspectos de un videojuego como por ejemplo gráficos, programación o contenido.

⁸ Frasca, *op. cit.*, pp. 78-88.

⁹ *Ibidem*, pp. 94-101.

Como se puede apreciar, el autor no se detiene a estudiar la opresión representada dentro de los videojuegos ya existentes, sino que propone que los propios usuarios desarrollen simulaciones jugables sobre opresión como un medio para generar reflexión. Lo que plantea va más allá del propio texto terminado. Es una propuesta para llevar su teoría a la práctica. Esto es completamente diferente a lo que se pretende en el trabajo presente puesto que aquí se busca analizar en juegos ya publicados la concepción discursiva existente y representada que se tiene de la opresión y los marginados. No obstante, el proyecto de Frasca resalta puntos fundamentales en cuanto al carácter único de las representaciones en un videojuego. Específicamente, el autor asevera que un desarrollador de simulaciones tiene una responsabilidad diferente a la de un escritor de literatura, puesto que el primero está programando normas para “legislar” las acciones y actitudes de sus personajes. En palabras de Frasca,

if a writer usually represents women as housewives, we can infer her beliefs about women. But if a simulation author simulates women as housewives, she is not only representing but explicitly creating a rule that connects women with a certain behavior.^{10,11}

Lo anterior es una idea nodal que asevera la transmisión, el reflejo, de las concepciones de quien desarrolla una simulación dentro del producto que crea, específicamente un videojuego en este caso. Se evidencia, entonces, la posibilidad de descubrir y analizar la visión particular del creador —que a su vez se nutre de un complejo entramado de ideas, ideologías, discursos que lo rodean— a través de su creación, resultado que se busca en este proyecto.

El segundo texto a revisar es el artículo “Ethical Recognition of Marginalized Groups in Digital Games Culture” de Emil Lundedal Hammar. Como el anterior, no se analiza un

¹⁰ Sobre las traducciones: dentro del texto, se citarán en español sólo aquellos fragmentos originalmente en dicho idioma o de los cuales se posean traducciones oficiales.

¹¹...si un escritor usualmente representa a las mujeres como amas de casas, podemos inferir sus creencias sobre las mujeres. Pero si un autor de simulaciones simula a las mujeres como amas de casa, no sólo está representando, sino explícitamente creando una regla que conecta a las mujeres con un tipo de comportamiento. [traducción propia]

Ibidem, p. 46.

videojuego en específico y, si bien no se propone algo explícitamente, sí se realiza una reflexión que valora el propio autor como necesaria para el futuro de los videojuegos. El planteamiento final de Lundedal es que reconocer y representar a las minorías en el ámbito de lo público es certificarlas como identidades grupales aceptables.¹² El subtexto es que esto debería de tomarse en cuenta al momento de desarrollar videojuegos, puesto que la presencia de las minorías en estos productos es parte del reconocimiento y valoración que se les debe, además de ser una responsabilidad ética para con ellos.¹³

Este trabajo difiere también del objetivo final del texto que se plantea aquí, pues lo que plasma mediante breves revisiones de las representaciones de raza, sexualidad y género, es la falta de diversidad en los videojuegos y la hegemonía representativa de los hombres blancos cisgénero y heterosexuales. Así, al caracterizar lo que sí se representa, se habla de lo mucho que queda reducido a tiempo ínfimo en pantalla o de lo que queda fuera por completo, mas no se analiza la idea que se tiene de estos marginados.

Sin embargo, como el trabajo de Frasca, Lundedal reconoce el peso que tienen los videojuegos como portadores de las ideas de quienes los crean. Al concebir al juego como generador de cultura, tal como postuló Huizinga, Lundedal explica a los videojuegos como dominios donde operan ideologías, poder y significaciones que los jugadores reciben, perciben e interpretan, por lo que, en palabras de Richard Dyer, “how social groups are treated in cultural representation is part and parcel of how they are treated in life, that poverty, harassment, self-hate and discrimination [...] are shored up and instituted by representation”¹⁴. Los videojuegos son, entonces, tierra fértil para indagar sobre cómo se percibe a los marginados.

¹² Emil Lundedal Hammar, “Ethical Recognition of Marginalized Groups in Digital Games Culture” en *Proceedings in DiGRA 2015: Diversity of play: Games – Cultures – Identities*, 2015, p. 9. Recuperado de http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/215_Hammar_Ethical-Recognition-of-Marginalized-Groups-in-Digital-Games-Culture.pdf.

¹³ *Ibidem*, p. 12.

¹⁴ la manera en que los grupos sociales son tratados en la representación cultural es parte de cómo son tratados en la vida, que el odio a sí mismos y la discriminación [...] son instituidos por la representación. [traducción propia]

Richard Dyer citado en: Lundedal, *op. cit.*, p. 7.

En cuanto a textos que se ocupen de estudios que relacionen los videojuegos y la historia, se encuentran tres tipos que parecen ser los más comunes. Existen, por supuesto, publicaciones que articulan la historia de los videojuegos, mayormente en lengua anglosajona, como son *The Ultimate History of Videogames* de Steve L. Kent, publicado en 2001, y *A History of Videogames in 64 objects* de Jon-Paul C. Dyson y Jeremy K. Saucier, libro cuya versión electrónica es del 2018. Como cualquier otro libro, ambos tienen limitaciones. El primero, si bien es un buen trabajo para conocer la historia temprana de los videojuegos, su antigüedad lo limita en cuanto a los procesos más próximos de la industria. El segundo, puesto que se articula en torno a “objetos” específicos, centra su explicación en ellos y su desarrollo dentro de un contexto mayor en el cual se profundiza poco. Esto resulta en que se deje de lado una exposición general de la historia de los videojuegos. A pesar de los puntos anteriores, ambos son material de apoyo necesario para comprender la industria actual de los videojuegos.

El otro tipo de trabajos frecuentes en cuanto a historia y videojuegos son aquellos que se preguntan por la utilidad de estos para la enseñanza escolar de la historia. Se mencionan aquí dos ejemplos claros. El artículo de Dawn Spring “Gaming history: computer and video games as historical scholarship”, propone un género nuevo de videojuegos: los “scholarly games”¹⁵, los cuales podrían representar de manera fidedigna periodos, lugares, situaciones y procesos específicos, sin dejar que esto domine sobre el *gameplay*¹⁶ o viceversa.¹⁷ Se habla de un trabajo interdisciplinario entre los historiadores y los diseñadores de videojuegos, cada uno con tareas diferentes, para que así el resultado final sea un juego que sea, valga la redundancia, jugable, al mismo tiempo que educativo.¹⁸ En resumen, Spring plantea llevar las investigaciones históricas hacia una experiencia interactiva para los estudiantes mediante los *scholarly games*.

¹⁵ Podría traducirse a “juegos eruditos”.

¹⁶ Término que define, básicamente, el funcionamiento de un videojuego.

¹⁷ Dawn Spring, “Gaming history: computer and video games as historical scholarship”, *Rethinking History*, vol. 19, no. 2, 2015, pp. 207-215. Recuperado de <https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/13642529.2014.973714?needAccess=true&>.

¹⁸ *Ibidem*, p.216.

Por su parte, Kevin O’Neill y Bill Feenstra en su artículo “ “Honestly, I would Stick with the Books”: Young Adults’ Ideas About a Videogame as a Source of Historical Knowledge”, plasman una investigación acerca de la percepción de diferentes personas sobre los videojuegos como una fuente para aprender historia. Los autores plantearon un ejercicio en el cual reclutaron a doce participantes para que jugaran la misión del Día D en *Medal of Honor: Frontline*, un FPS (*First-person shooter*) de 2002, que sitúa al jugador en el rol de un agente de inteligencia estadounidense durante la Segunda Guerra Mundial. El objetivo era responder tres preguntas: “how did participants view MoHF as a source of historical knowledge?, how trustworthy did participants consider MoHF as a source of knowledge about the past?, how did participants make their judgements about the trustworthiness of MoHF as a source?”.¹⁹

La información a analizar provino principalmente de entrevistas posteriores a la sesión de juego. Finalmente, O’Neill y Feenstra concluyen, como lo expresa el título, que los participantes no consideraban al videojuego como una fuente legítima para aprender historia debido a mecánicas del juego que no son realistas, como los paquetes de curación, y también porque consideraron que el realismo del producto estaba subordinando a su propósito comercial, siendo esto último el factor más importante para evaluar su valía como fuente.²⁰ El cierre del artículo es poco esperanzador para la enseñanza de la historia mediante los videojuegos, pues asevera que “if a dated game like MoHF is dismissed as a source on the grounds of the developers’ profit motive, it is posible that more current and actively-promoted history games may be most likely be dismissed”.²¹

A diferencia del artículo anterior, no existe ninguna propuesta para hacer la

¹⁹ ¿cómo percibieron los participantes MoHF como fuente de conocimiento histórico? ¿qué tan confiable consideraron los participantes MoHF como fuente de conocimiento sobre el pasado? ¿cómo hicieron los participantes su juicio sobre la confiabilidad de MoHF como una fuente? [traducción propia]

Kevin O’Neill y Bill Feenstra, “«Honestly, I would stick the Books»: Young Adults’ Ideas About a Videogame as a Source of Historical Knowledge” en *Game Studies*, vol. 16, no. 2, diciembre, 2016. Recuperado de <http://gamestudies.org/1602/articles/oneilfeenstra>.

²⁰ *Idem*.

²¹ ... si un juego “viejo” como MoHF es rechazado como fuente con base en el objetivo comercial de los desarrolladores, es posible que juegos más contemporáneos y activamente promovidos como juegos históricos muy posiblemente sean rechazados. [traducción propia]

Idem.

enseñanza de la historia eficiente a través del uso de videojuegos, sino sólo la presentación y análisis de resultados del ejercicio. Podría decirse que el trabajo de Spring es, de alguna manera, una respuesta tentativa a la problemática que plantean O'Neill y Feenstra con su investigación y la revisión de fuentes que realizan.

Como se puede apreciar, ambos textos revisados se insertan en la preocupación de innovar en la enseñanza de la historia aprovechando las nuevas tecnologías. La exploración que realizan del contenido presentado en un videojuego es superficial o, al menos, reducida a los aspectos principales. Estos textos no pretenden encontrar qué se puede entender de la sociedad a través de los videojuegos, sino qué puede aprender la sociedad al jugar ciertos productos. Así, debido a que su preocupación es de corte pedagógico, los juegos de interés son aquellos que reproducen temas históricos, por lo que se deja de lado una amplia gama de juegos. Es claro que estas publicaciones trabajan con el videojuego como un producto divulgativo, mas no como una fuente primaria.

El tercer tipo de textos que relacionan historia y videojuegos también se ocupan de la representación del pasado dentro de los juegos, pero no necesariamente con una preocupación pedagógica de por medio. Los textos que se citarán a continuación centran su atención en el periodo medieval puesto que *Dragon Age* es un juego que se inspiró en gran medida en la Edad Media. Este sería el caso de los muchos de los trabajos de Historia y Videojuegos. Uno de los libros resultante de este proyecto, *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medieval y videojuegos* —una compilación de trabajos de Juan Francisco Jiménez Alcázar— es un gran ejemplo de esto. En el libro, el autor está interesado mayormente en la capacidad del jugador para interactuar, manipular, manejar, el pasado que se construye en el juego y en cómo es ese pasado. Se exploran diferentes facetas de los videojuegos, revisando una gran cantidad de juegos, para encontrar cuál es la Edad Media que lo productos ofrecen a sus consumidores. Jiménez encuentra que, en general, se configura un contexto espacial y temporal con imágenes que actúan como símbolos de lo

que se identifica con el Medioevo y que resultan en un mundo irracional que está fuera del control del jugador.²²

El autor resalta el hecho de que lo que busca el videojuego es saciar la demanda de los jugadores de experimentar “lo medieval”, recurriendo para esto a las imágenes más comúnmente asociadas al periodo histórico de la Edad Media aunque éstas no siempre sean cronológicamente contemporáneas. Por ejemplo, menciona el caso de vikingos que pueden asaltar al jugador bien entrado el siglo XIV.²³ Lo mismo sucede con las Cruzadas y todo lo que se relaciona con ellas, como caballeros, su honor y deber y, en caso de los templarios, el “ocultismo” que conllevan sus figuras.²⁴ El aspecto de la guerra también se representa acudiendo a imágenes comunes de armas, cotas de malla, armaduras, escudos, entre otras cosas, pues lo que se busca es crear una sensación “medieval”, de verosimilitud, sin prestar mucha más atención al periodo específico donde se esté desarrollando el juego.²⁵ Sin embargo, Jiménez termina por aclarar que, si bien todo es algo genérico, especialmente el aspecto temporal, el plano geográfico está bien definido (los juegos rara vez salen de Europa) y todo responde a los postulados académicos establecidos.²⁶

En una línea parecida se inserta la ponencia “Juegos con historia: los videojuegos como formas de acceso al conocimiento del pasado medieval” de Gerardo Rodríguez y el autor ya mencionado, Jiménez. Además de revisar brevemente qué podría considerarse un videojuego histórico y qué es un “serious game”, los autores revisan qué es lo que se representa más en los videojuegos con temática medieval recurriendo a varios títulos. El texto presenta conclusiones breves como, por ejemplo, que la nobleza se sitúa como protagonista, que la religión tiene una fuerte presencia, que los burgueses aparecen en juegos de gestión económica, que las mujeres son personajes secundarios pero con cierta

²² Juan Francisco Jiménez Alcázar, *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medioevo y videojuegos*, España, Compobell, 2016, pp. 80-93.

²³ *Ibidem*, p. 115.

²⁴ *Ibidem*, pp. 130 y 131.

²⁵ *Ibidem*, pp. 182 y 183

²⁶ *Ibidem*, pp. 211-213.

importancia, que en cuanto a arte es el Renacimiento el más representado, entre otras síntesis.²⁷

En los trabajos anteriores, el videojuego sí se examina como un producto divulgativo e interesa saber cuál es la historia que se está divulgando, por eso la atención especial a los “símbolos” que, al ser reconocibles para los jugadores, crean una sensación “medieval”. Si bien en ellos los autores no se están preguntando sobre la utilidad de los juegos para enseñar historia en las aulas, sí los identifican como un producto mediante el cuál muchos entran en contacto con la historia. Jiménez expresa que “hay que señalar que serán estos videojuegos (unos más que otros) los que terminen condicionando la imagen y la verdad social que se tenga de las Cruzadas en unos pocos años; incluso a niveles de alumnos universitarios.”²⁸ Aunque el autor mencione solamente a las Cruzadas en esta instancia, considero que no es descabellado pensar que es una aseveración que él mismo aplica a otros elementos de la Edad Media, a los “símbolos” de los que habla. Esto parece ser un punto nodal de los trabajos de este tercer tipo: el reconocimiento de la influencia que puede llegar a tener el contenido divulgado por los videojuegos con temática histórica.

Lo último es interesante porque, a diferencia del segundo tipo de texto que conectan los videojuegos y la historia, en los cuales el enfoque está en el valor pedagógico de los juegos, dejando de lado un análisis profundo de los contenidos, autores como Jiménez otorgan protagonismo a dicho análisis. De cierto modo, esto es algo más cercano a lo que se pretende hacer en esta tesis, pues aquí también interesa el contenido, aunque no en relación con la Edad Media pues si bien *DA* se inspiró en ella, no busca representarla como tal, como sí es el objetivo de la gran mayoría de los juegos que se mencionan en los textos pasados. Gana aún la percepción del videojuego como un producto divulgativo y no como una fuente primaria.

²⁷ Gerardo Rodríguez y Juan Francisco Jiménez Alcázar, “Juegos con historia: los videojuegos como formas del acceso al conocimiento medieval”, comunicación presentada en XVI Jornadas Interescuelas/Departamentos de Historia, Universidad Nacional de Mar del Plata, 2017, pp. 12-15. Recuperado de <https://cdsa.aacademica.org/000-019/15.pdf>.

²⁸ Jiménez, *op. cit.*, p. 123.

Por otra parte, existen también escritos que se centran en el análisis de un juego en específico para determinar la carga ideológica que transmiten al jugador. Se presentan aquí dos casos. El primero a revisar es el artículo de Bertrand Lucat y Mads Haahr “Ideological Narratives of Play in Tropic 4 and Crusader Kings II”. Se plantea en este texto el estudio de los juegos establecidos en el título mediante el análisis de cuatro aspectos: elementos representativos, tiempo, encarnación del jugador y decisiones del jugador, los cuales, aseveran los autores, develarán la ideología dominante —entendida desde la perspectiva althusseriana— de la narrativa.²⁹ Lucat y Haahr caracterizan el discurso de ambos juegos partiendo desde las mecánicas específicas de cada uno, sin embargo, reconocen que dicho discurso no está influenciado por la agencia que se le concede a los jugadores, la cual es inherente a los videojuegos. Los usuarios muy probablemente buscarán explorar la totalidad de la simulación, logrando así experimentar diferentes facetas de la ideología dominante e incluso diversas ideologías enfrentadas. Los autores hablan entonces de una potencial “fluidez” ideológica resultante de la interacción con el videojuego.

El segundo artículo que se revisa aquí es “Neo-liberal multiculturalism in *Mass Effect: The Government of Difference in Digital Games*” de Gerald Voorhees. Esta publicación se enfoca, como bien señala el título, en la serie de videojuegos *Mass Effect* con el objetivo de caracterizar la gubernamentalidad representada en los juegos. Lo que encuentra el autor es que *Mass Effect* establece un régimen de verdad —concepto que se retoma de Foucault— estructurado alrededor de una multiculturalidad entendida desde el neoliberalismo, es decir, una multiculturalidad que acepta al otro sólo hasta donde se ha calculado su valía utilitaria.³⁰ Mediante el análisis de la mecánica del manejo de la *party*³¹, entre otros aspectos, Voorhees plantea que el juego obliga al usuario a responder al mundo

²⁹Bertrand Lucat y Mads Haahr, “Ideological Narratives of Play in Tropic 4 and Crusader Kings II”, Conferencia: Digital Games Research Association, Lüneburg, Alemania, vol: 2015, p. 5. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/276961149_Ideological_Narratives_of_Play_in_Tropico_4_and_Crusader_Kings_II

³⁰ Gerald Voorhees. “Neo-liberal multiculturalism in *Mass Effect: The Government of Difference in Digital Games*” en: Voorhees, Gerald, Joshua Call y Katie Whitlock (eds.), *Dungeons, Dragons and Digital Denizens: The Digital Role-Playing Game*, Reino Unido, Continuum, 2010, pp. 262 y 263. Recuperado de https://www.academia.edu/1038860/Neoliberal_Multiculturalism_in_Mass_Effect_The_Government_of_Difference_in_Digital_Role-Playing_Games.

³¹ El término de *party* designa al grupo que acompaña al protagonista en el juego.

de la diferencia pues cada compañero elegible tiene capacidades diferentes íntimamente relacionadas con su raza y su cultura. Así, cada uno será útil para cierto tipo de misión. El autor argumenta que, además, el propio desarrollo del combate es una retroalimentación inmediata del juego que informa al usuario si su valoración de las diferencias raciales y culturales fue la adecuada.³²

Los dos textos anteriores parten de la seguridad de que los videojuegos que estudian contienen y transmiten una ideología específica, aunque ese no sea el objetivo principal. De hecho, Lucat y Haahr dedican sólo un párrafo introductorio a la discusión de la presencia de ideologías en los videojuegos, mientras que Voorhees ni siquiera la menciona. Esta aseveración no escrita es muestra de que, efectivamente, es posible acceder a los constructos intelectuales, ideológicos, de una sociedad mediante el estudio de los videojuegos. Es importante mencionar, sin embargo, que ninguno de los textos ubica los juegos que analiza dentro del contexto histórico en el cual surgieron, por lo que las ideologías que se encuentran en cada uno se plantean aisladas de la realidad al no explicitarse posibles influencias. Esto muy probablemente se debe, por supuesto, a los objetivos específicos de los trabajos.

Finalmente, el último grupo de textos a revisar son aquellos que hablan de *Dragon Age*, serie principal a analizar en este proyecto. De acuerdo con las publicaciones que he encontrado, es claro que existen temas dominantes en la producción de trabajos sobre los juegos mencionados. Género y sexualidad son los ejes más comunes a explorar. De hecho, una de las particularidades de los *Dragon Age* es que el PC puede elegir algún personaje para una relación romántica. Asimismo, se representan personajes diversos pertenecientes a la comunidad LGBTQ+ y personajes con masculinidades y feminidades no tradicionales. Además, se dan oportunidades para relaciones fugaces, duraderas o incluso no monogámicas.

Trabajos como *An inquisitive Gaze: Exploring the Male Gaze and the Portrayal of Gender in Dragon Age:Inquisition*, tesis de licenciatura de Jenny Lööf del 2015; *From Embracing Eternity to Riding the Bull: Representations of Homosexuality and Gender in the*

³² Voorhees, *op. cit.*, pp. 273 y 274.

Video Game Series Mass Effect and Dragon Age, tesis de doctorado de Kim Johansen Østby del 2016; y “Mustaches, Blood Magic and Interspecies Sex: Navigating the Non-Heterosexuality of Dorian Pavus”, artículo de Gaspard Pelurson del 2018, son algunos ejemplos de estudios que se ocupan de los temas mencionado en el párrafo anterior. Debido a que no es materia de este trabajo la representación del género y la sexualidad en *Dragon Age*, se resalta que lo importante de estas publicaciones para este proyecto es que, en efecto, se reconoce un reflejo de la sociedad que creó el videojuego dentro de este mismo, en este caso, la amplia gama de géneros y sexualidades. Es posible, entonces, que se reflejen otros aspectos de la realidad como las dinámicas de opresión y marginación.

Más allá de lo anterior, hay pocos trabajos con enfoques diferentes. Pueden mencionarse trabajos como “The Worldliness of the *Dragon Age: Origins* Game World” de Lars Wängdahl del 2012, el cual se concentra en analizar la relación entre el mapa del juego y el mundo del juego, y la significación de esto para el videojuego; y “Gameplay and historical consciousness in *Dragon Age: Origins* and *Dragon Age II* (Bioware)” de Cecilia Trenter del 2012, quien argumenta que es crucial el entendimiento del jugador de la consciencia histórica del PC para el gameplay del juego. Ambos textos parecen estar solos en sus objetivos, al menos en relación a *Dragon Age*.

En cuanto a publicaciones que versen específicamente sobre la opresión y los marginados en *Dragon Age*, sólo he logrado encontrar una: “Elves, whitewashing and colonial slavery. Does Bioware represent these issues well or are they best left from the game?” de Christopher Mills, publicado en 2016. Si bien la premisa es interesante, el trabajo es sólo de tres páginas, por lo que el análisis que se realiza tiene poca profundidad y se apoya en símiles entre el colonialismo histórico del siglo XIX y la situación de los elfos del juego. Al final se realiza una breve valoración de esta representación de la esclavitud y la pobreza. Considero, entonces, que este texto aporta poco al estudio del tema. Por último, me parece importante mencionar la existencia de escritos no académicos que resaltan la representación de estos problemas de opresión y marginación en *Dragon Age*. Este es el caso del artículo

de opinión “Mages, social justice, and morality in the Dragon Age series” de Nora Reed, publicado en el 2015.³³

Justificación

Se pueden concluir principalmente dos cosas del breve estado de la cuestión presentado anteriormente: 1) existen pocos trabajos que estudien los videojuegos en relación con la marginación o la opresión; y 2) el número de publicaciones sobre videojuegos escritas desde la disciplina histórica es también muy reducido, además de que se les concibe en su mayoría sólo como productos divulgativos.

La innovación del trabajo que se propone aquí es, en primer lugar, que es una investigación que parte desde la disciplina histórica para acercarse a los videojuegos como un producto cultural de una sociedad y momento específicos. Se trabaja, entonces, con los videojuegos como fuentes primarias para historia, como se ha mencionado en secciones anteriores. La investigación se aleja así de la concepción común de estos juegos como sólo agentes divulgativos del conocimiento histórico. Se trata, entonces, de un acercamiento a una nueva fuente muy poco explorada. Se pretende que el resultado sea una aportación metodológica para el desarrollo de la disciplina de la historia, en relación íntima con otras humanidades y ciencias sociales como sociología, antropología y ciencias de la comunicación.

Además, será otra incursión de la historia en la investigación del pasado próximo, mostrando la competencia de ésta para explicar y comprender procesos sociales y culturales aún no concluidos. Así, se arguye que el contenido de los *Dragon Age* reproduce un discurso social sobre la opresión y la marginación específico a su momento, concibiendo de esta manera a los juegos no como un mundo creado al margen del real, sino como un reflejo subjetivo de éste.

Asimismo, se aporta también al nicho de los estudios sobre videojuegos desde una perspectiva diferente a la de aspectos técnicos de estructura, pues el enfoque está

³³ Reed, Nora, “Mages, social justice, and morality in the Dragon Age Series”, Medium, <https://medium.com/@NoraReed/mages-social-justice-and-morality-in-the-dragon-age-series-a164db80d1d5>.

mayormente en la significación del contenido y las mecánicas. Como se ejemplificó en el estado de la cuestión, ya existen estudios que hacen este tipo de trabajo, pero el tema específico de opresión y marginación parece mantenerse oscuro por el momento, por lo que presenta una oportunidad novedosa de indagación. De esta manera, se argumenta que el videojuego, más allá de ser un producto de entretenimiento, tiene también una importancia social y cultural que debe ser estudiada para entender una amplia diversidad de aspectos de la realidad contemporánea y pasada. En este caso, el enfoque está centrado en la marginación y opresión.

Hipótesis

La opresión y la marginación son temas constantemente representados a lo largo de los juegos de *Dragon Age*. Un estilo de pirámide social se establece desde el primer juego y muy pronto se le da una explicación. Por medio de diálogos y textos, el juego establece claramente una justificación histórica de siglos de antigüedad a las situaciones de opresión y marginalidad. Sin embargo, también muestra la resistencia de los grupos afectados a lo largo del *playthrough*³⁴, permitiendo que el PC presencie y experimente cualquiera de los dos roles. En general, se presenta al jugador opciones de diálogos o acciones que cambiarán el resultado del conflicto al que se esté enfrentando, posibilitando así al usuario modificar el destino de diversos personajes y, por lo tanto, influir en su condición como opresores y oprimidos.

Si bien esto parece ser casi un mensaje de esperanza, un mensaje de que tú como jugador, y por extensión, todos como “jugadores”, tenemos voz para influenciar lo que sucede a nuestro alrededor, el contexto en que suceden las decisiones articula un discurso diferente. El jugador controla un PC que no es sólo uno de los personajes más importantes (protagonistas en el caso de *DAII* y *DAI* y personaje secundario, pero esencial, en *DAO*), sino que los juegos lo instituyen como una autoridad, una figura de poder que es capaz de llevar a cabo lo que se propone indudablemente fundamentado en su posición privilegiada.

³⁴ Aquí se entiende *playthrough* como el acto de jugar el contenido ofrecido por el videojuego siguiendo su narrativa.

El PC de *DAO* es un guarda gris y es respetado y seguido en general en los diferentes lugares que visita gracias a que los guardas grises son la autoridad durante las ruinas. En *DAII*, el PC asciende socialmente hasta posicionarse entre la élite de Kirkwall y convertirse en una de las figuras políticas más influenciales de la ciudad. En *DAI*, la autoridad del PC no sólo es política, como se la atribuye su título como inquisidor, sino también religiosa y espiritual pues también se le reconoce como “el Heraldo de Andraste”. Dentro de los juegos, el PC no es “uno de los de abajo”, no es “uno como cualquiera”. Es una autoridad.

De esta manera, el mensaje cambia de tonalidad. El discurso sobre cómo solucionar las situaciones de marginación y opresión se aleja de la romántica noción de que “todos tenemos agencia para hacerlo”. Mediante el análisis de lo que el juego ofrece, la hipótesis que arguye esta investigación es *que los juegos comunican que los cambios, para que logren enraizar, pueden venir sólo de las autoridades que dominan sobre los de abajo*.

Objetivos

Lo principal que se busca es aportar a la comprensión de los discursos contemporáneos altamente difundidos sobre la dinámica de marginación y opresión mediante un acercamiento desde la disciplina de la historia a los videojuegos como una fuente primaria.

Para lograr lo anterior, he identificado varios objetivos secundarios:

- Explorar el proceso de globalización como el contexto general en el que surgen y se distribuyen productos culturales como los videojuegos, entendiéndolos como parte de una industria del entretenimiento.
- Identificar las fuentes de inspiración que tomaron los desarrolladores de *DA* para la realización de los juegos.
- Realizar un recorrido por la historiografía que trata con los dominados para establecer la “línea” de donde surge y a la que se incorpora esta investigación.
- Analizar el discurso que los desarrolladores acuñan a los dominantes.
- Analizar el discurso que se identifica con el cuestionamiento del *statu quo* por parte de los dominados.

- Analizar el discurso que surge como solución al choque de los dos discursos anteriores.

Consideraciones teóricas

Para comenzar esta sección, considero importante atender los vectores básicos de la historia como disciplina, tiempo y espacio, comenzando por la primera. Como se mencionó desde un principio, es importante enfatizar que este trabajo pretende aportar a la historia del presente. Esto último no se origina del simple hecho de que se trabajará con fuentes del pasado cercano (de hace pocos años, de hecho), sino de algo un tanto más profundo. Para precisar “la historia del presente”, se remite aquí a lo que argumenta Julio Aróstegui en su obra *La historia vivida: sobre la historia del presente*.

Aróstegui asevera que, contra las definiciones que se han dado hasta el momento sobre la historia del presente, es necesario que se renueve el concepto teniendo como base la idea de que se habla de una “temporalidad” de límites móviles y no un periodo.³⁵ Dicha temporalidad está definida, en un nivel básico, “...con la experiencia vital y con la experiencia intergeneracional de cada hombre...”³⁶. Sobre lo último, el autor define a una generación como un grupo sociológico e histórico que comparten la experiencia de hechos históricos específicos durante una misma edad.³⁷ Entonces, con “experiencia intergeneracional” Aróstegui se está refiriendo a una relación entre diferentes generaciones que han vivido las mismas experiencias, es decir, con coetáneos, entendiendo esto último para describir al menos tres generaciones que existen simultáneamente y que, por lo mismo, experimentan desarrollos psicológicos, sociológicos, culturales e históricos similares. Las tres generaciones serían: la que está en formación, que es joven y también identificada como la sucesora; la activa, que podría decirse que es la “dominante”, y la inactiva.³⁸

La historia del presente, argumenta Aróstegui, debe ser aquella que es vivida, que es presente, por las generaciones coetáneas y que se escribe al tiempo que se experimenta.³⁹

³⁵ Julio Aróstegui, *La historia vivida: sobre la historia del presente*, España, Alianza, 2004, pp. 55 y 56.

³⁶ *Ibidem*, p. 102.

³⁷ *Ibidem*, p. 113.

³⁸ *Ibidem*, pp. 112-128.

³⁹ *Ibidem*, p. 129

Específicamente, será la historia de una de esas generaciones y su relación con las otras: la historia de la generación activa que es la que, además de identificar su posición entre otras dos generaciones, es aquella cuya dominación ideológica y social impera de distintas maneras.⁴⁰ El historiador que hace historia del presente, menciona el autor, comúnmente será parte de la generación activa y, en el caso en que no sea así, hablará sobre ella.⁴¹

Con esta breve explicación de la historia del presente, puede entenderse que los resultados de esta investigación no representarán discursos pertenecientes exclusivamente a los años inmediatos a las publicaciones de los juegos, sino que lo que se está explorando es algo propio a la generación activa de este momento en su experiencia de coetaneidad. Especialmente, es algo parte de esa dominación ideológica que caracteriza la posición de dicha generación.

Ahora que se ha hablado sobre la temporalidad en la que podría enmarcarse el resultado de una investigación como la presente, conviene comentar algunas ideas para atender al problema de la espacialidad. Puesto que definir un territorio al cual estén adscritos los discursos que se explorarán es en extremo complicado debido, entre otras cosas, al proceso de globalización reciente, específicamente la configuración de las industrias culturales como transnacionales que buscan expandir su alcance lo más posible para distribuir a nivel mundial sus productos, se ha decidido que se necesitaba una perspectiva espacial diferente. Se acude, entonces, al concepto de “no lugar”.

Marc Augé definió “no lugar” como una cara casi complementaria al lugar antropológico, que es identitario, relacional e histórico, es decir, provee de identidad a un grupo de personas conjugando dentro de sí características compartidas; permite un desarrollo grupal en la dinámica social; y es un lugar donde se percibe el paso del tiempo en los cambios que sufre, lo cual resulta en la conciencia de aquello que ya no es en todo momento.⁴² El no

⁴⁰ *Ibidem*, p. 134-137.

⁴¹ *Ibidem*, p. 141

⁴² Marc Augé, *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*, España, Gedisa, 2000, pp. 58-61.

lugar es, entonces, ninguna de esas cosas, pero el autor asegura que, más que ser una negación del lugar antropológico, una ausencia de él, también es algo “en positivo”.

Augé argumenta que el no lugar es un concepto que denomina a espacios con fines de transporte, comercio y ocio, así como la relación que establecen las personas con dichos espacios.⁴³ Sobre lo primero, se habla de dichos espacios por no estar “simbolizados” de la misma manera en que lo está el lugar antropológico.⁴⁴ Sobre lo segundo, se refiere a esa relación donde la identidad, la relación y la historia importan poco pues realmente se atiende a la reproducción de una individualidad en soledad donde apenas puede vislumbrarse aquello que podría identificarlo como un lugar antropológico.⁴⁵

Más específicamente, la relación que se tiene con un no lugar es un contrato individual, donde se debe comprobar la identidad propia para poder acceder y, a continuación, perderse en el anonimato que ofrece durante el tiempo que dure ese contrato, como también deben hacer todos lo que participen en el no lugar. Por ejemplo, para subir a a un avión se necesita de un boleto y una identificación, pero una vez dentro, la identidad del individuo desaparece, volviéndose sólo la de un pasajero más y lo que hace ese periodo del vuelo lo realiza de esa manera, como un cliente.⁴⁶ Entonces, en palabras de Augé,

en el diálogo silencioso que mantiene con el paisaje-texto que se dirige a él como a los demás, el único rostro que se dibuja, la única voz que toma cuerpo, son los suyos: rostro y voz de una soledad tanto más desconcertante en la medida en que evoca a millones de otros.⁴⁷

Dentro del no lugar, argumenta el autor, todos se encuentran atrapados por una especie de “cosmología universal”, un sistema de consumo donde para expresar la individualidad propia se debe actuar como todos los demás. Y, entonces, cuando una persona está fuera de los lugares propios, son los no lugares donde puede reconocerse. Allá donde todo es diferente, es el supermercado y el hotel lo que arroja de familiaridad al individuo,

⁴³ *Ibidem*, p. 98.

⁴⁴ *Ibidem*, p. 87.

⁴⁵ *Ibidem*, p. 92.

⁴⁶ *Ibidem*, pp. 105-106.

⁴⁷ *Ibidem*, p.106.

aunque allí no pueda ver prácticamente nada de su identidad, precisamente porque allí la identidad, la relación y la historia importan poco.⁴⁸

Es especialmente interesante recuperar que el no lugar crea una imagen muy específica del individuo en la cuál éste se concibe como un espectador, pero no es el espectáculo el que acapara su atención, sino él mismo en su posición como espectador. Así, el individuo se anticipa a sí mismo apreciando algo de la misma manera en que se muestra a otros en folletos turísticos. Dicha imagen propia habla del individuo, no del espectáculo, aunque éste se encuentre lejos de lo propio a la persona.⁴⁹

Hablar de no lugar para referirnos a la espacialidad con la que nos encontraríamos al jugar un videojuego parece ser algo absurdo a primera vista. A pesar del nombre sugestivo del concepto, Augé en definitiva está hablando de lugares reales: autopistas, aeropuertos, centros comerciales, entre muchos otros. Sin embargo, considero que es posible identificar mucho de los no lugares en los videojuegos.

Como un primer vínculo, conviene mencionar lo que argumenta Garry Crawford en su artículo “Is it in the Game? Reconsidering play spaces, game definitions, theming and sports videogames”, donde argumenta que los videojuegos, en específico los de deportes, son una manera en que, mediante el juego, se provee a las personas de una sensación de individualidad, control y escape dentro de la sociedad capitalista contemporánea. En su trabajo, el autor asemeja los videojuegos con los no lugares de Augé al caracterizar a los primeros como productos de la industria del entretenimiento que, en su interés por crear cosas que la gente quiera comprar, termina por producir objetos estandarizados y repetitivos con las variaciones necesarias para hacerlos parecer algo diferente.⁵⁰ Así, durante la creación de un videojuego, se atiende a limitaciones del motor de juego y se recuperan arquetipos,

⁴⁸ *Ibidem*, pp. 109 y 110.

⁴⁹ *Ibidem*, p. 91.

⁵⁰ Garry Crawford, “Is it in the Game? Reconsidering play spaces, game definitions, theming and sports videogames” en *Games and Culture: A Journal of Interactive Media*, vol. 10, no. 6, 2015, p. 13. Recuperado de http://usir.salford.ac.uk/id/eprint/33499/3/Themed_Sports_Games_revised_3.pdf:public.

contenidos, mecanismos, entre otros, ya existentes. Entonces, en lo básico, muchos videojuegos son lo mismo, o funcionan con lo mismo.⁵¹

Los videojuegos, entonces, siguen el mismo “proceso” de desarrollo que lugares como los centros comerciales —que el autor ha identificado previamente como no lugares según los planteamientos de Augé— durante el cual a un modelo prefabricado se le “tematiza” para dar la apariencia de individualidad a pesar de que, como se vio, en esos lugares no son ni identitarios, ni relacionales, ni históricos.⁵²

Lo anterior es una idea bastante interesante. En efecto, es sencillo ver las similitudes entre diferentes juegos que comprueban, o al menos sugieren, un punto de partida común en su desarrollo. Para los rpgs, por ejemplo, es común ver entre las mecánicas de juego aspectos como árboles de habilidades⁵³, un menú de equipo⁵⁴ y la posibilidad de confeccionar nuevo equipo⁵⁵. Asimismo, el hecho de que muchos juegos de fantasía tomen inspiración de obras como la de J.R.R. Tolkien o de George R.R. Martin (en lo que se ahondará más tarde) también atestigua en pos del argumento de Crawford.

Sin embargo, considero que también puede verse mucho del no lugar en los videojuegos específicamente en la acepción de éste como la relación que establece el individuo con los espacios no simbolizados. En primer lugar, acceder a un videojuego también está diseñado como una relación contractual, pues en muchas ocasiones se debe comprar el producto para poder jugarlo. Además, algunos juegos piden algún registro donde se preguntan datos como nombre, edad y correo electrónico. Esto es especialmente común en juegos gratuitos en línea. Después de ese contrato, el jugador puede perderse en el anonimato que le otorga el juego, ya sea mediante un avatar que lo represente dentro del mundo del juego en línea o por el sólo hecho de que, una vez que se comienza a jugar un

⁵¹ *Ibidem*, p. 16.

⁵² *Idem*.

⁵³ Este término denomina a mapas jerárquicos de habilidades que el jugador puede obtener para su personaje conforme cumpla los requisitos necesarios para desbloquearlas.

⁵⁴ Menú donde se muestra el equipo que ha obtenido el jugador y donde se puede equipar al personaje con, por ejemplo, armaduras, armas y accesorios.

⁵⁵ Esto se refiere a lo que, en inglés, se llama comúnmente “*crafting*”, que permite al jugador fabricar objetos como armaduras, armas y accesorios para su personaje.

juego *single player* (de una sola persona), a éste, en calidad de un producto diseñado por una industria del entretenimiento con alcance global, le es indiferente la identidad específica del jugador. La experiencia de juego, así vista, es una de soledad, donde el individuo sólo puede verse a sí mismo y vive el tiempo que pasa con el videojuego como sólo un “jugador”, pero con la certeza de que hay millones como él que están haciendo lo mismo, incluso quizás al mismo tiempo.

Hace eco también la idea de la cosmología universal del consumo, pues dentro de cualquier juego, la individualidad que una persona puede expresar, como sus estrategias personales o la toma de decisiones que se apeguen a sus valores como persona, debe realizarse siguiendo los mismos pasos que todos los otros jugadores, en este caso, las limitaciones impuestas por el videojuego mismo.

Por último, es significativo que, quizás más que aquellas visiones creadas a partir de folletos turísticos o comerciales, el videojuego encarna esa idea del espectador como espectáculo más que el espectáculo mismo. Por supuesto, el viajero anticipa una imagen de sí mismo ante un espectáculo concreto, se ve a sí mismo apreciando algo, pero esta pseudo profecía desaparece a modo de terminación en cuanto la persona llega al destino. En el caso del videojuego, nunca se abandona el no lugar, si se acepta tratarlo como tal. Mientras se juega, se permanece en aquel no lugar, cuidadosamente construido, y, de alguna manera, el jugador siempre se está viendo a sí mismo allí en pantalla, mediante su avatar o el personaje que controla, pues durante el juego siempre estará presente el llamado “*bleed-effect*”⁵⁶. Éste se refiere a dos procesos: *bleed in*, que es cuando la identidad del jugador afecta al rol que ha adoptado, y *bleed out*, que se refiere a cuando el jugador comparte las emociones de un personaje.⁵⁷ Así, el jugador muy probablemente siempre está contemplando partes de sí mientras juega. Él es su propio espectáculo en aquel lugar.

⁵⁶ Podría traducirse como “efecto de sangrado”.

⁵⁷ Annika Waern, “ ‘I’m in love with someone that doesn’t exist!!’ Bleed in context of a Computer Game” en *ToDIGRA*, vol. 9, 2010, p. 5. Recuperado de <http://www.digra.org/digital-library/publications/im-in-love-with-someone-that-doesnt-exist-bleed-in-the-context-of-a-computer-game/>.

Por supuesto, probablemente no pueda aplicarse la totalidad del concepto de Augé a los videojuegos. Basta con mencionar que es complicado explicar un juego como un espacio transicional para demostrar lo anterior, aunque quizás pueda argumentarse que los videojuegos son tanto un lugar transicional como el destino. Entonces, se necesitaría construir un nuevo concepto que logre conjugar aquello del no lugar que hace eco en el videojuego con las particularidades que separan a estos de los aeropuertos, autopistas y centros comerciales a los que se refería Augé. Sin embargo, para efectos prácticos de este trabajo, considero que las reflexiones anteriores son suficientes para tratar la problemática de una espacialidad que es tan complicada y poco tradicional como la temporalidad referida anteriormente. A continuación, se pasará a revisar algunas categorías fundamentales para este estudio.

El “discurso social” es el primer concepto a revisar. Como lo argumenta Marc Angenot, en cada época existe una hegemonía de lo que es pensable y decible.⁵⁸ Ésta engloba todas las ideas o, dicho de otra forma, es un dominio donde “los espíritus más curiosos y originales están encerrados al igual que los conformistas”⁵⁹. El autor habla de ideas predominantes, así como disonancias y novedades, que son particulares de cada época de la humanidad, es decir, de ideas históricas que fueron “razonables” —persuasivas y convincentes en cierto medio y cierto momento, como lo explica el propio autor— en su contexto.⁶⁰ Lo que determina esto es el concepto de “hegemonía”, pero entendido como un sistema de reglas que delimitan “temas aceptables e, indisociablemente, las maneras tolerables de tratarlos, e *instituyen* la jerarquía de las legitimidades (de valor, distinción y prestigio) sobre un fondo de relativa homogeneidad.”⁶¹

Explorar el discurso social es de suma importancia cuando se pretende encontrar “la realidad” mediante productos culturales, y narrativos, como los videojuegos, pues, como lo argumenta Angenot, es éste el que monopoliza la representación de la realidad, al tiempo

⁵⁸ Marc Angenot, *El discurso social: los límites históricos de lo pensable y lo decible*, Buenos Aires, Siglo XXI, 2010, p. 16.

⁵⁹ *Idem*.

⁶⁰ *Ibidem*, p. 15.

⁶¹ *Ibidem*, p. 32

que ayuda a constituirla. Entonces, el discurso social se presenta como un reflejo de aquello que es “real”, pero siempre dejando de lado ciertas cosas, lo que, de acuerdo al cánón de reglas de la hegemonía, no interesa. Una realidad limitada, podría decirse, esbozada en las representaciones resultantes de la sociedad.⁶²

Si el discurso social está profundamente imbricado en dichas representaciones, como las literarias y artísticas que revisó Angenot en su trabajo, entonces parece evidente que es necesario tratar a los videojuegos —también productos culturales como los textos que trabaja el autor— como una de las muchas representaciones resultantes de dicho discurso. Al tomar en cuenta que el discurso social no refleja la realidad en su totalidad, como se ha expresado, queda preguntarse qué es exactamente lo que podemos vislumbrar. Las ideas dominantes, lo enunciado, sin duda, ¿pero de qué manera? Considero que aquí es importante recuperar el concepto de “imaginario social” que esboza Dominique Kalifa.

En su artículo “Escribir una historia del imaginario (siglos XIX-XX)”, Kalifa asevera, en primer lugar, que el imaginario es algo que se manifiesta en objetos tangibles específicos como libros, películas, canciones, entre otras cosas, los cuales identifica indirectamente como representaciones. El autor continúa explicando que, de hecho, el imaginario ya ha sido trabajado en otras obras, pero bajo nombres diferentes como mentalidades o representaciones colectivas, por ejemplo. El concepto, entonces, no es nuevo como tal.⁶³

Kalifa presenta en su texto tres acepciones para imaginario: a) un sistema de representaciones mediante el cual las sociedades se perciben a sí mismas; b) la manera en que la sociedad expresa sus sentimientos y sensibilidades como grupo en un momento específico; y c) un marco que ordena y regula el mundo social y la relación de la sociedad con el mundo. Reconoce, sin embargo, que estas tres definiciones a menudo se combinan, pues trabajar con una muchas veces implica explorar las otras.⁶⁴ En otro de sus trabajos, el

⁶² *Ibidem*, p. 64.

⁶³ Dominique Kalifa, “Escribir una historia del imaginario (siglos XIX-XX) en *Secuencia*, no. 105, 2019, pp. 2-4. Recuperado de <http://secuencia.mora.edu.mx/index.php/Secuencia/article/view/1757>.

⁶⁴ *Ibidem*, pp. 4 y 5.

libro *Los bajos fondos. Historia de un imaginario*, el autor se decanta por la primera definición, especificando que ese sistema de representaciones está conformado por figuras e identidades colectivas propias de cada sociedad.⁶⁵ Los imaginarios sociales, continúa, “necesitan encarnarse en intrigas, narrar historias, darlas a leer o a ver”⁶⁶ pues es de esta manera en que generan lo social y lo institucionalizan.⁶⁷

Así, los objetos mencionados se conforman como narraciones sobre algo que es conocido y relevante de alguna manera en su momento, articuladas en torno a una voluntad concreta (quizás inconsciente) de asignar una identidad específica a eso sobre lo que se narra.⁶⁸ Es de esta manera que, en el caso del libro de Kalifa, los ladrones, pobres, las prostitutas no son sólo eso, sino que se vuelven seres corrompidos, de moral vil, que habitan en lugares pérfidos y amenazan al buen hombre.

En este punto es sencillo ver cómo es que los videojuegos son parte de ese sistema de representaciones: así como las diversas publicaciones que analiza Kalifa en su obra (reportajes periodísticos, fascículos literarios, los variados *Misterios* de París, Londres, Roma, entre muchas otras publicaciones), los videojuegos también hacen uso de esas figuras comunes para construir aquellas narrativas sobre lo “real” encarnado en una suerte de identidad específica. En el caso de *Dragon Age*, lo que es “real” no es, por supuesto, la magia o los elfos, sino la figura de los marginados y los oprimidos que han sido imaginados dentro de Thedas como una raza distinta y como “malditos”; su otredad exacerbada, hecha indiscutiblemente evidente.

Partiendo de los conceptos anteriores, se arguye que, como de cualquier tema, existe un discurso social, determinado por el cánón funcional contemporáneo de la hegemonía, sobre la opresión y los marginados. A su vez, al estar el discurso social en posesión del monopolio de las representaciones de la realidad, funge para “producir y fijar legitimidades, validaciones, publicidades (hacer públicos gustos, opiniones e informaciones)”⁶⁹, no parece

⁶⁵ Dominique Kalifa, *Los bajos fondos. Historia de un imaginario*, México, Instituto Mora, 2018, pp. 17 y 18.

⁶⁶ *Ibidem*, p. 18.

⁶⁷ *Idem*.

⁶⁸ *Ibidem*, pp. 270 y 271.

⁶⁹ Angenot, *op. cit.*, p. 65.

descabellado identificar los imaginarios sociales, estos sistemas de representaciones cargados de intenciones, como uno de los “medios” por los que opera dicho discurso.

De esta manera, ambas categorías establecen la conexión existente entre la fantasía de los *Dragon Age* y los procesos del mundo real, pues posiciona a los videojuegos como parte de un todo que es de creación enteramente humana y con vigencia dentro de sus propios parámetros.

Las siguientes categorías —marginación y opresión— identifican específicamente cuál es el discurso que interesa buscar en los diálogos, textos, imágenes, misiones dentro de los videojuegos, dando así un enfoque concreto al análisis. De forma preliminar, se rescata la síntesis sobre el concepto de marginalización de Emil Lundedal Hammar quien mediante otros autores la caracteriza como un proceso en que se demerita un grupo mientras se valora otro. En palabras de Russell Fergusson, el grupo marginado es “ignored, trivialized, rendered invisible and unheard, perceived as inconsequential, deauthorized, “other”, or threatening, while others are comparatively valorized.”⁷⁰

En cuanto a opresión, se retoman los planteamientos de Aniol Hernández Artigas —igualmente con carácter preliminar— que explican, de manera brevísima, a la opresión como un conjunto de restricciones para cierto grupo que limitan su desenvolvimiento y, por lo tanto, generan injusticia respecto a las capacidades de otros grupos no oprimidos.⁷¹ Más allá de la opresión tradicional, la de un “tirano”, el autor arguye que existe otro tipo que se encuentra entretejida de manera íntima en las dinámicas de la sociedad “como un conjunto de hábitos, normas, comportamientos y simbologías por parte de individualidades que intencionada o no intencionadamente actúan como agentes de opresión”.⁷²

⁷⁰ignorado, trivializado, invisibilizado y silenciado, percibido como inconsecuente, desautorizado, “otro”, o amenazante, mientras otros son comparativamente valorizados. [traducción propia]

Russell Fergusson citado en: Lundedal Hammar, *op. cit.*

⁷¹Aniol Hernández Artigas, “Opresión e interseccionalidad” en *Dilemata: Revista Internacional de Éticas Aplicadas*, no. 26, 2018, p. 276. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6278551.pdf>. (consultado el 25 de agosto de 2019).

⁷² *Idem.*

Como se aprecia en las definiciones anteriores, marginación y opresión son conceptos que fácilmente pueden conjuntarse, pues ambos parten de la afirmación de la existencia de un grupo que tiene significativamente menos consideración en sociedad que otro cuyas características y estatus de “mayoría” le permite configurarse como la norma.

Desde la historia, los marginados han protagonizado estudios desde mediados del siglo XX. La historia social inglesa, especialmente con las aportaciones de E.P. Thompson, fue una de las voceras iniciales de los “nuevos actores” de la historia desde una perspectiva fuertemente influenciada por el marxismo. Posteriormente, Francia tendría su propio acercamiento a través de la historia de las mentalidades, la cual necesitaba de la gente común para sus investigaciones. El artículo de Jean-Claude Schmitt “La historia de los marginados”⁷³ partiría de esta corriente historiográfica para argumentar la exploración de los aquellos actores anteriormente olvidados por la historia.

La tendencia hacia el rechazo de los macrorrelatos de occidente, entre otras cosas, que caracterizó al posmodernismo en las ciencias sociales y humanidades resultó en el surgimiento de nuevas corrientes historiográficas. Éstas, además de otras propuestas teóricas, buscaron recuperar en la historia a las “víctimas de la modernidad”. El giro lingüístico y el giro cultural encabezaron estos desarrollos teóricos con autores como Michel de Certeau, Hayden White, Natalie Zemon Davis, Robert Darnton, Carlo Ginzburg, Lynn Hunt y Roger Chartier. A la par, surgió el enfoque poscolonialista como rechazo al colonialismo, imperialismo y nacionalismo y con el objetivo de recuperar la experiencia de los subalternos. El grupo indio de *Estudios Subalternos* surge de este enfoque con autores como Ranajit Guha, Gayatri Spivak y Dipesh Chakrabarty,

Puede decirse, entonces, que desde la década de 1950 ha habido desarrollo significativo de la historiografía de “los de abajo”, de los marginados, de los oprimidos, de los dominados. La investigación presente pretende aportar a dicho desarrollo partiendo de él, pero también enfocándose en realizar un análisis del discurso para así develar qué es lo que se dice en una época específica sobre la marginación y la opresión, algo que considero

⁷³ Jean-Claude Schmitt, “La historia de los marginados” en Jacques Le Goff, Roger Chartier y Jaques Revel (directores), *La Nueva Historia*, Bilbao, Ediciones El Mensajero, s.f.

podría ser entendido como un complemento al rescate de las experiencias de los de abajo, lo cual ha sido el enfoque primordial de la historiografía mencionada. En este sentido, se retoma el planteamiento de Teun A. van Dijk sobre el análisis crítico del discurso (ACD). En sus palabras

el análisis crítico del discurso es un tipo de investigación analítica sobre el discurso que estudia primariamente el modo en que el abuso del poder social, el dominio y la desigualdad son practicados, reproducidos, y ocasionalmente combatidos, por los textos y el habla en el contexto social y político.⁷⁴

Por su enfoque en problemáticas sociales íntimamente relacionadas con el abuso del poder, considero que el ACD resulta especialmente importante para esta investigación. Argumenta que, si bien los discursos usualmente no son adoptados por la gente sin más,⁷⁵ si reproducen representaciones que fundamentan la acción e interacción social y contribuyen usualmente a las dinámicas de discriminación, racismo,⁷⁶ y, en general, de dominio de las elites y, por lo tanto, de desigualdad social. Específicamente, se recurrirán a los análisis que ha hecho el autor en materia de los discursos de la derecha en Occidente como base para trabajar con el discurso del poder dentro de los juegos y se tomará como apoyo a Norberto Bobbio y su definición de qué es la derecha.

Para trabajar el discurso que se enfrenta al anterior, el de la resistencia de los de abajo, se recurre, en primer lugar, a algunos planteamientos de James C. Scott y, en segundo, a la idea de la revolución y la violencia revolucionaria que se retoman principalmente de Maria Suñé Domènech, al igual que de algunas ideas claves de Frantz Fanon.

Sobre el primer autor mencionado, Scott, si bien no es posible encontrar explícitamente muchas de sus ideas referentes a la resistencia por debajo de la línea, aquellas referentes a lo que él define como discurso oculto e infrapolítica, sí existen instancias que las insinúan.

⁷⁴ Teun A. van Dijk, "El análisis crítico del discurso" en *Anthropos*, no. 186, septiembre-octubre 1999, p. 23. Recuperado de <http://www.discursos.org/oldarticles/El%20an%20lisis%20cr%20tico%20del%20discurso.pdf>.

⁷⁵ *Ibidem*, p. 29.

⁷⁶ *Ibidem*, p. 34.

Además, la ruptura del “cordón sanitario”, el inicio de la resistencia sin más pretensión de esconderse, es un elemento principal de los juegos.⁷⁷

Sobre la revolución y la violencia revolucionaria, Suñé revisa varios autores para colocar el pensamiento revolucionario y su presencia hoy en día en el mundo en el centro de reflexiones filosóficas contemporáneas, argumentando su importancia a pesar del discurso común de su decadencia. De todos sus planteamientos, interesan específicamente aquellos que relacionan la revolución y la violencia, en especial las tres ideas que, argumenta, ordenan el pensamiento moderno sobre la revolución. Además, también se recupera su concepción de rebelión y liberación como categorías contenidas en el ideal revolucionario, y la síntesis que realiza sobre la justificación de la violencia revolucionaria.⁷⁸ En esta misma línea de violencia, se rescatan ideas claves de Fannon sobre la presencia de la violencia en el mundo del colonizado y cómo es que esto se manifiesta en su programa de liberación de la opresión colonial.⁷⁹

En cuanto a cómo trabajar un videojuego como fuente primaria, existen pocos antecedentes. No obstante, el estudio de estos productos desde otras disciplinas lleva ya un breve desarrollo. En general, es común encontrar referencias a Ian Bogost, académico y desarrollador de videojuegos con un doctorado en literatura comparada, quien acuñó el concepto de “retórica procesal” para llamar a la manera en que un videojuego argumenta ideas, ideologías, perspectivas, etc, mediante procesos.⁸⁰ Citando a Janet Murray, Bogost explica que la “procesalidad” es el nombre que se le da a la habilidad de una computadora de seguir una serie de reglas. Así, pueden generar diversos “comportamientos” siguiendo el mismo modelo de pautas.⁸¹ Esto, argumenta Bogost, es lo que realizan los videojuegos:

⁷⁷ James C. Scott, *Los dominados y el arte de la resistencia*, México, Ediciones Era, 2000.

⁷⁸ Rosa María Suñé Domènech, “Los fundamentos éticos de la violencia revolucionaria. Una perspectiva sobre la violencia.”, tesis doctoral, Universitat Pompeu Fabra, 2009. Recuperado de <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/7455/trs.pdf>.

⁷⁹ Frantz Fanon, *Los condenados de la tierra*, México, Fondo de Cultura Económica, 1963. Edición digital. https://www.lahaine.org/b2-img09/fanon_condenados.pdf.

⁸⁰ Ian Bogost, “The Rhetoric of Videogames” en Katie Salen, *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games and Learning*, Estados Unidos, The MIT Press, 2008, p. 125. Recuperado de <http://se4n.org/papers/bogost-rhetoric.pdf>.

⁸¹ *Ibidem*, p. 122.

“Video games depict real and imagined systems by creating procedural models of those systems, that is, by imposing sets of rules that create particular possibility spaces for play.”⁸² Puede entenderse, entonces, que la manera fundamental en que un videojuego argumenta es mediante el *gameplay*, mediante las mecánicas de juego.

Finalmente, es importante recordar que los juegos que se trabajarán más adelante son identificados como juegos de fantasía inspirada en la Edad Media, por lo que resulta pertinente revisar qué es lo que esto implica para los contenidos de los juegos y la manera en que se presentan. En algunos de los textos que relacionan videojuegos e historia revisados en el estado de la cuestión, aquellos preocupados por cómo los juegos representaban el Medievo, existían ciertas menciones a productos del género de fantasía, aunque en general, eran dejados de lado rápidamente por lo autores.

Jiménez, en lo que podría considerarse la introducción a su libro citado anteriormente, dedica una breve sección a los juegos fantásticos. Si bien asevera que éstos no tienen pretensiones de verosimilitud, ni están interesados en la realidad, sí resalta el hecho de que los juegos parten, aunque indirectamente, de la literatura épica medieval. Específicamente, su acercamiento es a través de obras mucho más recientes, como las de J.R.R. Tolkien y C.S. Lewis, quienes, según Jiménez, adaptaron la épica del Medievo a la modernidad.⁸³ Lo que Jiménez identifica en su pequeño comentario sobre juegos de fantasía es que son inseparables de las obras de los escritores mencionados y, por lo tanto, de una “tradición” de épica que se origina en la Edad Media.

Otros autores que han estudiado la fantasía y su relación con la Edad Media han otorgado una denominación a lo que vislumbra Jiménez: neomedievalismo. En la introducción a la compilación publicada bajo el nombre de *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages*, Daniel T. Kline explica que el concepto “neomedievalismo” ha sido usado para nombrar la manera en que los videojuegos se conectan con “lo medieval”. Específicamente,

⁸² Los videojuegos representan sistemas reales e imaginados mediante la creación de modelos procesales de esos sistemas, es decir, mediante la imposición de una serie de reglas que crean espacios particulares para el juego. [traducción propia]

Idem.

⁸³ Jiménez, *op. cit.*, pp. 42 y 43.

Kline arguye, apoyándose en las palabras de Richard Utz, que se crea una especie de “simulacro medieval” conformado por imágenes “that are neither an original, nor the copy of an original, but altogether Neo”⁸⁴, dejando de lado cualquier búsqueda de autenticidad respecto a fuentes primarias del Medievo. De esta manera, el mundo resultante es uno que es coherente dentro de sí mismo y para sí mismo, pero no es fiel a las fuentes externas. Como lo expresa el autor, es un “sueño” del medievalismo ajeno, un medievalismo doble.⁸⁵

El neomedievalismo entendido como un conglomerado de modelos e imágenes que contienen o al menos remiten a lo medieval sin originarse en ello, sino en representaciones ya articuladas del periodo histórico, en un medievalismo ya construido, incluye también la contemporaneidad de quien lo genera. Según lo identifica Riccardo Facchini durante su análisis de la obra de G. R. R. Martin, *Canción de Hielo y Fuego*, y su adaptación como serie televisiva bajo el nombre de *Juego de Tronos*, el medievalismo que se presenta en los libros y en la serie es prácticamente “a comment on the artist’s contemporary sociocultural milieu”⁸⁶. Entonces, en ese mundo neomedieval, no sólo hay espacio para los símbolos que lo conforman y generan, sino también para preocupaciones y problemas de la contemporaneidad en que se produzca el neomedievalismo. Es un sueño del medievalismo ajeno, sí, pero meticulosamente tejido por quien lo sueña para que incluya lo que le aqueja.

Aunado a lo anterior, el neomedievalismo también puede cargar con elementos de la narrativa posmoderna. Por ejemplo, “the absence of moral absolute values, the lack of heroes and antagonists, the lack of a single point of view in the narration, the desire of breaking the rules of fantasy literatura...”⁸⁷. Como se verá más adelante, esta caracterización particular de neomedievalismo es muy cercana a lo que es *Dragon Age* como una serie de videojuegos

⁸⁴ que no son ni originales ni copias de un original, sino completamente Neo [traducción propia]
Richard Utz citado en Daniel T. Kline, “Introduction, “All Your History Are Belong to Us”: Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages” en Daniel T. Kline (ed.), *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages*, Estados Unidos/Reino Unido, Routledge, 2014, p. 4.

⁸⁵ *Ibidem*, pp. 4-6.

⁸⁶ Tyson Pugh y Angela Jane Weisl citados en Riccardo Facchini, “ ‘I watch it for historic reasons.’ Representation and reception of the Middle Ages in ‘A Song of Ice and Fire’ and ‘Game of Thrones’ ” en *Práticas da História*, no. 4, 2017, p. 56.

⁸⁷ la ausencia de valores morales absolutos, la falta de héroes y villanos, que no hay un solo punto de vista en la narración, el deseo por romper las reglas de la literatura de fantasía... [traducción propia]
Ibidem, p. 66.

de fantasía. De esta manera, el neomedievalismo podría ser identificado como un “eufemismo general” para la realidad, como lo explica Pierre Bourdieu en *Las reglas del arte*, gracias al cual es posible ver esa realidad aunque se la niegue dentro de la ficción.

Fuentes primarias

Como se ha establecido desde el principio de este protocolo, se tomarán las entradas de la serie *Dragon Age* como las fuentes primarias más importantes para este trabajo. *Dragon Age* cuenta, hasta el año presente de 2021, con tres juegos principales: *Dragon Age: Origins*, publicado en 2009 y con contenidos descargables (dlc por *downloadable content*) del 2010; *Dragon Age II*, liberado en 2011 y con dlc del mismo año; y *Dragon Age: Inquisition*, publicado en 2014 y con dlc en 2015. Los juegos se clasifican como RPGs (*Role Playing Games* o juegos de rol) de alta fantasía⁸⁸ y fantasía oscura⁸⁹ desarrollados por BioWare, una compañía canadiense, y publicados por Electronic Arts, cuya sede está en California, Estados Unidos. En general, los juegos siguen los acontecimientos del mundo de Thedas a través de los ojos del PC, el cual cambia con cada entrada. Los primeros dos juegos fueron publicados para *PlayStation 3*, *Xbox 360*, Microsoft Windows y Mac OS X. El último se desarrolló para *PlayStation 3* y *4*, *Xbox 360* y *One*, y Microsoft Windows.

Dragon Age: Origins, la primera entrada, tuvo como director a Dan Tudge, quien tenía para ese momento experiencia como artista, animador y programador, así como de productor ejecutivo en diversos proyectos, como *Battlezone*, *Impossible Creatures*, y *World Series Baseball*, entre muchos otros.⁹⁰ *Origins* tuvo también a David Gaider, quien había escrito ya para los juegos *Star Wars: Knights of the Old Republic* y *Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark*, como el escritor principal.⁹¹

⁸⁸ Alta fantasía es un subgénero que define, básicamente, a la ficción que se sitúa en un mundo diferente (“secundario”). Stableford, Brian, *Historical Dictionary of Fantasy Literature*, Estados Unidos, Scarecrow Press, 2005, p. 198. Recuperado de https://www.e-reading.club/bookreader.php/134970/Historical_Dictionary_of_Fantasy_Literature.pdf.

⁸⁹ Fantasía oscura es un subgénero que define la ficción que se sitúa en mundos secundarios incorporando elementos del horror y temáticas maduras. *Ibidem*, p. 97.

⁹⁰ Dan Tudge, perfil, LinkedIn, <https://www.linkedin.com/in/dan-tudge-751661>.

⁹¹ Wikipedia, “David Gaider”, Wikipedia, 2019, https://en.wikipedia.org/wiki/David_Gaider.

En esta entrada, el jugador, un nuevo guarda gris, comienza un viaje con el objetivo de poner fin a la quinta ruina que asola el reino de Ferelden. Tras la traición de los supuestos defensores de la nación, el PC deberá valerse de los antiguos tratados de los guardas grises para reunir un ejército capaz de vencer al archidemonio y sus hordas de engendros tenebrosos.

Dragon Age II, por su lado, tuvo a Mike Laidlaw como el director creativo. Laidlaw había trabajado ya como escritor principal para *Jade Empire* y había tenido experiencia en otros proyectos como *Mass Effect* y *Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood*.⁹² David Gaider continuó en la posición de escritor principal para esta segunda entrada.

En esta segunda entrega, el jugador controla a Hawke, un humano que ha huido de la quinta ruina con su familia. Estableciéndose en la ciudad de Kirkwall, Hawke se verá implicado en negocios y enredos que posibilitaran su ascenso al poder dentro del caos político de la ciudad-fortaleza. Convirtiéndose en el Campeón de Kirkwall, Hawke será una pieza clave en el origen de la rebelión del círculo de magia de la ciudad, evento que se considera como un antecedente significativo a la posterior Rebelión de los Magos.

Dragon Age: Inquisition enlista al ya mencionado Mike Laidlaw como el director del proyecto y a David Gaider como el escritor principal. La premisa de este juego es que una cruenta guerra entre magos y templarios ha estallado a raíz de la Rebelión de los Magos. La sede del Cónclave Divino, convocado por la Capilla en un intento de reconciliación de ambos bandos, ha explotado y sus asistentes han muerto. El único sobreviviente, el PC, ahora posee un poder misterioso llamado “el Ancla” que le permite controlar brechas en el Velo y la Brecha, aparecida después de la destrucción del Conclave. Apodado como el Heraldo de Andraste por su nuevo poder, el jugador y sus compañeros revivirán la Inquisición para cerrar la Brecha, primero, y luego vencer al causante, Corifeus, quien está en su propia misión hacia su apoteosis.

Hoy en día, todos los juegos son accesibles, no solamente porque son de poca antigüedad y es fácil aún encontrar copias físicas y sus respectivas consolas, sino porque se

⁹² Dragon Age Wiki, “Mike Laidlaw”, Fandom, s.f., https://dragonage.fandom.com/wiki/Mike_Laidlaw.

distribuyen también por medios digitales. Todas las entradas pueden comprarse y descargarse desde la tienda de EA, desde la plataforma de distribución *Origin* y la plataforma de *Steam*. Los precios están desde un cincuenta por ciento más bajos que los 60 dólares que cuestan aproximadamente las ediciones estándares de juegos nuevos.

En cuanto a *play time*⁹³, se reporta que *Origins* toma un promedio de 40 hrs. y media para completar la historia principal y 58 hrs. y media si se incluyen extras (misiones secundarias, coleccionables, contenidos descargables, etc.).⁹⁴ El segundo juego es el más corto, con un promedio de 26 hrs. y media para terminar la historia principal, y 37 hrs. y media incluyendo extras.⁹⁵ *Inquisition*, por su parte, es el más largo, teniendo 46 hrs. de historia principal y 87 hrs. y media incluyendo extras.⁹⁶ Por supuesto, hay maneras de terminar la historia principal del juego en menos tiempo. Asimismo, es importante resaltar que se pueden iniciar cuantas campañas se deseen, aunque ya dentro de una es imposible revisar episodios pasados tal y como se produjeron, a menos que se tengan guardados específicos para ellos. Son consultables, no obstante, por medio de registros escritos generados y actualizados automáticamente mientras progresan los sucesos.

Debido a que la historia principal es aquella que absolutamente todos los jugadores experimentan si desean terminar el juego, se le dará a ésta mayor importancia. Sin embargo, también se les prestará atención a misiones secundarias, escenas y coleccionables que sean pertinentes a la argumentación del proyecto.

⁹³ Podría traducirse como “tiempo de juego”. Se refiere aquí al tiempo promedio que dura un *playthrough* de un juego.

⁹⁴ HowLongToBeat, “Dragon Age: Origins”, HowLongToBeat, 2019, <https://howlongtobeat.com/game.php?id=2760>.

⁹⁵ HowLongToBeat, “Dragon Age II”, HowLongToBeat, 2019, <https://howlongtobeat.com/game.php?id=2756>.

⁹⁶ HowLongToBeat, “Dragon Age: Inquisition”, HowLongToBeat, 2019, <https://howlongtobeat.com/game.php?id=11627>.

Capítulo 1 – Posibilitar *Dragon Age*: Los videojuegos dentro del proceso de globalización

Globalización, cultura y videojuegos

Los videojuegos como los conocemos hoy en día son un producto cuyo desarrollo y estado actual se inscribe en el proceso reciente y contemporáneo de la globalización. Puede reconocerse, al menos, su carácter global con sólo revisar la página de estadísticas de descargas de Steam. Si se selecciona la opción “vista de satélite”, Steam mostrará un mapa del mundo punteado en cada lugar donde se ha realizado una descarga de algún juego utilizando el servicio de la plataforma en un periodo reciente. La abundancia de estas marcas en la gran mayoría de países y territorios constata el acceso global a Steam y, por lo tanto, a la mayoría de los juegos que oferta. Lo anterior significa que, en general, los usuarios pueden descargar, simultáneamente o no, el mismo juego, aunque no se encuentren en el mismo país, de manera similar a como se puede disfrutar de la misma música en cualquier lugar del mundo si se tiene una plataforma de transmisión como Spotify. Por supuesto, Steam no ofrece todos los videojuegos existentes, pero sí es un buen ejemplo del alcance que pueden llegar a tener.

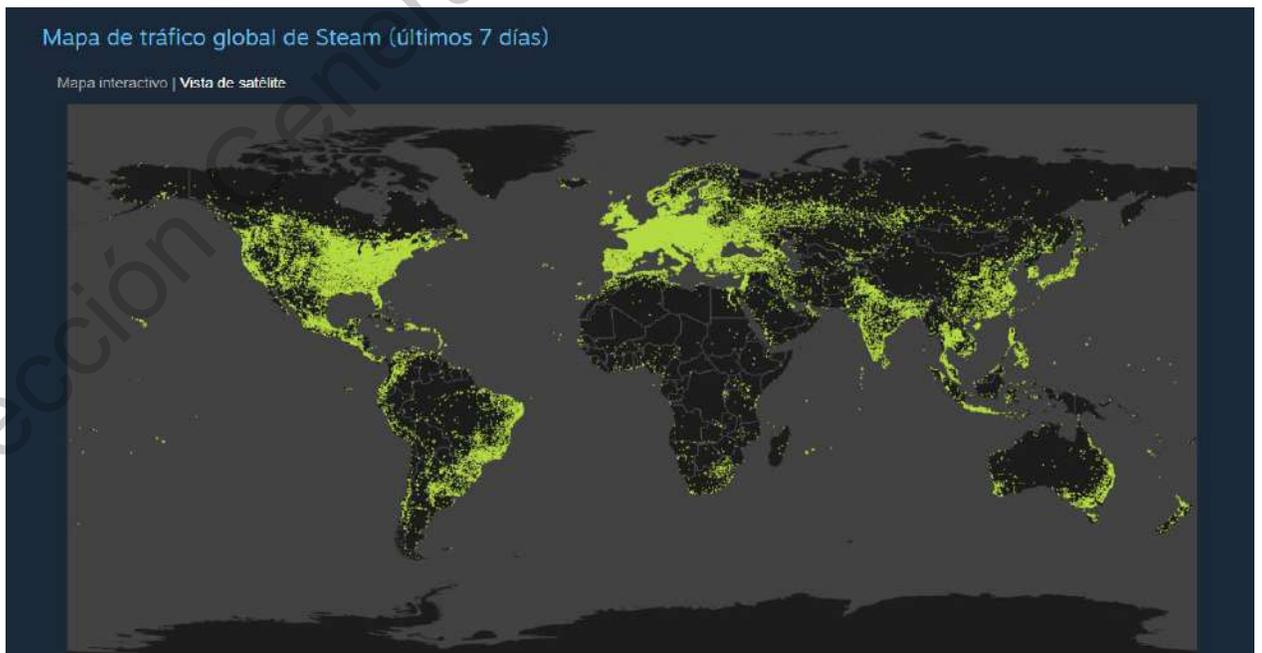


Ilustración 1 - Representación de estadísticas de descarga con el servicio Steam (18/11/2019)

La globalización implica, además, otros factores y características más allá de la carga en tiempo real de diferentes productos como música, videos, películas, artículos, etc., gracias a la Internet. Es un proceso en extremo complejo que ha sido objeto de encendidos debates y numerosos trabajos por parte de diversas disciplinas. Parece ser que no existe un consenso general sobre qué es la globalización, cómo se originó y desarrolló y cómo afecta en cuestiones culturales y sociales. Si bien no será posible llegar a definiciones o explicaciones absolutas, es importante hacer una revisión breve de la globalización y sus implicaciones puesto que, como se mostró, los videojuegos y las experiencias que generan no pueden separarse del carácter global de su alcance.

El término de “globalización”, señala Anthony Giddens, es de uso reciente, específicamente posterior a la década de los ochentas, y su entendimiento inicial se centró en analizar el funcionamiento de la economía global.⁹⁷ Probablemente esto cobró importancia en función de la caída del bloque soviético, como apunta José Antonio Montero Jiménez, pues impulsó la integración de los mercados a nivel mundial, junto con las mejoras en comunicaciones y transportes.⁹⁸ No obstante, esta visión fue pronto cuestionada, pues hacía de la economía el factor dominante para explicar los otros, como lo político y lo cultural, además de que las propuestas caracterizaban a la globalización como “un proceso de raíz exclusivamente occidental, unidireccional y contemporáneo.”⁹⁹ Se ampliaron entonces los estudios y, al problematizar el concepto desde diversas perspectivas, se cuestionó también el origen de la globalización y su historia. Sobre esto, Antonio Martín-Cabello identifica cuatro grupos de posturas, de los cuales uno es especialmente pertinente.

Este grupo de trabajos argumenta que la globalización es un fenómeno reciente cuya fecha de inicio se sitúa después de 1945, en el orden de la posguerra y la Guerra Fría, y su

⁹⁷ Anthony Giddens, *Un mundo desbocado: Los efectos de la globalización en nuestras vidas*, México, Santillana, 2000, pp. 6 y 7.

⁹⁸ José Antonio Montero Jiménez, “Historiar la globalización desde el presente. La aportación de los historiadores a los estudios sobre la globalización.” en *Arbor*, vol. 194, no. 787, 2018, p. 2. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/324549894_Historiar_la_globalizacion_desde_el_presente_La_aportacion_de_los_historiadores_a_los_estudios_sobre_la_globalizacion.

⁹⁹ *Idem*.

consolidación sucedió en las décadas de los ochentas y los noventas. Se explica que, en gran medida, el origen y rápido desarrollo del proceso fue gracias a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), el aumento de la movilidad de las personas y mercancía, y la expansión de los mercados y capitales a nivel mundial. Bajo esta propuesta, la segunda mitad del siglo XX presentó las condiciones ideales: la difusión de las TIC fue acelerada, así como su adopción por parte de la población; la mejora de los transportes facilitó intercambios comerciales y los viajes de las personas; nuevos mercados se integraron al libre comercio a la caída del bloque soviético; las corporaciones transnacionales concentran cada vez más el comercio; y los Estados-nación se inclinan hacia la desregulación del mercado. Así, estos estudios usualmente entienden que la globalización es la última fase del capitalismo, la última fase del desarrollo de un mercado planetario.¹⁰⁰

Específicamente, para este proyecto interesa entender la cultura dentro de este proceso globalizador, pues se toma a los videojuegos como productos culturales, reflejos de la sociedad que los crea y consume. Igualmente, es importante hablar también de la comunicación en esta era, atendiendo principalmente a su carácter inmediato y su alcance.

Se parte, entonces, de la aseveración de que la globalización interactúa, influencia y está injerta también en la cultura de una sociedad. Como lo expresa Giddens:

Es un error pensar que la globalización sólo concierne a los grandes sistemas, como el orden financiero mundial. La globalización no tiene que ver sólo con lo que hay “ahí afuera”, remoto y alejado del individuo. Es también fenómeno de “aquí dentro”, que influye en los aspectos íntimos y personales de nuestras vidas.¹⁰¹

Gilberto Giménez sintetiza en tesis diferentes las conclusiones de diversas investigaciones que se han realizado respecto a los efectos de la globalización en la cultura. Para lograr comprender el problema que se plantea, se decanta por una definición de globalización: “la proliferación de relaciones *supraterritoriales*, es decir, de flujos, redes y transacciones [...] no sometidos a las constricciones propias de las distancias territoriales y

¹⁰⁰ *Ibidem*, pp. 11-16.

¹⁰¹ Giddens, *op. cit.*, p. 8.

de la localización en espacios delimitados por fronteras.”¹⁰² Asimismo, establece qué son las culturas particulares y qué son las industrias culturales. En resumen, las primeras son aquellas específicas de cada sociedad que les permiten dar sentido a su vida y las segundas se conforman por productos culturales fabricados en serie y difundidos en todo el mundo. Giménez identifica que estas últimas son las que han participado activamente en la globalización como él la entiende.¹⁰³

Lo que interesa a la presente investigación son algunos elementos de la conclusión de Giménez. Ante la interrogante del efecto de la globalización en la cultura, que ha tomado importancia por una preocupación de que la primera termine por dominar a la segunda, Giménez termina por concluir que las industrias culturales no han logrado producir una cultura global que pueda sustituir a la local. Explica que lo que se ha globalizado son bienes culturales específicos, como el cine y la música entre muchos otros, producidos por las industrias culturales, lo cual se ha confundido como globalización de la cultura particular. Además, acepta y resalta que la desigualdad del acceso a estas industrias permite hablar concretamente sólo de un intercambio especialmente amplio entre Estados Unidos, Europa y Japón.¹⁰⁴ Estas dos últimas ideas son significativas para este trabajo.

El ámbito de las industrias culturales es el que interesa. Los videojuegos son, como se explicó en la introducción, productos culturales resultado de los códigos propios de las sociedades que los crean y los consumen. Al mismo tiempo, no debe perderse de vista que son una industria cultural, como la define Giménez. Tanto las grandes compañías, como los desarrolladores independientes participan en un proceso de fabricación de un producto que será distribuido en serie gracias a las redes de comunicación.

El hecho de que los videojuegos sean una industria implica que deben responder ante ciertas necesidades y desafíos de corte económico para mantenerse en el mercado, lo cual influye en gran medida la manera en que se desenvuelve la industria. Se puede identificar la

¹⁰² Gilberto Giménez, “Globalización y cultura” en *Estudios Sociológicos*, vol. XX, no. 1, enero-abril, 2002, p. 26. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/598/59805802.pdf>.

¹⁰³ *Ibidem*, p. 29.

¹⁰⁴ *Ibidem*, p. 43.

industria en cuestión como de “modelo editorial”, es decir, un sistema costado “largely by direct sale to the end consumer where the problem is (a) the management of highly skilled creative labour working under artisanal conditions, and (b) the uncertainty of demand.”¹⁰⁵ De la misma manera que, por ejemplo, en la industria cinematográfica o de libros, las compañías deben publicar una amplia diversidad de productos en cantidades altas con el objetivo de que alguno de estos llegue a ser un *best seller*. La innovación juega aquí un papel importante, pues funge como la posible motivación de las personas para comprar los bienes. Lo anterior resulta de que no es posible consumir de manera informada ya que no se tiene gran conocimiento del producto previo al propio consumo. Las compañías no saben a ciencia cierta si el público quiere lo que se fabrica, así como el público tampoco lo tiene claro. Así se explica, entonces, que no se tenga segura la demanda del público.¹⁰⁶

Una de las maneras para enfrentarse al problema de la imprevisibilidad de la demanda, señalan Kerr y Flynn, y que de hecho es parte de cómo funciona el modelo editorial, es la conformación de un catálogo o portafolio de productos amplio para incrementar sus posibilidades de atraer a diversos consumidores y convertirlos así en *best seller*. Sin embargo, sólo fabricar los bienes no es suficiente: se necesita distribuirlos. Una compañía que logre mejor y más extensa distribución de lo que desarrolla tendrá, al final, mayor fuerza e influencia que una con alta producción, pues la posibilidad del acceso de los usuarios a los bienes será mayor. Esto ha llevado a la constante búsqueda de la ampliación de los canales distributivos y, por ende, a la integración activa de las compañías a las dinámicas de la globalización, actuando así como transnacionales.¹⁰⁷ De esta manera, partiendo de los retos del propio modelo editorial, para la industria de los videojuegos se

¹⁰⁵ ... mayormente por venta directa al consumidor final donde el problema es (a) la administración de empleados altamente creativos y cualificados trabajando en condiciones “artesanales”, y (b) la inseguridad de la demanda. [traducción propia]

Nicholas Granham citado en Aphra Kerr y Roddy Flynn, “Revisiting Globalisation through movie and digital games industries”, en *Convergence*, vol. 9, no. 1, 2003, p. 7. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/242109307 Revisiting Globalisation Through the Movie and Digital Games Industries](https://www.researchgate.net/publication/242109307_Revisiting_Globalisation_Through_the_Movie_and_Digital_Games_Industries).

¹⁰⁶ *Ibidem*, pp. 7 y 8.

¹⁰⁷ *Ibidem*, p. 11.

crea también una “cultura global del juego” donde las compañías estructurarán sus proyectos pensando siempre en el mercado global.¹⁰⁸

Cabe aclarar que, aunque no se puntualiza en el texto, en cada industria existen estrategias para enmendar mínimamente esta inseguridad durante el desarrollo de los bienes culturales. En el caso de los videojuegos, los estudios presentan por medio de canales de YouTube y en convenciones, tráilers o avances de los proyectos en los que están trabajando. Además, es común que se muestren videos del *gameplay* o que se ofrezcan demos¹⁰⁹ para que los jugadores puedan experimentar tempranamente el juego. De esta manera, los desarrolladores pueden recibir retroalimentación previa al lanzamiento del producto, medir la opinión de su mercado respecto a su proyecto, e incluso asegurar hasta cierto punto la demanda del juego. No obstante, estas acciones sólo pueden realizarse una vez que ya se ha concebido el producto y se ha trabajado en él lo suficiente como para tener material para armar un tráiler o un demo, por lo que el inicio del proyecto aún se realiza a ciegas, con la inseguridad mencionada anteriormente.

Para el momento en el que Kerr y Flynn escriben su artículo, ellos identifican que la industria de los videojuegos se estructura principalmente alrededor de entre diez y veinte compañías. La posición de liderazgo en la distribución de estos actores significa que existe también un dominio de las alternativas de discurso o, dicho de otra manera, existe una cantidad definida de discursos que disfrutan de una amplia distribución. Estas transnacionales, además, “have little interest in challenging the status quo and there is little or no space for independent producers”.¹¹⁰ Esta identificación que hacen los autores de la existencia de discursos con alcance global es una de las piedras angulares en las que se fundamenta la importancia de acercarse a los videojuegos para hallar concepciones sobre

¹⁰⁸ Jaakko Suominen, “Videogames in the Globalization: The Case of Finland”, en *Ritsumeikan Studies in Language and Culture*, vol. 24, no. 2, 2013, p. 100. Recuperado de http://www.ritsumei.ac.jp/acd/re/k-rsc/lcs/kiyou/pdf_24-2/RitsIILCS_24.2pp.99-108SUOMINEN.pdf.

¹⁰⁹ El término define a las demostraciones que distribuyen gratuitamente los propios desarrolladores de los videojuegos en los que están trabajando y que próximamente publicarán con la intención de motivar a las personas a comprar el producto final.

¹¹⁰ ... tienen poco interés en desafiar el estatus quo y hay poco o ningún espacio para productores independientes. [traducción propia]

Ibidem, p. 19.

temas específicos. Juegos que sean distribuidos por las compañías con más fuerza tienen asegurado una difusión global y masiva de los mensajes que contengan.

Es importante resaltar que, según los datos de Newzoo para el año de 2015 (año en que se publicó el último dlc de DAI), Electronic Arts (EA) —la compañía dueña de BioWare, estudio que desarrolló *Dragon Age*— se estableció en la sexta posición de las diez mayores desarrolladoras de videojuegos según sus ingresos.¹¹¹ Para diciembre de 2018, EA fue superada por otras desarrolladoras como Google y NetEase, pero se mantuvo dentro del top diez en la octava posición.¹¹² Con estos datos se puede vislumbrar la fuerza de distribución disponible para BioWare, aunque, como es lógico, las ventas de los juegos específicos que interesan a este trabajo hayan disminuido considerablemente pues ya llevan años en el mercado y son conocidos. Una vez más se constatan las características del modelo editorial de la industria, pues las ventas de los productos serán mayores en las fechas inmediatas a su lanzamiento al mercado gracias a que son novedad.

Es especialmente importante esta faceta industrial de los videojuegos para lo que se propone aquí puesto que el discurso que se analizará más adelante se ubica y transporta en este carácter global de las industrias culturales. Para efectos de este trabajo, no se busca encontrar cómo es que cierto grupo en cierto lugar interpreta los mensajes y concepciones de *Dragon Age*, por lo que no es necesario trabajar con las culturas particulares de los receptores. El objetivo principal es identificar el discurso transmitido por la serie de juegos en sí misma sobre la opresión y los marginados, lo cual visibiliza un discurso mayor, independientemente de cómo es que cada jugador, inmerso en su cultura, lo apropie y resignifique. Esto merece su propio estudio y es una oportunidad abierta para continuar abonando a la comprensión del papel de los videojuegos en el mundo actual.

Íntimamente relacionado con su identificación como industria, también debe entenderse el desenvolvimiento de los videojuegos como parte de los medios de

¹¹¹ Newzoo, “Game Revenues of Top 25 Public Companies Up 14% in 2015”, *Newzoo*, 2016, <https://newzoo.com/insights/articles/game-revenues-top-25-public-companies-14-2015/>.

¹¹² Newzoo, “Top 25 Public Companies by Game Revenues”, *Newzoo*, 2019, <https://newzoo.com/insights/rankings/top-25-companies-game-revenues/>.

comunicación masiva, entendiendo estos, en su definición más básica, como las tecnologías que posibilitan la interacción de un solo emisor con numerosos receptores. Así, como la televisión, la radio, las editoriales de libros, el cine, entre otros, los videojuegos también comunican diversa información a una audiencia masiva en su carácter de industria cultural transnacional. Es relevante, entonces, entender cómo es que se desenvuelven los medios en esta era de globalización, para lo cual se recuperarán los planteamientos del sociólogo Manuel Castells.

El autor habla de una “transformación tecnológica basada en la digitalización de la comunicación, la interconexión de ordenadores, el software avanzado, la mayor capacidad de transmisión por banda ancha y la omnipresente comunicación local-global por redes inalámbricas, de manera creciente con acceso a Internet.”¹¹³ De esta manera, los medios de comunicación, tanto tradicionales como nuevos, llegan a converger dentro de las redes digitales y las nuevas modalidades de transmisión y almacenamiento de datos, constituyendo así un sistema multimedia dentro del ámbito digital. La Internet merece especial énfasis en este planteamiento por su carácter como facilitador e interconexión entre los diversos medios y por su integración profunda en la vida de sus usuarios. La Internet ha posibilitado el acceso a los productos de los otros medios, siempre y cuando se encuentren digitalizados, y es un dominio donde se entretajan diversos aspectos de la vida cotidiana como el trabajo, las relaciones personales, la búsqueda de información y el entretenimiento, entre otros. El efecto que esto ha tenido en la comunicación de masas es que ahora tiene un fuerte apoyo en Internet para su producción y transmisión.¹¹⁴

Castells asevera que los medios de comunicación masiva son en definitiva negocios, por lo que deben sobrellevar y adaptarse a la globalización, digitalización, creación de redes y desregulación, que son los procesos que afectan al mercado. A causa de esto, los actores más importantes de cada medio han establecido su liderazgo y posición a través de la supresión de límites a su expansión, sean territoriales, económicos, políticos, etc., articulando así un tejido de empresas multimedia. Es fundamental entender que lo global no

¹¹³ Manuel Castells, *Comunicación y poder*, México, Siglo XXI, 2012, p. 89.

¹¹⁴ *Ibidem*, pp.92-101.

es la comunicación en sí misma, sino este tejido: “Lo que es global son las redes que conectan la financiación, la producción y la distribución de los medios de comunicación dentro de cada país y entre países.”¹¹⁵

Los videojuegos por supuesto no son la excepción, pues participan en esta convergencia multimediática al difundir no sólo el juego en físico y como descarga digital a nivel planetario, sino también al utilizar, por ejemplo, revistas, programas de televisión y transmisiones en línea o *streams* para publicitar el producto o profundizar en él, estando la gran mayoría de esto disponible en la Internet, donde, como enfatiza Castells, se produce la convergencia que particulariza la dinámica de los medios de comunicación en masa en la actualidad.

A modo de hipótesis, Castells contrapone los ejes globalización cultural, identificación cultural, individualismo y comunalismo, para explicar la existencia de una cultura global que puede observarse puntualmente en tres aspectos. Primero, en la conciencia de una minoría con cierto poder sobre un futuro global catastrófico. Este grupo pertenece principalmente a un estrato acomodado y con buena educación abierto, mayormente, a una idea cosmopolita del mundo. El segundo aspecto es la conformación de una cultura global híbrida, es decir, compuesta por muchas otras culturas como sería, por ejemplo, la popularización y producción de un mismo género musical en todo el mundo. El último aspecto consta de la cultura del consumismo que al mismo tiempo alimenta y se sustenta en un mercado global. El capitalismo determina, en este sentido, valores homogéneos en cuanto a mercantilización y consumo.¹¹⁶

El autor caracteriza cuatro modelos culturales que resultan de combinar los ejes mencionados. De los resultados, interesa especialmente la síntesis entre globalización e individualismo que resulta en la participación particularizada de cada persona en un consumismo global. La manifestación más importante de esto son las marcas de productos

¹¹⁵ *Ibidem*, pp. 109 y 110.

¹¹⁶ *Ibidem*, pp. 166 y 167.

o servicios, pues es a través de éstas que se crea un simbolismo, una razón, para el consumismo.

Castells asegura que las diferentes industrias del entretenimiento son los antecesores o el punto de partida inmediato para el consumismo de marca.¹¹⁷ La integración planetaria del sector asegura la difusión de sus producciones, las cuales, como se ha mencionado brevemente antes, se conciben para lo global, como creaciones globales “de cualquier origen y [las] difunde en paquetes personalizados para maximizar su poder comunicador en cada mercado.”¹¹⁸ En el texto se ponen como ejemplos las telenovelas, específicamente *Betty la Fea*, pero esto también se puede identificar en los videojuegos. A pesar de que no hay diferentes videojuegos que reproduzcan un mismo molde de la manera en que ocurre con las diversas versiones de *Betty la Fea* de los países donde se rehace, podemos asimilar el proceso de “localización” de los juegos a los “paquetes personalizados” de los que habla Castells.

Se denomina como proceso de localización a la preparación de un videojuego para su introducción a países o zonas específicas. Dependiendo de los recursos y objetivos de las compañías, los productos pueden no tener ninguna localización, localización de “documentos y caja”, localización parcial o localización completa.¹¹⁹ Ésta última tiene que tener en cuenta los aspectos de traducción, edición de textos, corrección de estilo, integración de las traducciones, adaptación regional y revisión de calidad lingüística. Como se aprecia, la localización va más allá de pasar el videojuego a varios idiomas, aunque es común que, por ejemplo, los diálogos en diferentes idiomas transmitan mensajes completamente disímiles al original y entre ellos mismos. Por otro lado, ciertos cambios culturales, relacionados en gran medida a políticas nacionales, deben integrarse al producto antes de que puedan publicarse. Por ejemplo, países como China y Corea limitan seriamente el

¹¹⁷ *Ibidem*, p. 169-171.

¹¹⁸ *Ibidem*, p. 172.

¹¹⁹ Alex Girona Salmerón, «The Process of Video Game Localization: Issues and Types». Trabajo de fin de grado. Universitat Autònoma de Barcelona, 2018, pp. 8 y 9. Recuperado de https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2018/196104/girona_alex_TFG.pdf.

tratamiento de temas religiosos en los juegos.¹²⁰ Llevar a cabo este proceso de localización es como las empresas desarrolladoras aprovechan al máximo sus producciones globales en contextos particulares.

Los videojuegos se acoplan así desde la lógica de Castells. Son una industria que ofrece productos de marca con ciertas personalizaciones, alimentando de esta manera el consumismo global. Por ejemplo, *Dragon Age* y sus versiones localizadas se distribuyen por todo el mundo, gracias a la integración propia de la industria, conservando su propia marca: EA y BioWare, para el consumo particular, pero a nivel global, de los compradores. Es esta la intersección entre globalización e individualismo que caracterizó Castells.

Hasta este punto se han explicado los videojuegos primero como una industria cultural y luego como un medio de comunicación masiva, todo en relación a la globalización como el proceso central. En resumen, tenemos que los videojuegos son una industria cultural, parte del sector de entretenimiento, que se articula en diversas corporaciones transnacionales que siguen un modelo editorial en el que la inestabilidad de la demanda los obliga a fabricar productos diversos en gran cantidad y, lo que es más importante, a distribuirlos lo más ampliamente posible para poder sustentarse. Las compañías que lideren la distribución determinan, a su vez, los discursos que circulan con mayor facilidad y alcance y, por lo tanto, tendrán mayor influencia. Esto se conecta directamente con el carácter de los videojuegos como medios masivos de comunicación. La comunicación contemporánea se estructura gracias a la digitalización de los diferentes medios, los cuales terminan por entretenerse por medio de la Internet, creando así una red multimediática que le da a la comunicación su carácter global, aunque ésta no sea global en sí misma. Las empresas que conforman esta red, en este caso las desarrolladoras de videojuegos, se apoyan en ella para la distribución de sus productos, lo que resulta en la alimentación de un sistema de consumismo de marca a nivel planetario.

¹²⁰ Nikolay Bondarenko, "How video game localization works and how much it costs in 2018", *Medium*, 2018, https://medium.com/@nikolaybondarenko_41585/how-video-game-localization-works-and-how-much-it-costs-in-2018-664e2748a121.

Con lo que se ha mostrado en las páginas anteriores se explica finalmente el lugar de los videojuegos en la globalización contemporánea. Se les enmarca en un proceso histórico de la segunda mitad del siglo XX donde pareciera ser que el mundo se encoge bajo las ágiles conexiones de la comunicación, del transporte y del mercado. Se profundizó en el aspecto cultural del proceso a causa de la definición inicial de los videojuegos como productos culturales, y se exploró cómo es que pertenecen indudablemente a una industria del entretenimiento cuyos sustentos y conexiones son precisamente los que permiten su flujo y difusión global, asegurando así que los discursos que contienen se diseminen ampliamente. Este alcance global es en gran parte la razón por la cual es importante el acercamiento a los videojuegos desde las humanidades y las ciencias sociales. Finalmente, los discursos, ideas y valores comprendidos en estos juegos se encuentran en circulación alrededor del mundo a través de la red multimedia mundial de las industrias culturales que funcionan gracias al sistema capitalista global, especialmente mediante el consumismo de marca. Considero que, entonces, no debe de subestimarse su influencia en lo local, ni se deben descartar bajo la bandera de que son meramente entretenimiento.

En aras de aterrizar estas aseveraciones de corte más teórico, se presentan aquí algunos datos. La increíble presencia de los videojuegos puede constatarse con algunos datos estadísticos que muestran que los juegos son hoy la industria del entretenimiento más lucrativa. Como expone Angelo M. D'Argenio en *Gamecrate*, de acuerdo con un reporte de *Reuters* publicado a mediados del 2018, la industria del videojuego generó en 2017 116 mil millones de dólares de ingresos a nivel global, sobrepasando a la industria televisiva por poco más de 10 mil millones.¹²¹ Asimismo, Tom Wijman, analista de Newzoo, reporta que en 2019 había más de 2.5 mil millones de jugadores o *gamers* en el mundo (lo que equivaldría a poco menos del 40% de la población total de la Tierra) que, previó, gastarían

¹²¹Angelo M. D'Argenio, "Statistically, video games are now the most popular and profitable form of entertainment", *Gamecrate*, 2018. Recuperado de <https://www.gamecrate.com/statistically-video-games-are-now-most-popular-and-profitable-form-entertainment/20087> (consultado el 15 de 2019).

poco más de 152 mil millones de dólares en videojuegos a lo largo de dicho año.¹²² La industria es claramente masiva.

Por supuesto, se debe tener presente que la distribución de los videojuegos, si bien existe la posibilidad de que sea global, sí hay una concentración importante de su circulación, acceso y consumo en la triada Estados Unidos, Europa y Japón, como lo constatan las mismas estadísticas de Steam. Sin embargo, considero que esto no le quita importancia a la industria pues aún se está hablando de una cantidad considerable de la población mundial.

Por otro lado, también es importante no olvidar que se debe definir el alcance de acuerdo a los juegos con los que se trabaje. Ningún videojuego es jugado por todos los que juegan. Cada producto tiene su audiencia y trayectoria específicas. Es difícil, en general, obtener estadísticas de ventas y del número de personas que los usan, a menos que el propio producto necesite de algún tipo de registro o cuenta en línea. Además, pocas compañías actualizan este tipo de datos después del *boom* inicial del lanzamiento. Es por esto que antes se recurrió a revisar brevemente la posición de EA a nivel mundial en cuanto a ingresos, pues esto puede ayudar a vislumbrar una imagen simple de las posibilidades de distribución de sus juegos.

Igualmente, es importante recordar que tampoco puede medirse el alcance de un videojuego sólo con la cantidad de unidades que se vendieron de él. Inmersos en un proceso de autocomunicación de masas caracterizado por Castells (*peer to peer*), los juegos se comparten, se socializan. Por ejemplo, alguien que no posee *Dragon Age* puede convertirse también en un fan de la serie puesto que tiene a su disposición la wiki, foros, videos, *fanart* y *fanfiction* que le proveerán la información que requiera. De esta manera, la red multimedia aporta a la difusión de los contenidos del juego más allá del juego mismo. Esto sería en extremo complicado de medir con exactitud.

¹²²Tom Wijman, "The Global Games Market Will Generate \$152.1 Billion in 2019 as the U.S. Overtakes China as the Biggest Market", *Newzoo*, 2019. Recuperado de <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-generate-152-1-billion-in-2019-as-the-u-s-overtakes-china-as-the-biggest-market> (consultado el 15 de agosto de 2019).

Influencias en el desarrollo de *Dragon Age*

La sección anterior contextualizó a la industria de los videojuegos en general en la dinámica global iniciada después de la Segunda Guerra Mundial y que se consolidó durante las últimas dos décadas del siglo. Toca ahora concentrarnos en la serie de videojuegos nodal a este trabajo, *Dragon Age (DA)*, con sus tres entradas: *Dragon Age: Origins (DAO)*, *Dragon Age II (DAII)* y *Dragon Age: Inquisition (DAI)*. Las páginas siguientes están dedicadas a profundizar en las diversas influencias artísticas, históricas y de otros videojuegos, así como las motivaciones que tuvieron los creadores de los juegos, lo cual quedó todo reflejado en el producto final. Se pretende así esbozar un cierto “contexto intelectual” del proceso de desarrollo de los juegos.

Para encontrar estas influencias y motivaciones se recurrió a la revisión de 27 entrevistas dirigidas a diferentes personajes involucrados en la creación de la serie. A partir del tipo de influencia mencionada, se armaron clasificaciones para hacer más eficiente e inteligible la recuperación de información. Algunos de estos grupos son más significativos que otros en cuanto al objetivo del trabajo, pero considero que es importante explorarlos todos al menos como una contextualización breve de *DA* dentro de la propia historia de los videojuegos. Cabe señalarlo, la gran diversidad que se mostrará a continuación es causada por las mismas dinámicas globalizadoras ya presentadas. Como se vio, con la superación de los límites territoriales del Estado-nación gracias a la interconexión de los medios facilitada por la Internet, los individuos tienen acceso a una cantidad enorme de información y productos de todo el mundo. Así resulta la gran diversidad de las influencias intelectuales, culturales y artísticas que puede tener una persona. Con elementos de esta gran y plural nube es que se construyen las clasificaciones que se presentan.

La primera categoría a revisar es sobre las influencias literarias y audiovisuales. Se reúnen ambos medios en un solo grupo puesto que dos de los elementos que se mencionarán tienen tanto obra escrita, como adaptación al cine, televisión u otras plataformas de transmisión y son precisamente estos elementos los principales de la categoría. Serían, además, redundantes las presentaciones y explicaciones si se separaran. Aquí nos referimos a la labor y adaptación del trabajo de dos autores ampliamente reconocidos como piedras

angulares del género de la fantasía: J R. R. Tolkien¹²³ y George R. R. Martin¹²⁴. Tanto las historias de la Tierra Media de Tolkien, como los relatos de *Canción de Hielo y Fuego* de Martin fueron plasmados primero como libros y obtuvieron luego películas y series televisivas, respectivamente.

Como señalan diferentes entrevistadores, el parecido con la obra de Tolkien es evidente y, lógicamente, esperado. Finalmente, el autor inglés revitalizó el género de la fantasía, estableciendo que no sólo era para niños, sino que también podía ser significativo para una audiencia adulta. Mike Laidlaw, quien fue el diseñador primario y director creativo de *DAII* y *DAI* respectivamente, reconoce claramente esta importancia: “Obviously, Tolkien, the godfather of fantasy, you have to go with him.”¹²⁵ Laidlaw explica que era importante construir un mundo que fuera familiar para comodidad de los jugadores, pero que también quería ir más allá para lograr que su universo fuera particular entre todos los demás universos existentes de fantasía: “It’s the eternal struggle between cliché and archetype!”¹²⁶ En esa búsqueda de diferenciación con lo ya establecido es que se tornó hacia Martin. El objetivo era conservar los arquetipos del género, pero con un giro moderno.¹²⁷

¹²³ John Ronald Reuel Tolkien nació el 3 de enero de 1892 en Bloemfontein, hoy Sudáfrica. Se mudó con su familia a Inglaterra cuando aún eran un niño. Estudió lengua inglesa en la Universidad de Oxford, a la cual dedicó gran parte de su vida académica junto con literatura inglesa y lingüística en general. Participó brevemente en la Primera Guerra Mundial. Es conocido comúnmente como el autor de *El Hobbit*, *El Señor de los Anillos* y *El Silmarillion*, entre otras obras.

Enciclopedia Británica, “J.R.R. Tolkien”, <https://www.britannica.com/biography/J-R-R-Tolkien>.

¹²⁴ George Raymond Richard Martin nació el 20 de septiembre de 1948 en Nueva Jersey, Estados Unidos. Estudió periodismo en la Universidad Northwestern y dedicó parte de su tiempo a realizar escritos cortos de ficción por su interés en los géneros de fantasía y ciencia ficción. Fue hasta 1979 que decidió dedicarse a la escritura como trabajo de tiempo completo. Se le conoce principalmente por su saga *Canción de Hielo y Fuego* que fue adaptada para televisión bajo el nombre de *Juego de Tronos*.

Enciclopedia Británica, “George R.R. Martin”, <https://www.britannica.com/biography/George-R-R-Martin>.

¹²⁵ Obviamente Tolkien, el padrino de la fantasía, tienes que tomarlo a él. [traducción propia]

Mike Laidlaw, entrevista por Eric Farand, s.f., RPGFan, https://www.rpgfan.com/features/Dragon_Age_Interview/index.html.

¹²⁶ ¡Es la lucha eterna entre cliché y arquetipo! [traducción propia]

Mike Laidlaw, entrevista por GameCentral, 2014, Metro, <https://metro.co.uk/2014/11/21/dragon-age-inquisition-interview-and-post-mortem-its-the-eternal-struggle-between-cliche-and-archetype-4956506/>.

¹²⁷ Mike Laidlaw, entrevista por GameOn, 2009, PC World, https://www.pcworld.com/article/173329/dragon_age_interview_p1.html.

And that's where I think George R.R Martin's A Song of Ice and Fire is a great example and increasingly you see kind of these modern darker fantasies that come out where they're a little unrelenting and a little more willing to kill off characters... so we made those same decisions, we're prepared to have a world that's literally teetering on the brink of destruction and it is a dark place where betrayal is a commonplace thing, it's not just unicorns and ponies.¹²⁸

Un ejemplo de estas particularidades serían los elfos. Si bien aún conservan aspectos tradicionales de las representaciones de su especie como las orejas puntiagudas, su físico delgado y erguido, su carácter habilidoso y su alta afinidad con la magia, su lugar en el mundo de Thedas está lejos de ser privilegiado, como sí lo es con Tolkien. Su imperio se ha perdido y carecen de un Estado propio, viéndose así reducidos a nómadas alienados o a ciudadanos de segunda clase en las poblaciones humanas. Así, los elfos son reconocibles para el jugador como tal, pero tienen una faceta específica al mundo de *DA* que los diferencia de otras representaciones de la especie en otros productos.

Asimismo, David Gaider, escritor principal de los tres juegos, reconoce que *Juego de Tronos* fue también inspiración para los juegos puesto que hacía énfasis en el carácter y la política del mundo más allá de lo fantástico.¹²⁹ Esto también es evidente en los juegos. Existen varias naciones descritas dentro del mundo de Thedas y sobre las más importantes se pueden identificar claras líneas de acción. Las diversas instituciones y grupos también se encuentran claramente definidas en sus valores y objetivos. La interacción entre los gobiernos del mundo y las instituciones es siempre un punto importante de la historia. La relación entre los templarios, la Capilla, los magos y el Imperio de Orlais está al centro de uno de los puntos más importantes de la historia de *DAI*, por ejemplo. Los templarios, al estar tradicionalmente bajo el mando de la Capilla, tienen su cuartel general en Val Royeaux (capital de Orlais), donde está la Gran Catedral y asiento de la Divina. Sin embargo, durante

¹²⁸ Y es ahí donde creo que *Canción de Hielo y Fuego* de George R. R. Martin es un gran ejemplo y cada vez se ve más este tipo de fantasías oscuras modernas donde son un poco implacables y más dispuestas a matar personajes... así que tomamos esas decisiones, estamos preparados para tener un mundo al borde de la destrucción y es un lugar oscuro donde la traición es algo común, no es sólo unicornios y ponis. [traducción propia]

Laidlaw, entrevista de RPGFan.

¹²⁹ David Gaider, entrevista por EA, 2014, EA, <https://www.ea.com/news/discover-the-story-of-dragon-age-inquisition?isLocalized=true>.

la Rebelión de los Magos, los templarios saldrán de la tutela de la Capilla y abandonarán Val Royeaux, rompiéndose la unión de la orden. Está en manos del PC, el futuro Inquisidor, resolver las relaciones de la neonata Inquisición con los templarios, los magos, la Capilla y Orlais, decidiendo a quién apoyar y cómo solucionar los muchos conflictos.

Por otro lado, Laidlaw y Gaider también reconocen la influencia de obras literarias más antiguas que los trabajos de Tolkien y Martin. Por ejemplo, se menciona el poema épico de 1590 *La Reina de las Hadas* del inglés Edmund Spenser¹³⁰ como uno de los materiales “más viejos y oscuros” que utilizaron.¹³¹ Para explicar la lógica detrás de uno de los finales de DAO, en el que Morrigan realiza el ritual oscuro que resulta en la concepción de un bebé que absorberá la esencia del archidemonio dentro de sí, librándola de su corrupción y regresándola a su estado como alma de un dios viejo, Gaider revela que se inspiró en la figura de Morgan le Fay de las leyendas del Rey Arturo.¹³² Neil Thompson, director de arte y animación de Bioware, por su parte menciona que el arte conceptual que se hizo para *DAI* llegó exitosamente a recordar a la Europa oscura plasmada en las historias de los hermanos Grimm.¹³³

En este punto cabe recordar lo revisado sobre neomedievalismo. Según lo que comentan los desarrolladores sobre las fuentes de inspiración previamente mencionadas, *DA* cabría perfectamente dentro de la definición que se dio de neomedievalismo en las consideraciones teóricas. La serie de videojuegos toma mucho de autores de literatura fantástica reconocidos en los últimos cien años, quienes a su vez beben de un medievalismo romántico originado en su mayoría durante el siglo XIX; de autores del siglo XIX como los hermanos Grimm; de escritores más viejos, como Edmund Spenser del siglo XVI; y

¹³⁰ Edmund Spenser nació en 1552 o 1553 en Inglaterra. Estudió en la Universidad de Cambridge y obtuvo un grado en artes. Su conocimiento de poesía lírica y narrativa se refleja perfectamente en su poema alegórico *The Faerie Queene*, el cual es considerado como uno de los más importantes para la lengua inglesa.

Enciclopedia Británica, “Edmund Spenser”, <https://www.britannica.com/biography/Edmund-Spenser>.

¹³¹ Laidlaw, entrevista de RPGFan.

¹³² VGS – Video Game Sophistry, “Bioware Interview with David Gaider: Part 1 – Dragon Age Origins – What Was Cut!”, video de YouTube, 52:27, publicado el 15 de junio de 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=MMelg8VVnac>.

¹³³ Neil Thompson (director de arte y animación de Bioware), en conferencia en Game Developers Conference (GDC), marzo de 2015, <https://www.gdcvault.com/play/1021810/Art-Direction-Bootcamp-The-Art>.

posiblemente de la tradición literaria medieval sobre el rey Arturo, aunque esto no se especifica. Como se puede ver, la mayoría de las obras mencionadas son posteriores al Medioevo, son medievalismos condicionados por la época en que se escribieron. *DA* está tomando estos medievalismos y está construyendo uno propio a partir de ellos: un sueño de un sueño ajeno sobre la Edad Media. Desde su concepción, *DA* fue neomedieval.

En cuanto a otras influencias audiovisuales, Laidlaw menciona el impacto de la serie de televisión estadounidense de crimen *The Wire*, especialmente en el sistema de moralidad y decisiones que manejan los *DA*. En sus propias palabras, lo interesante de la serie es:

...that the ethical dilemmas you face are ones that resonate with you. Because you can understand —and I think *The Wire* does this better than other attempts—that it's showing you people in relatable situations, and it shows you how they got there, and why they're still there. You can empathize and sympathize, even with the guys doing really bad things.¹³⁴

Aquí se puede apreciar también otra de las características mencionadas del neomedievalismo. Si bien Facchini enunció en su artículo los elementos constituyentes de lo neomedieval que había encontrado específicamente en la obra de Martin y su adaptación televisiva, que incluían un giro posmoderno, es sencillo encontrar dichos elementos en *DA*. Lo expresado por Laidlaw sobre *The Wire* muestra el deseo por construir los juegos prescindiendo de valores morales absolutos.

Por su parte, *The Usual Suspects*, comenta Gaider, fue tomado como modelo a partir del cual crear la narrativa de *DAII*, gracias a una sugerencia de Laidlaw. Así como en la película, la historia sería contada en retrospectiva por un narrador poco confiable, prestando especial atención en los momentos importantes de la vida de un personaje reconocido.¹³⁵ Así, Varric, el enano de la superficie, narraría la historia de Hawke, el PC de *DAII*, a

¹³⁴ ... que los dilemas éticos a los que te enfrentas son los que quedan contigo. Porque puedes entender —y creo que *The Wire* hace esto mejor que otros— que te está mostrando personas en situaciones con las que fácilmente te puedes relacionar, y te enseña cómo es que llegaron ahí, y porqué siguen ahí. Puedes empatizar y simpatizar incluso con aquellos que hacen cosas muy malas. [traducción propia]

Laidlaw, entrevista de PC World.

¹³⁵ VGS – Video Game Sophistry, “BioWare Interview with David Gaider: Part 2 “Dragon Age 2: A Retrospective”, 21:26, publicado el 21 de julio de 2015, https://www.youtube.com/watch?v=6lEt01_nd60.

Cassandra, una buscadora de la verdad, que necesita al Campeón de Kirkwall para resolver un nuevo conflicto.

Thompson recuerda que incluso tomaron como inspiración las películas de Akira Kurosawa, director de cine japonés de la segunda mitad del siglo XX, pues él trabaja con siluetas muy definidas y un estilo de composición “muy atrevido”.¹³⁶

La segunda categoría a revisar es la de influencias de otros videojuegos. Aquí se identifican juegos desarrollados por el mismo BioWare y juegos de otras compañías que inspiraron ciertos aspectos de *DA*. En primer lugar, los juegos que aparecen como los más importantes para el proceso de creación son los de la serie *Baldur's Gate* (*BG*), cuyas dos entradas principales trabajadas por BioWare se publicaron entre 1998 y 2001. Se reconoce en general por el equipo que, en los inicios, el proyecto se comenzó pensándolo como el “descendiente espiritual” de *BG*, la serie por la que el estudio había ganado fama anteriormente.¹³⁷ Según el artículo de Yin-Poole sobre su entrevista con Laidlaw, éste comenta que: “It wasn't until Origins director Dan Tudge called Dragon Age the spiritual successor to Baldur's Gate and told the team to aim for that vision, that momentum began to build internally.”¹³⁸ Asimismo, Laidlaw puntualiza que *BG* ayudó para definir cómo debería sentirse jugar *DA*, en cuanto al contexto de fantasía y elementos del *gameplay* como su interfaz, una *party* numerosa y las interacciones entre los compañeros que estuvieran en ella.¹³⁹

Relacionado con lo anterior, es importante mencionar que el juego de mesa *Dungeons & Dragons* (*D&D*, Calabozos y Dragones) fue también una influencia importante. Al ser uno de los manuales de reglas la base para el *gameplay* de *BG*, ciertos elementos también se

¹³⁶ Thompson, conferencia de GDC.

¹³⁷ Shane Hawco, entrevista por Pixologic, s.f., Pixologic, <https://pixologic.com/interview/dragon-age/1/>.

¹³⁸ No fue sino hasta que Dan Tudge, director de *Origins*, llamó a *Dragon Age* como el sucesor espiritual de *Baldur's Gate* y le dijo al equipo que apuntaran por alcanzar esa visión, que el proyecto tomó fuerza. [traducción propia]

Wesley Yin-Poole, “Being the boss of Dragon Age. Mike Laidlaw still remember his first day at BioWare – and, 15 years later – his last. A lot happened in between.”, *Eurogamer*, 2018, <https://www.eurogamer.net/articles/2018-05-25-being-the-boss-of-dragon-age>.

¹³⁹ Laidlaw, entrevista de RPGFan.

incluyeron en *DA*. Sin embargo, Laidlaw consideró que debían alejarse un poco de *D&D* en aras de crear un sistema que se acomodara mejor al medio de los videojuegos.¹⁴⁰

Los otros juegos de BioWare que se mencionan como una influencia son los de la serie de *Mass Effect (ME)*, cuyas tres primeras entradas se lanzaron al público en 2007, 2010 y 2012. La influencia de esta saga se menciona específicamente para *DAI* y su incursión a la modalidad de “mundo abierto”. En pocas palabras, éste último término se refiere a cuando se le ofrece al jugador un mundo amplio, con pocos o nulos límites espaciales o pantallas de carga para diferentes zonas, para explorar, dejándole además considerable libertad para elegir cuándo hacer las misiones principales del juego.¹⁴¹ *DAI* trabaja con algo muy similar al mundo abierto, pero diseccionando la zona jugable de Thedas en áreas masivas. Laidlaw clarifica que no siguieron el modelo de mundo abierto de títulos como *Skyrim* (del estudio Bethesda), donde la libertad de movimiento y exploración es prácticamente absoluta, sino que se decantaron por seguir una experiencia más dirigida como lo había hecho *ME*.¹⁴² No obstante, Mark Darrah, productor ejecutivo, asegura que sí se tomó a *Skyrim* como un ejemplo sobre cómo podrían operar ciertos aspectos técnicos de un mundo abierto.¹⁴³ Igualmente, Gaider reconoce haberse inclinado hacia el juego de Bethesda haciendo énfasis en los elementos de exploración de un mundo abierto.¹⁴⁴

Por otro lado, en cuanto a mecánicas del juego y narrativa, Laidlaw identifica que *Eternal Darkness* del 2002 y *Planescape Torment* de 1999 fueron grandes inspiraciones. El primero se tradujo esencialmente en los espacios jugables de *DAII*. Debido al muy breve tiempo que se dio para el desarrollo de la segunda entrada de *DA*, se buscaron maneras de optimizar y acelerar el paso. En *Eternal Darkness*, hay una sección donde el usuario “played a Cambodian court dancer in the brightly lit temple, and then, 833 in-game years later, played

¹⁴⁰ Mike Laidlaw, entrevista por Game On, 2009, PC World, https://www.pcworld.com/article/173331/dragon_age_interview_p2.html.

¹⁴¹ Codex Gamicus, “Open-world video games”, *Gamepedia*, https://gamicus.gamepedia.com/Open-world_video_games.

¹⁴² Yin-Poole, *op. cit.*

¹⁴³ Mark Darrah, entrevista por PC Gamer, 2014, PC Gamer, <https://www.pcgamer.com/dragon-age-inquisition-an-epic-interview/>.

¹⁴⁴ David Gaider, entrevista de EA.

an archaeologist who explores the same temple, now dark and full of cobwebs. Laidlaw's idea was to reuse spaces in a similar way.”¹⁴⁵ Así es como *DAII* terminó con poca diversidad de mapas, lo que fue una de las críticas principales del juego.

Planescape Torment, por su parte, influyó en cuanto a la resolución de conflictos, la creación de personajes y la importancia de las decisiones. Laidlaw comenta que *Torment* ofrecía a los jugadores una multiplicidad de maneras de resolver problemas y situaciones, no sólo con combate, sino también con otros *stat checks* (chequeos o tiros de estados)¹⁴⁶ como podría ser la persuasión. Relacionado con esto, el director creativo menciona que mucho de lo que aportó *Torment* a los videojuegos fue que las decisiones que se le ofrecen al jugador deben de ser significativas y dirigir la experiencia hacia un lugar en cierto modo exclusivo al *playthrough* que cada quién esté pasando en ese momento, dependiendo de lo que se escogió. De esta manera, arguye, la toma de decisiones se vuelve satisfactoria.

Por último, Laidlaw hace hincapié en lo particular de los personajes de *Torment* diciendo que admira lo “extremistas” que son. Menciona, por ejemplo, a Ignus, quien todo el tiempo está en llamas y con mucho dolor. Inspirándose en el carácter excesivo que muestran estos personajes, el director creativo buscó que los compañeros de *DA*, así como otros individuos, provocaran reacciones fuertes, tanto positivas como negativas. Consideró que el peor resultado que podrían obtener sería que la gente fuera indiferente ante algún personaje.¹⁴⁷

La tercera clasificación de influencias son las pictóricas. Como se dijo en la introducción, también se revisarán las imágenes presentadas por los videojuegos ya que éstas

¹⁴⁵ ... jugaba como una danzante de la corte en el templo brillantemente iluminado y luego, 833 años después en el juego, jugaba como un arqueólogo que exploraba el templo ahora oscuro y lleno de telarañas. La idea de Laidlaw fue reusar los espacios de una manera similar. [traducción propia]

Yin-Poole, *op. cit.*

¹⁴⁶ Esto se refiere a cuando se requiere cierto nivel en estados específicos para realizar exitosamente algunas acciones. Por ejemplo, robar a alguien sin que la gente se dé cuenta podría requerir que el PC tenga mínimo 15 puntos o niveles del estado de “sigilo”, por lo que al hacer la acción se realizará un *stat check*/chequeo de estado para determinar si se logra con éxito el cometido.

¹⁴⁷ Mike Laidlaw en Nathan Grayson, “One of Dragon Age’s Big Influences? Planescape Torment”, *Rock, Paper, Shotgun*, 2013, <https://www.rockpapershotgun.com/2013/08/31/one-of-dragon-ages-big-influences-planescape-torment/>.

son un elemento inherente a éstos. Gracias a la conferencia de Thompson, podemos tener una idea general de cuáles eran los objetivos gráficos de los *DA*, con especial énfasis en *DAI*. Para empezar, Thompson dice que se revisaron a varios maestros del Renacimiento nórdico o del norte de Europa, como Hans Holbein el joven. A partir de sus obras se extrajeron paletas de colores con los tonos más utilizados y se identificaron elementos comunes. De esta manera, el arte conceptual partió de las pinturas de este Renacimiento nórdico.

Posteriormente, para *DAI*, se experimentó con los motivos del arte de las cartas de tarot, siendo la obra de siglo XX del ilustrador y diseñador de estampas Edmund Dulac decisiva para este proceso por su gran capacidad expresiva. Aunado a esto, también se tomó inspiración del arte del barroco español. Lo principal de esto fue, en palabras de Thompson, “this expression of anguish, strenght and pain all done through the contortions of the physical shape [...] this kinds of nods to the Spanish baroque [...] which [by the way] is beautiful because it’s faith based art [...]”.¹⁴⁸ Cabe resaltar el hecho de que hay inspiraciones individuales para diseños específicos. Por ejemplo, uno de los artistas de personajes, Jae Keum, comenta haberse basado en el trabajo del pintor irlandés Francis Bacon para diseñar al Arquitecto, uno de los personajes principales de la extensión *Awakening* de *DAO*.¹⁴⁹

La cuarta clasificación de inspiraciones comprende las de tipo histórico, las cuales estuvieron presentes desde los inicios del desarrollo del concepto de *DA*. Gaider comenta que, al momento de comenzar con la creación del mundo, el diseñador primario de *DAO*, James Ohlen, estableció que quería un estilo de fantasía que recordara a Tolkien, es decir, una fantasía “pseudo-medieval”. Lo que siguió a esto fue un proceso de búsqueda, lectura y sistematización de información sobre historia medieval con el objetivo de que se identificaran aspectos claves del periodo para incluir en el videojuego y, de esta manera, hacer reconocible el mundo jugable para los usuarios.

¹⁴⁸ ... esta expresión de angustia, fuerza y dolor todo mostrado a través de contorsiones de la forma física [...] estos como guiños al barroco español [...] el cual es [por cierto] hermoso porque es un arte basado en la fe [...] [transcripción y traducción propia]

Thompson, conferencia en GDC.

¹⁴⁹ Jae Keum, entrevista de Pixologic.

Una vez más, el neomedievalismo se hace presente, pues la inspiración sigue proviniendo de fuentes secundarias al periodo histórico. Incluso para estas fuentes “históricas”, el trabajo de los desarrolladores forzosamente parte de una interpretación de alguien más sobre las fuentes primarias de la Edad Media o incluso de otras fuentes secundarias. En cualquier caso, el punto de inicio es un medievalismo ya concebido, aquel sueño ajeno sobre el cual tanto se insiste. Todo en búsqueda de aquellos símbolos comunes, que identificó Jiménez para los juegos con temática medieval, que el jugador puede identificar como pertenecientes a un periodo específico y que generan así una sensación “medieval” o “psuedo-medieval” como lo describe Ohlen.

Las naciones de Thedas, entonces, comenzaron a tomar forma a partir de algunos de los actores importantes del Medievo. Sobre esto, Gaider recuerda algunos ejemplos:

Ferelden’s actually one I came up with towards the start; I wanted something that would be like medieval Britain, but in the south. I wanted France to be the major nation culturally and militarily, and that became Orlais. I wanted a counterpart to the waning Roman Empire, which would eventually become Tevinter.¹⁵⁰

Igualmente, menciona que los enanos se pensaron como “bizantinos y políticos”, en vez de sólo como “bebedores de cerveza barbones.”¹⁵¹ Aunado a esto, Thompson puntualiza que para la estética de los qunari se partió de numerosas referencias nórdicas, siendo las iglesias escandinavas medievales especialmente importantes.¹⁵² Es probable que esto haga referencia a las *stavkirke*, templos cristianos de madera en su mayoría construidos en la Plena Edad Media y comunes en Noruega.

Otra influencia importante proveniente de la investigación sobre historia de la Edad Media es la idea de “Memento mori: recuerda que morirás”, que encontraron era dominante

¹⁵⁰De hecho, Ferelden es una [de las naciones] que se me ocurrieron al principio; quería algo que fuera como la Bretaña medieval, pero en el sur. Quería que Francia fuera una nación importante cultural y militarmente, y eso se convirtió en Orlais. Quería una contraparte al decadente Imperio romano, lo cual finalmente se convirtió en Tevinter. [traducción propia]

David Gaider, entrevista por MCV Staff, 2016, MCV/Develop, <https://www.mcvuk.com/the-man-who-built-thedas-interview-with-david-gaider/>.

¹⁵¹ VGS – Video Game Sophistry, “Bioware Interview with David Gaider: Part 1...”.

¹⁵² Thompson, conferencia de GDC.

o al menos tenía una fuerte presencia en el pensamiento del Medievo. Esto, en palabras de Thompson, “what it bred was a lot of creative artwork that deal with the subject of death in a kind of playful manner. And it’s that kind of playful sense of impending doom that hangs over the game and it forms the art direction.”¹⁵³

Así como los anteriores elementos, se pueden identificar más inspiraciones enraizadas en la Edad Media que no fueron mencionadas en las entrevistas. Varios motivos de la heráldica de las naciones, por ejemplo, se retoman. De la misma manera, terminología se adopta y se resignifica para ajustarse a la historia de Thedas: la palabra apóstata se refiere a un mago que está fuera del sistema de los círculos, ya sea por evasión o por abandono, y es, por lo tanto, considerado como peligroso; maleficar es el nombre designado para magos que incursionan en artes prohibidas como la magia de sangre; herejes son aquellos que son una amenaza para las enseñanzas de la Capilla andrastiana, la organización religiosa dominante, pero esto ligado con lo que se denomina como “tiranía de la magia”. También parece ser evidente la inspiración para instituciones como la Orden de los Templarios y la Inquisición. Como estos ejemplos se pueden enumerar más, pero considero que estos son suficientes para ilustrar el punto principal de estos párrafos.

Continuando con la revisión de influencias, el siguiente grupo consta de las inspiraciones particulares de los creadores para sus encargos específicos. Como ya se ha vislumbrado antes con el caso del Arquitecto, es importante resaltar que cada uno de los personajes, al menos aquellos con un rol considerablemente importante como pueden ser los principales, los compañeros y algunos otros secundarios, probablemente tuvieron inspiraciones individuales y, en cierto modo, exclusivas para ellos. A esto se suma el hecho de que estos personajes se reparten entre un equipo de escritores y editores para su desarrollo y la escritura de sus diálogos y acciones. Estas influencias son, por tanto, increíblemente

¹⁵³ ...lo que concibió fueron muchos trabajos de arte creativos que lidian con la muerte subjetiva en una manera juguetona/graciosa. Y es ese sentido juguetón de fatalidad inminente que cubre el juego y forma la dirección artística. [transcripción y traducción propia]

Idem.

variadas y dependen en gran medida del bagaje cultural de los creadores. A continuación, se mencionarán algunos ejemplos ilustrativos.

En su entrevista, Patrick Weekes, escritor principal de *DAI*, explica los orígenes de los seguidores escritos por él: Solas, Iron Bull y Cole. Para el primero, era importante hacerlo misterioso sin necesidad de revelar su secreto (que en realidad es la deidad élfica de la traición o rebelión conocida como el Lobo Terrible/*Dread Wolf*) o hacer que éste mismo fuera su razón de ser. Con esto en mente, Weekes tomó como plantilla la versión de David Tennant de *Doctor Who*, pues “I always loved the mixture of humanity and just the little hints sometimes when [...] the mask would slip away and you would see the ancient person looking out from those eyes...”¹⁵⁴

Iron Bull, por su lado, comenzó como una mezcla del espía del programa animado Archer y Brock Samson de los Hermanos Venture. Así, la idea inicial de Bull fue la de un personaje fuerte, grande y muscular pero que “had a softer side that in no way takes away from the fact that he just clubbed someone to death with a chair but, you know, he still cares about haikus or still care about flowers, you know, stuff like that.”¹⁵⁵ Para Cole, el punto de partida fue sumamente personal para Weekes, pues se basó en sí mismo cuando estaba en preparatoria, en su experiencia con familiares con variados grados de autismo, más las bases ya establecidas para el personaje en la novela *Dragon Age: Asunder* de Gaider. El Cole de Weekes se concibió, entonces, como alguien:

[who’s] young, he’s figuring himself out, he’s so sensitive, he is so unversed in how people work... he’s looking for people who can teach him what it means to be people. [...] He is a raw

¹⁵⁴ ... siempre amé la mezcla de humanidad y las pequeñas pistas cuando la máscara desaparecía y podías ver a una persona antiquísima viendo a través de esos ojos... [transcripción y traducción propias]
BioFan, “BioFan Interview | Patrick Weekes [BioWare Lead Writer for Dragon Age]”, video de YouTube, 36:09, publicado el 17 de marzo de 2016, https://www.youtube.com/watch?v=Aj0m_eQtwXA.

¹⁵⁵ ... tenía un lado suave que de ninguna manera socavaba el hecho de que acaba de aporrear a alguien hasta la muerte con una silla, pero, ya sabes, le interesan [también] los haikus y le importan las flores, ya sabes, cosas como esas. [transcripción y traducción propias]

Idem.

nerve, he has no filters that can protect him from all the senses he is being bombarded with and is totally unprepared for and this is how he reacts and deals with it.¹⁵⁶

Por otro lado, una de las entradas del blog de Bioware proporciona información sobre inspiraciones musicales que ayudaron a escritores y editores a desarrollar sus personajes encargados para *DAI*. Sheryl Chee comenta que mientras escribía a Leliana escuchaba una lista de canciones dominada por mujeres como Suzanne Vega, Tori Amos, Anna Ternheim, Laura Veirs, Poe y iamamiwhoami. En cambio, para Blackwall necesitó rock clásico como Cream, Rush y Led Zeppelin para obtener un sentimiento de furia afín con el personaje. Además, otras canciones fueron escogidas por sus letras acordes con la historia personal del guerrero. Brianne Battye expresó que la *playlist* para Cullen se conformó con canciones calmadas y melancólicas, algunas con letras, otras no. Nombró específicamente canciones como «Grey» de Dave Gunning y «Curse Me Good» de The Heavy. En cuanto a instrumentales mencionó que acudió a piezas como «In the Tube» de la película *El gran pez* y «We Fought as a United Galaxy» de *ME3*.¹⁵⁷

Weekes, por su parte, comparte que para Cole escuchó varias canciones de Sarah McLachlan de sus álbumes «Afterglow», «Laws of Illusion» y «Surfacing», entre otros. Para Solas, el escritor expresa que muchas de sus escenas o diálogos se escribieron bajo la melodía del *soundtrack* de la película *Once* y la versión de «Hallelujah» de la artista k.d. lang en bucle. Mary Kirby también ocupó *playlists* específicas para sus personajes. Vivienne se escribió al son de *soundtracks* como el de *Inception*, *Cloud Atlas* y *Doctor Who*, así como de la versión de Lorde de «Everybody Wants to Rule the World». La lista de Varric, por su lado, abarcaba canciones de Tracy Chapman, Don Henley, Pearl Jam, Radical Face y, en general, piezas que hablaran sobre arrepentimiento y mentiras. Por último, el duque Gaspard

¹⁵⁶ ... que es joven, él está averiguando quién es, él es muy sensible, él es ignorante en cómo es que funciona la gente... está buscando gente que le pueda enseñar a él qué significa ser gente. [...] Él es un nervio encendido/a flor de piel, no tiene filtros que puedan protegerlo de todos los sentidos con los que es bombardeado y está totalmente desprevenido para esto, y así es como reacciona y los maneja. [transcripción y traducción propia]

Idem.

¹⁵⁷ Conal Pierce, "The Sound and the Fury: What we listened to while writing Dragon Age Inquisition", BioWare, 2014, <http://blog.bioware.com/2014/12/12/the-sound-and-the-fury-what-we-listened-to-while-writing-dragon-age-inquisition/>.

se escribió con el sonido de «Smooth Criminal», la emperatriz Celene con el de «With or Without you» y la sirvienta y maestra de espías Briala con el de «Use Somebody».¹⁵⁸

La última categoría a revisar son las influencias que he denominado como “reflejos de la realidad” de acuerdo con las intenciones y motivaciones expresadas por los desarrolladores. Aquí se encuentran tres subdivisiones: intención de realismo, escapismo o catarsis y peticiones, las cuales se explicarán y ejemplificarán a continuación.

El primero de los subgrupos, la intención de realismo, es algo que se repite en varias de las entrevistas realizadas, usualmente en relación con la credibilidad que buscaban que tuviera lo que se presentaba en los juegos y se refiere en general a un realismo sociohistórico. Gaider explica que, desde *DAO*, siempre se tuvo en la mira hacer un mundo y una historia realista y significativa apoyándose en lo que ofrece el género de fantasía. De hecho, asegura que esto era el objetivo del primer juego:

This is a love letter to fantasy as anything else... to treat fantasy not as something that is inherently ridiculous but as something that has weight, that has a sense of realism, as if you could step into the world and lived there and has a possibility that you can accept.¹⁵⁹

Laidlaw, por su parte, recuerda que hubo un momento en el desarrollo de *DAI* en que, al revisar los personajes extras, se percataron él y el equipo de que la gran mayoría eran hombres porque la herramienta que estaban utilizando generaba varones por default. Ante esto, su pensamiento fue “yeah, that... I’m not sure that matches how humanity works so we should fix that.”¹⁶⁰ Además, al tiempo que arreglaban este problema, decidieron que también faltaba más diversidad racial para que el juego se sintiera “mejor y más acogedor”. No obstante, el director puntualiza que esto no se trata de “forzar la diversidad” por mandato de

¹⁵⁸ *Idem.*

¹⁵⁹ Esto es una carta de amor a la fantasía tanto como otros... para tratar a la fantasía no como algo que es inherentemente ridículo, sino como algo que tiene peso, que tiene un sentido de realismo, como si pudieras entrar al mundo y vivir ahí y éste tiene una posibilidad que puedas aceptar. [transcripción y traducción propia] VGS – Video Game Sophistry, “Bioware Interview with David Gaider: Part 1...”.

¹⁶⁰ sí, eso... no creo que eso coincida con cómo funciona la humanidad, así que deberíamos arreglarlo. [transcripción y traducción propias]

BioWare, “Making Dragon Age – from PAX South, January 2015”, video de YouTube, 1:11:35, publicado el 6 de febrero de 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=Vv4k7sdEgwY&t=1s>.

una instancia superior, sino que tiene que ver con la pasión por contar ciertas historias, lo cual espera que genere esta diversidad de manera natural, es decir, porque así es el mundo.¹⁶¹

Como complemento de lo anterior, Aidan Scanlan, director de escritura y diseño, argumenta que la representación de la diversidad es indispensable para la creación de un mundo fantástico, pues es lo que lo hace “real”. En sus palabras, articula lo siguiente:

...when we are doing world creation and creating the universes that you play in, we want to make it [...] as realistic as possible so... realistic, but with dragons... and people with different sexualities, people with different races, [...] are part of the world and so they need to be reflected in this fantasy worlds so we can make them feel like real places.¹⁶²

Como nota final de esta subcategoría, cabe mencionar que Laidlaw reitera esta intencionalidad de hacer de Thedas un mundo realista con miras a potenciar una experiencia significativa del jugador: “That's the thing you get to do in this fantastical world that responds close enough to reality that you can lose yourself in it and for a moment you get to feel like a badass hero. That's what I want.”¹⁶³

El segundo subgrupo de esta categoría es el de escapismo o catarsis. Estas motivaciones pueden vislumbrarse también en la última cita y son mencionadas literalmente por Laidlaw y Darrah. El director, por su lado, comenta que, respecto a un correo electrónico que le envió un fan en agradecimiento de la representación de relaciones homosexuales en los juegos, uno de los aspectos fundamentales para hacer un proyecto como *DA* es precisamente el sentimiento de catarsis que puedes obtener al jugar. Lograr esto es, entonces,

¹⁶¹ *Idem.*

¹⁶² ... cuando estamos creando un mundo y creando universos donde juegas, queremos hacerlo [...] lo más realista posible, así que... realista, pero con dragones... y gente con diferentes orientaciones sexuales, gente de diferentes razas [...] son parte del mundo y entonces deben de ser reflejadas en estos mundos de fantasía para que podamos hacerlos sentir como lugares reales. [transcripción y traducción propia]

Idem.

¹⁶³ Eso es lo que puedes hacer en este mundo fantástico que responde tan similar a como es en la realidad, que puedes perderte en él y, por un momento, puedes sentirte como un gran héroe. Eso es lo que quiero. [traducción propia.]

Laidlaw citado en Yin-Poole, *op. cit.*

una gran victoria.¹⁶⁴ Darrah, de manera similar argumenta la presencia de diversidad en los juegos:

I think it's important for people to play the characters that they want to play, that we give choice and that we try to allow escapism—or whatever the game is trying to accomplish, in our case it usually is some sort of escapism—for as broad of an audience as possible.¹⁶⁵

La última subcategoría es la de peticiones personales. Ésta, si bien parecería ser poco importante en comparación a la gran escala del proyecto y la amplia audiencia objetivo de éste, ha mostrado tener resultados considerables. Como se ha vislumbrado en la sección anterior, algunos de los elementos e historias que se incluyen son resultado de propuestas armadas de quienes trabajan en el proyecto, de la “pasión” por contar ciertas historias, como diría Laidlaw. Karin Weekes, editora principal, cuenta una anécdota significativa respecto a una petición específica.

Weekes explica que al equipo le interesa que las representaciones que se hacen en el juego sobre diversidad sexual, por ejemplo, sean realistas y no ofensivas o construidas por prejuicios, por lo que tienen algunas personas de la comunidad LGBTQ+ designadas que repasan los personajes y diálogos y dan retroalimentación. La editora recuerda que en un PAX pasado tuvieron un panel LGBTQ+ para preguntar a los fans de esta comunidad qué es lo que pensaban sobre cómo se habían manejado en el juego la diversidad de orientaciones sexuales, géneros, etc., y qué es lo que había faltado o qué querían ver. Aquí

this trans gentleman came up and just, very quietly, and simply said “I wanna see someone like me in a game who is not a monster.” We were like “ok” and we went away from that and directly to the bar and start having drinks and figuring out how we can do that... we did that because we were asked to.¹⁶⁶

¹⁶⁴ *Idem.*

¹⁶⁵ Creo que es importante que las personas jueguen con los personajes con los que quieran jugar, que les demos opción y que intentemos permitirles/ofrecerles escapismo – o lo que sea que el juego intente cumplir en nuestro caso usualmente es un tipo de escapismo – para una audiencia lo más amplia posible. [traducción propia]

Darrah, entrevista de PC Gamer.

¹⁶⁶ este caballero trans se paró y, de manera suave y simple, dijo: “Quiero ver a alguien como yo en un juego que no sea un monstruo”. Nosotros pensamos “ok” y fuimos de eso directamente al bar y comenzamos con

Esta es, sin lugar a dudas, la historia de origen del personaje de Cremisius Aclassi o Krem, un varón transgénero lugarteniente de la compañía mercenaria los Batalladores de Toro (*Bull's Chargers*), cuyo capitán, Iron Bull, es uno de los seguidores del PC. Si bien Krem es en definitiva un personaje secundario de menor importancia, es uno de los pocos con un árbol de conversación moderadamente amplio fuera de los propios compañeros del Inquisidor, por ejemplo. Es, además, el único Batallador con el que se puede conversar, aparte de Bull, a pesar de que toda la compañía se establece en la base de operaciones del Inquisidor desde que se los recluta. Krem es así uno de los rostros constantes del bando del jugador, a menos que se rechace la ayuda de Bull o se abandonen a los Batalladores más adelante en la historia. La petición de ese hombre trans no sólo se cumplió, sino que también es un elemento evidente en el juego.

Las tres subcategorías que se revisaron están, como lo demuestran las citas, íntimamente relacionadas con la realidad que rodea a los creadores del juego. El trabajo que se hace es, por supuesto, con vista a hacer grata, entretenida y significativa la experiencia de los jugadores y, para lograr esto, consideraron los desarrolladores que la mejor vía era reflejar la “realidad” dentro de Thedas y otorgarle gran poder al usuario para decidir sobre lo que quería ser y hacer. Hubo una intencionalidad consciente de reflejar dinámicas reales dentro los juegos. Esto es de suma importancia para este trabajo puesto que, entonces, se puede deducir que estas representaciones de lo real se extienden a otros elementos de los DA, como podrían ser las dinámicas de opresión y marginación. Un ejemplo de esto podría ser la explicación de Gaiden sobre la historia de origen de un PC elfo en *DAO*:

Say they're an elf, who is an underclass in this world, they're a second-class citizen, [...] so their introduction towards these elements is going to be very elf-centric, so they might feel differently when they go elsewhere, they're going to be treated differently by NPCs they

algunos tragos a averiguar cómo es que podíamos hacer eso... hicimos eso porque nos fue solicitado.
[transcripción y traducción propia]
BioWare, “Making Dragon Age...”

encounter, a lot of humans they encounter are going to be prejudiced against them, and there's an element of racism in the game when it comes to that.¹⁶⁷

El juego, de esa manera, no sólo está representando marginación y opresión, sino que también está haciendo que el jugador la experimente a través del PC, ubicándolo socialmente en el mundo. Situaciones similares suceden en todas las entradas cuando se juegan magos y en DAI cuando se escoge ser un qunari.

Esta última categoría de inspiraciones es un ejemplo perfecto de otra de las características del neomedievalismo: el comentario, crítica quizás, de la contemporaneidad del autor o, en este caso, de los desarrolladores de los videojuegos. La inclusión consciente de diversidad sexual y racial, entre otras cosas, en *DA* con vista a reflejar dentro del juego “la realidad” parece actuar en gran medida como una declaración personal de los desarrolladores más que un reflejo inevitable. La fantasía neomedievalista de *DA* contiene, entonces, un comentario sobre la realidad social contemporánea dentro de la cual los desarrolladores están inmersos.

Se tienen, entonces, una cantidad increíblemente amplia y diversa de influencias que aportaron algo a los juegos, ya sea en cuanto al mundo, su historia, la narrativa, los personajes o la estética. Aspectos tradicionales de fantasía en combinación con elementos modernos y de corte realista se combinaron para crear un universo fantástico reconocible y familiar para los jugadores, pero que al mismo tiempo fuera único e incluyera preocupaciones y dinámicas contemporáneas como la diversidad de orientación sexual y de género. Historia y arte sirvieron como puntos de partida para construir el mundo, su pasado y presente, las diferentes ideologías y la estética. Otros videojuegos ayudaron en aspectos técnicos, como el *gameplay*, y narrativos, como la moralidad y los personajes. Asimismo, cada personaje fue construido con ayuda de inspiraciones exclusivas a ellos y dependientes

¹⁶⁷ Digamos que [el PC] es un elfo, que es una subclase en el mundo, un ciudadano de segunda clase, [...] así que su introducción a estos elementos será muy “élfica”/centrado en los elfos, así que puede ser que se sientan diferente cuando van a otros lugares, serán tratados diferente por los NPCs que encuentren, muchos de los humanos con los que se topen tendrán prejuicios contra ellos, y hay un elemento de racismo en el juego en ese sentido. [traducción propia]

David Gaider, entrevista por David Pucik, 2009, Tor.com, <https://www.tor.com/2009/08/24/interview-with-ligdragon-age-originslig-lead-writer-david-gaider/>.

de la experiencia de sus creadores, como podrían ser el conocimiento de personajes de otros productos, su vida personal o música de temas específicos.

El producto final resulta así un ejemplo perfecto del neomedievalismo: un sueño de otro sueño, con elementos posmodernos en cuanto a presentación y narrativa y con espacio para preocupaciones del mundo contemporáneo. Considero que no es desacertado describir la serie de videojuegos de la misma manera que lo hizo Facchini, con ayuda de las palabras de Tom Shippey, para *Canción de Hielo y Fuego* y *Juego de Tronos*: “«a fictionalized past [a neomedieval past] that served to illustrate [...] contemporary concerns» and, by doing this, [they have] projected our fears into the past.”¹⁶⁸

Finalmente, toda esta diversidad, que a ratos pareciera ser que tiene poco en común, y cuya interacción en definitiva está ligada a la facilidad de acceso que ofrece el internet, quedó ensamblada en los videojuegos finales. *Dragon Age: Origins*, *Dragon Age II* y *Dragon Age: Inquisition* son así productos posibilitados por y pensados para un mercado y audiencia globales contemporáneos que se encuentran en conexión constante y que dentro de sí permiten, por lo tanto, la relación de los más diferentes bienes, ideas, valores, culturas.

¹⁶⁸ «un pasado hecho ficticio [un pasado neomedieval] que sirvió para ilustrar preocupaciones contemporáneas» y, al hacer esto, [ellos han] proyectado nuestros miedos hacia el pasado. [traducción propia]
Facchini, *op. cit.*, p. 66.

Capítulo 2 – Los marginados y oprimidos de Thedas

Dominación, marginación y subalternidad en la historiografía

La segunda mitad del siglo XX trajo consigo innovaciones importantes en el campo de la historiografía que terminaron por quebrantar la “hegemonía” que había impuesto la Escuela de los *Annales* a partir de la publicación de *El Mediterráneo y el mundo mediterráneo en la época de Felipe II* de Fernand Braudel en 1949, quien rompió con el positivismo que anteriormente había dominado la disciplina. La magna obra de Braudel había logrado establecer un modelo de estudio que, al relacionar la corta, mediana y larga duración entre sí y éstas con las estructuras económicas, sociales y políticas, se asemejaba a la historia “total” que idealizaban Marc Bloch y Lucien Febvre.¹⁶⁹ Sin embargo, estos planteamientos totalizantes, así como el determinismo económico de los enfoques marxistas, fueron pronto cuestionados por diversos autores, lo cual “supuso que la segunda mitad del siglo XX privilegiara una lógica de fragmentación de enfoques y objetos de estudio”.¹⁷⁰ Así, se abrió el camino para que los marginados llegaran a protagonizar su propia historia. A continuación, se realiza un recorrido de las corrientes historiográficas que se acercaron al estudio de los marginados. El recorrido se desarrollará por corriente, por los autores más importantes de cada una y esto organizado en orden cronológico.

La historia social inglesa, que se desarrolló en gran parte desde la revista *Past and Present*, fundada en 1952, tuvo desde sus inicios el objetivo de estudiar las experiencias del “pueblo”, es decir, sus condiciones de vida, sus actitudes políticas y sus expresiones culturales en contraposición directa a los temas de la “historiografía elitista”. Autores como Edward Palmer Thompson y Eric Hobsbawm incorporaron metodologías de la sociología y la antropología en pos de dar una nueva interpretación al cambio histórico y explicar las

¹⁶⁹ Martín F. Ríos Saloma, “De la historia de las mentalidades a la historia cultural. Notas sobre el desarrollo de la historiografía en la segunda mitad del siglo XX”, *Estudios de historia moderna y contemporánea de México*, n. 37, enero-junio 2009, pp. 97-99. Recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26202009000100004.

¹⁷⁰ David Oviedo Silva, “Subalternidad e informacionalismo: proyecciones en teoría de la historia desde sociedades periféricas”, *Historia Actual Online*, no. 9, 2006, p. 182. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2195679>.

identidades culturales.¹⁷¹ El objeto de estudio no era, como tal, “los de abajo”, sino la estructura formada por las relaciones de éstos con “los de arriba”, aunque siempre rescatándola desde la experiencia de los primeros. Se trata de una concepción social de enfrentamiento continuo entre ambos grupos que, en interacción el uno con el otro, conforman el total de la sociedad y protagonizan el devenir histórico.¹⁷²

Esta corriente historiográfica se apoyó en la perspectiva estructural incluyendo la experiencia del pueblo en los grandes procesos históricos dentro del marco de la modernización. Así, las explicaciones que se dieron del devenir histórico fueron aún de causalidad estructural, pero el enfoque de los estudios fue develar cómo es que los grandes procesos afectaban a la gente común y cómo respondían ellos ante los cambios. A pesar de que son evidentes las influencias del marxismo, la historia desde abajo se alejó del determinismo económico puesto que los aspectos materiales “pasaron a constituirse en elementos complementarios a los vínculos sociales, a las relaciones de producción y poder”.¹⁷³ Por primera vez, “los de abajo” fueron una presencia importante en su historia.

Para los años sesentas, comenzaba apenas a vislumbrarse en el panorama historiográfico la historia de las mentalidades, que se convertiría en el centro de la posterior tercera generación de los *Annales*. El artículo “La historia de las mentalidades” de Georges Duby, publicado en 1961, delineaba una práctica que se apoyaba en la psicología social americana y la larga duración de Braudel para identificar “las mentalidades”, aquello que determinaba en el fondo las conductas de los seres humanos a lo largo del tiempo. Propuso el estudio del lenguaje, los mitos y creencias y la iconografía para lograr dicho objetivo. Con estas herramientas, puede decirse que esta historia que planteaba Duby abría la posibilidad a los investigadores de acercarse a la gente común, aunque esto no fue un punto focal.¹⁷⁴

¹⁷¹ Mauro Vega, “Historiografía y poscolonialidad”, *Historia y Espacio*, no. 17, 2001, p. 76. Recuperado de http://historiayespacio.univalle.edu.co/index.php/historia_y_espacio/article/view/6947/9428.

¹⁷² Alejandro Estrella González, “Las ambigüedades de la “historia desde abajo” de E.P. Thompson: las herramientas del historiador entre la forma, el compromiso político y las disposiciones sociales”, *Signos Históricos*, no. 22, julio-diciembre 2009, pp. 83-86. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-44202009000200003.

¹⁷³ Vega, *op. cit.*, p. 78.

¹⁷⁴ Ríos, *op. cit.*, pp. 100 y 101.

La historia de las mentalidades obtuvo un nuevo impulso en la década de los setenta con la publicación en 1974 de la compilación *Hacer la historia*, dirigida por Jacques Le Goff y Pierre Nora. Le Goff sintetizaba allí las bases de la historia de las mentalidades que surgió como un campo de estudio de largas series de documentos para encontrar y trabajar “los comportamientos y representaciones colectivas inconscientes”, como lo explicó Michel Vovelle.¹⁷⁵

Es dentro de esta corriente historiográfica, al menos a partir de ella, que nos encontramos con el artículo de Jean-Claude Schmitt “La historia de los marginados”, el cual se publicó en el compendio *La Nueva Historia*, dirigido por Le Goff, Roger Chartier y Jacques Revel en 1978. Según lo entendía Schmitt, esta historia sobre la que escribía abarcaba aquellos actores que habían sido olvidados por la historiografía tradicional, la contracara de las élites, y tenía el objetivo de estudiar la vida social, económica, política o cultural de un periodo. Se trataba de un campo que, argumentaba, era indispensable explorar, pues “los márgenes” estaban repletos de historias que son independientes de la historia del centro, el cual no era el único autor de la gran “Historia”.¹⁷⁶

En su artículo, el autor francés planteó algunas consideraciones teóricas para la escritura de la historia de los marginados y las direcciones que se habían trabajado hasta el momento. Puntualizó que, para la disciplina de la historia, era necesario investigar el origen y concepto de la marginalidad, integración, reintegración y exclusión de sociedades específicas. Sobre este mundo “periférico”, Schmitt argumentó la existencia de una contracultura, una cultura marginal, que surgió en respuesta de la segregación generada por los grupos dominantes. Casi a manera de síntesis, se alzó también un imaginario que englobaba tanto a los dominantes, como a los marginados, dentro de un mismo orden social.¹⁷⁷

¹⁷⁵ *Ibidem*, p. 104.

¹⁷⁶ Antonio Padilla, “Olvidados y Marginados en la Oquedad de la Historia”, *Convergencia Revista de Ciencias Sociales*, no. 10/11, 1996, pp. 103-105. Recuperado de <https://convergencia.uaemex.mx/article/view/9684>.

¹⁷⁷ *Ibidem*, pp. 106-114.

A diferencia de los planteamientos generales que se hicieron en años anteriores para la historia de las mentalidades, Schmitt se enfoca, como él mismo lo especifica, en los márgenes. En su artículo, el historiador francés no expone una historia donde podrían caer la gente común o una donde se incluyen “por default”, sino una rama que se encarga por completo de ellos, de sus historias. Esto perdura en obras posteriores a la publicación mencionada de Schmitt, como señala Padilla, y evidencia que desde la historiografía de los *Annales* también se abrió un camino para estudiar la marginación, así como ya había surgido uno en el ámbito británico.

Cabe resaltar que los actores de los que se ocupan la historia desde abajo y la historia de los marginados parecen no estar del todo determinados. Como mencionan tanto Padilla¹⁷⁸ como Estrella¹⁷⁹, la corriente historiográfica y la propuesta de Schmitt remiten a la idea de trabajar con la gente común, el pueblo, las masas, los subalternos, las víctimas de la historia, los olvidados de la historiografía tradicional, entre otras denominaciones. Thompson los llama a todos “los de abajo”, Schmitt los designa como “marginados”. Ambos nombres son vagos y permiten que una gran cantidad y variedad de grupos puedan designarse de una u otra manera. Entonces, cabe la pregunta de si ambos actores son los mismos o, si no, cuáles son sus características concretas. Con pocas especificaciones, existe una confusión que impide identificar del todo qué grupos son estudiados por qué historia. ¿Acaso “el pueblo”, “las masas”, son todos marginados? ¿Existe una “no marginación” entre “los de abajo”? ¿El colectivo de “la gente común” incluye, por ejemplo, a los mendigos? ¿A los bandidos? ¿La historia de los marginados podría estudiar a los homosexuales de las élites políticas? Pueden hacerse muchas más preguntas como estas.

Pareciera ser que, entonces, hay poco sustento teórico para definir los grupos de los que se ocupan Thompson y Schmitt. Estrella reconoce que la ambigüedad inherente de hablar de “los de abajo” es problemática para el modelo teórico del autor británico, pero no hace ninguna aclaración sobre los actores, sino que explica que esta corriente de historia social se define no por los grupos que rastrea, sino por el análisis de la estructura social de oposición

¹⁷⁸ *Ibidem*, p. 103.

¹⁷⁹ Estrella, *op. cit.*, pp. 81 y 82.

clasista que se forma con “los de abajo” y “los de arriba”. Padilla, por su parte, rescata la aseveración de Schmitt de que la identidad del “marginado” es una u otra dependiendo del marco histórico observado por el investigador, de ahí que sea indispensable que el historiador reconstruya la concepción de marginación de la época y sociedad que le interesa. Si bien esto último es útil para la realización de una investigación, persiste el problema de ambigüedad, pues, en cierta manera, complejiza más lo que puede llegar a abarcar la denominación de “marginado”.

Es probable que la imprecisión se deba en parte a que tanto la historia desde abajo, como la historia de los marginados —que no debemos olvidar que parte de la “nueva historia” de la tercera generación de los *Annales* que desarrolla en gran parte la historia de las mentalidades— se inclinan aún hacia la idea de alcanzar en algún momento una historia “total”. La historia de Thompson, al rescatar la experiencia de “los de abajo” en contraposición a “los de arriba”, explora la otra cara de la sociedad que la historia tradicional había ignorado, pero siempre dentro del marco de que “esta experiencia sólo adquiere significado en el contexto de oposición a los dominantes”.¹⁸⁰ Así, la historia desde abajo trabaja siempre la totalidad social, en tanto que ésta es la relación recíproca entre ambos grupos.¹⁸¹ La historia de los marginados, por su parte, hereda ideas previas de “totalidad” que hacen eco desde Braudel, quien las retoma a su vez de Bloch y Febvre, a través de la anterior historia serial, de la que bebe la historia de las mentalidades. Como se citó párrafos atrás, el campo historiográfico desde el que escribió Schmitt termina por contribuir a la construcción de aquella vieja “historia total”.¹⁸²

Estos afanes totalizantes se encontraron, sin embargo, bajo constante cuestionamiento durante esas décadas de los sesentas y setentas. El surgimiento y desarrollo de la perspectiva posmodernista en las ciencias sociales y las humanidades significó la crítica de los macrorrelatos contruidos desde occidente y “de los esencialismos homogeneizadores en un intento por encontrar y enfatizar las diferencias, la pluralidad y la complejidad del

¹⁸⁰ Estrella, *op. cit.*, p. 85.

¹⁸¹ *Idem.*

¹⁸² Padilla, *op. cit.*, p. 115.

proceso histórico”.¹⁸³ Dentro de este enfoque, se buscó recuperar a aquellos actores “víctimas de la modernidad” y hacerlos protagonistas de sus propias experiencias. Para lograr lo anterior, se partió del abandono de los modelos de estudio que giraban en torno a la totalidad y la teleología, se retomó la hermenéutica y se cuestionó la existencia de “la verdad”, proponiendo ésta como la manifestación de las relaciones de autoridad y dominación.¹⁸⁴ En relación con la disciplina histórica, las nuevas visiones llevaron a una renovación historiográfica que, según identifica Ríos, estuvo encabezada por dos vías teórico-metodológicas prácticamente simultáneas: el giro lingüístico y el giro cultural.¹⁸⁵

El primero de estos, el giro lingüístico, se nutre con los planteamientos de autores como Michel Foucault y Jacques Derrida, entre muchos otros, para argumentar que la historiografía es un discurso donde se reflejan relaciones de poder y con elementos legitimadores de sí mismo, por lo que es susceptible a deconstruirse. Aquí, el texto termina por ser más importante que los supuestos “hechos” y, por lo tanto, la hermenéutica es protagonista de la metodología. Asimismo, existe un interés por parte de los investigadores de presentar sus trabajos “con un criterio estético en el entendido de que la historia es una rama de la retórica”.¹⁸⁶

En 1970, Michel de Certeau publicó en *La posesión de Loudun* —un libro donde estudiaba el famoso caso de las monjas ursulinas hechizadas por un sacerdote en la Francia del siglo XVII— una frase que pareció englobar las críticas posmodernas a la historiografía: “la historia nunca es confiable”.¹⁸⁷ En esta obra, el autor francés dejó en claro su separación con respecto a los paradigmas de la historia tradicional. Como lo explica Montserrat Algarabel en su reseña, a De Certeau no le interesó, ni consideró importante, debatir sobre la incidencia de lo divino y demoniaco en el episodio de Loudun, pues

¹⁸³ Vega, *op. cit.*, p. 71.

¹⁸⁴ *Ibidem*, pp. 71-73.

¹⁸⁵ Ríos, *op. cit.*, p. 106.

¹⁸⁶ *Ibidem*, p. 120.

¹⁸⁷ Michel de Certeau citado en: Montserrat Algarabel, “La posesión de Loudun. Reseña”, *Revista de Historia Iberoamericana*, vol. 7, no. 1, 2014, p. 133. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7037455>

la posesión y los fenómenos alrededor de ésta se pueden comprender en los indicios que les dan realidad, en los diversos testimonios de los actores involucrados, sin el prurito de establecer inicialmente una correspondencia —insoluble e ilusoria— entre la verdad última y los hechos *tal como fueron*.¹⁸⁸

Por otro lado, también aparece en su libro esta tendencia a rescatar las experiencias de los actores olvidados al tornar su atención específicamente hacia las mujeres hechizadas. Si bien explicó el episodio como una manifestación teatral y temprana de las relaciones entre la Iglesia y el Estado que sostendrán el absolutismo del futuro Luis XIV, De Certeau no se olvidó de las presuntas protagonistas del conflicto. Bajo su lupa, la posesión es “una rebelión de mujeres, agresivas, provocadoras que exponen a la luz de los exorcismos sus deseos y reivindicaciones bajo la máscara de esos demonios que tanto ayudan”.¹⁸⁹

Puede considerarse, entonces, que Michel de Certeau inauguró así el giro lingüístico en la historiografía o, al menos, lo vislumbró. Su posterior obra, *La escritura de la historia*, publicada en 1975, ahondó precisamente en la teoría de una historiografía que abrazaba por completo los planteamientos posmodernos y se centraba en los discursos. Entre sus aportaciones más importantes, encontramos que los historiadores se encuentran en una encrucijada no entre lo que se conoce y lo que no, sino entre lo pensable y lo que no lo es.¹⁹⁰ Asimismo, el autor francés arguyó que la escritura de la historia es un discurso sobre la otredad del actor que se trabaja y que este discurso no está condicionado por el pasado que se describe, sino por el presente, con su propio contexto político, socioeconómico y cultural, desde el que se escribe y su separación con ese pasado que busca explorar.¹⁹¹

En cuanto a su acercamiento a la dinámica de la dominación, De Certeau tipificó las “estrategias” y las “tácticas” para explicar un orden social jerárquico. Con estos conceptos, De Certeau devuelve a los dominados su agencia en la historia, asegurando que ellos han

¹⁸⁸ *Ibidem*, p. 134.

¹⁸⁹ De Certeau citado en: *Ibidem*, pp. 134 y 135.

¹⁹⁰ Ana Zavala, “Incertidumbre, otredad, subalternidad: desafíos para la práctica, herramientas para la comprensión de la enseñanza de la historia”, *Secuencia*, no. 99, septiembre-diciembre de 2017, p. 212. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0186-03482017000300208.

¹⁹¹ *Idem*;

Ríos, *op. cit.*, pp. 109 y 110.

siempre “manipulado la normatividad, las relaciones de poder y han alterado la toma de decisiones”.¹⁹² Según lo planteó, estos grupos no se desarrollaron en un papel de sumisión y pasividad determinado por las élites, aunque sí actúan dentro de los límites del orden social.¹⁹³

Por otro lado, prácticamente de manera simultánea, Hayden White publicó en 1973 su libro *Metahistoria: la imaginación histórica en la Europa del siglo XIX*. Similar a lo que ya había esbozado De Certeau anteriormente, el autor estadounidense afirmó que la historia era una rama de la retórica y que el enfoque no debería estar en los hechos pasados, sino en cómo se construyen éstos a partir del historiador que inquiriere sobre ellos. El objeto de estudio sería, entonces, “los discursos contruidos sobre los hechos pasados en función de unas reglas retóricas y de un marco histórico, cultural y semántico determinado que, evidentemente, cambiaba a lo largo del tiempo.”¹⁹⁴ Años más tarde, en 1978, White retomó esta idea en su artículo “El texto histórico como artefacto literario” y argumentó en contra de la separación tajante entre el relato histórico, que se pretende verdadero, y el relato de ficción, que es imaginario y falso. Así como De Certeau, White argumentó que “el relato no cuenta la historia, sino que se cuenta a sí mismo”.¹⁹⁵

A diferencia de las otras corrientes o ramas historiográficas mencionadas en este apartado, el giro lingüístico se caracteriza por sus planteamientos profundamente posmodernos, mas no por una atención especial hacia la marginación, hacia “los de abajo”. No obstante, es innegable que las concepciones de poder y dominación, sin duda retomadas en gran parte de Foucault, se encuentran presentes, así como la noción de la otredad, ambos conceptos indispensables para comprender la marginación y acercarse al estudio de los actores dominados.

Por su parte, el giro cultural se desarrolló en su mayoría durante la década de los ochentas y partió de una mayor relación entre la disciplina histórica y la antropológica.

¹⁹² Vega, *op. cit.*, p. 85.

¹⁹³ *Ibidem*, pp. 85 y 86.

¹⁹⁴ Ríos, *op. cit.*, p. 107.

¹⁹⁵ Zavala, *op. cit.*, p. 213.

Atisbos de esta renovación se avistaron ya durante las dos décadas anteriores, principalmente en la obra del británico Peter Brown, quien se enfocaba ya en los aspectos culturales de sus temas de trabajo. Sin embargo, la consolidación de la nueva corriente vendría de la pluma de posteriores autores cuyos nombres son ya referentes en la historiografía.

Para finales de los setentas, hubo una gran influencia por parte de la antropología en la disciplina histórica. Específicamente, los planteamientos de Clifford Geertz sobre el concepto de cultura dentro de la rama de la antropología simbólica parecieron resonar entre los historiadores. Desde la novedosa visión de Geertz, lo que interesaba no era el sistema de relaciones clasistas, sino “las redes, el conocimiento ordinario («capital cultural»), las estrategias cotidianas individuales y colectivas de reproducción de la acción social y de las estructuras sociales.”¹⁹⁶ Esto llevó a que los investigadores redujeran la escala histórica de sus trabajos a aquellos contextos que daban sentido a las acciones de los actores, descubriendo así otra faceta de los procesos históricos que además se desarrollaba en cercanía a lo “común”, lo “cotidiano” y no a la “grandeza”.¹⁹⁷

Por supuesto, el giro cultural también retomó planteamientos y teoría del giro lingüístico, especialmente el carácter narrativo de los productos finales de las investigaciones. Esto se aprecia claramente en la obra de la historiadora estadounidense Natalie Zemon Davis. Ella realizó sus obras a partir de la idea de que la cultura es motor de la historia por sí misma, pues a partir de ella se articulan la vida y las acciones sociales, y que, entonces, las “expresiones simbólicas” eran fuentes para estudiar el cambio histórico y contextos particulares. Por lo mismo, los dominados, los “subalternos”, no son agentes pasivos ni víctimas, sino que son protagonistas de sus construcciones identitarias y de los procesos de los que son partícipes.¹⁹⁸

Por su parte, Robert Darnton, también estadounidense, desarrolló varios estudios desde esta “nueva historia cultural” los cuales se publicaron en 1984 en la compilación *La gran matanza de los gatos y otros episodios en la historia de la cultura francesa*.

¹⁹⁶ Vega, *op. cit.*, p. 80.

¹⁹⁷ *Idem*.

¹⁹⁸ Vega, *op. cit.*, pp. 80 y 81.

Específicamente, retomó en gran medida lo planteado en el trabajo de Mijaíl Bajtín *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento: el contexto de François Rabelais*. El trabajo de Darnton es especialmente interesante debido a que proponía estudiar la cultura francesa previa a la Revolución desde las clases populares y no desde los intelectuales ilustrados.

Fuera del mundo anglosajón, encontramos a Carlo Ginzburg y su obra *El queso y los gusanos: el cosmos de un molinero del siglo XVI* publicada en 1976. En este libro, el historiador italiano se apropió de la “subalternidad” conceptualizada por Antonio Gramsci, de la cual se hablará más a fondo posteriormente, para explorar la cultura popular de la Edad Media. El autor italiano inauguraba de esta manera la “microhistoria”, una corriente que se centró en los “nuevos actores” de la historia, examinando a ésta en la escala “micro” para poder encontrar aspectos que se pierden en las revisiones generales de los procesos, lo que da como resultado “historias particulares”.¹⁹⁹

La teoría del giro cultural quedó explícita en la compilación de ensayos *The New Cultural History*, dirigida por Lynn Hunt y publicada en 1989, y el artículo “El mundo como representación” de Roger Chartier, que salió a la luz en *Annales* en el mismo año y luego dio el nombre a otra compilación del autor en 1992. De esta manera, para la década de los noventa, la práctica historiográfica realizada anteriormente por los autores mencionados, entre otros, quedó consolidada como “una nueva forma de hacer historia en la que se conjugan «posestructuralismo, lingüística, antropología y posmodernidad»”.²⁰⁰

Además del giro lingüístico y el giro cultural, existe otra corriente teórico-metodológica que resultó ser de gran importancia para el acercamiento y estudio de los grupos marginados y oprimidos: el poscolonialismo. De la misma manera que los giros explicados, el poscolonialismo es una respuesta, una propuesta, en contra de la modernidad occidental, rechazándola. Surge de los esfuerzos de académicos de países del “Tercer

¹⁹⁹ María Mercedes Tenti, “Los Estudios Culturales, la Historiografía y los sectores subalternos”, *Trabajo y Sociedad*, vol. XV, no. 18, 2012, p. 319. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/3873/387334690020.pdf>.

²⁰⁰ *Ibidem*, p. 120.

Mundo” que se concentraron en desarrollar una práctica que partiera de cuestionar los discursos eurocéntricos que dejaban completamente de lado las experiencias de los no europeos. Se pone especial atención en criticar el colonialismo y el imperialismo para rescatar las voces, experiencias, identidades e historias de los subalternos. En aras de lograr esto, se rechazan también las metanarrativas nacionales que tienden hacia la homogenización y la unidad nacional.²⁰¹ Sintetizando todos los planteamientos teóricos, se podría definir que

el poscolonialismo abre un campo para estudiar y entender los efectos de las relaciones imperialistas y la creación de formas de opresión política, económica, racial, cultural y discursiva, así como también para reconstruir las reacciones y resistencias anticoloniales en localidades periféricas, que han surgido de esta tensión y han impactado en el poder del conocimiento cultural imperialista.²⁰²

Entre los pilares más importantes de la teoría poscolonial está la concepción de subalternidad que se retoma de Antonio Gramsci. Este autor italiano, activo durante las primeras décadas del siglo XX, caracterizó a la clase dominante, que está a la cabeza del sistema hegemónico, la clase auxiliar, conformada por intelectuales, y la clase subalterna, que es la fuerza de trabajo.²⁰³ Ésta última es una pluralidad de grupos que no se han unificado en un Estado y están en constante enfrentamiento con la clase dirigente. Desde esta visión, referirse a los subalternos es hablar de los oprimidos.²⁰⁴ Además, la condición de subalternidad se configura precisamente por las relaciones entre quienes ejercen el poder y los que no pueden hacerlo, por lo que ineludiblemente se está hablando de “subordinación”. Sin embargo, esto no hace de los dominados agentes pasivos, al contrario, Gramsci argumentó que los “subalternos pretenden influir en las «formaciones políticas dominantes»” y que los “sectores dominantes, presionados desde abajo, intentan obtener apoyo de los sectores subalternos mediante la creación de partidos políticos reformistas.”²⁰⁵

²⁰¹ Vega, *op. cit.*, pp. 86 y 87.

²⁰² *Ibidem*, p. 88.

²⁰³ Tenti, *op. cit.*, p. 321.

²⁰⁴ Graciela Hernández, “Subalternidad y prácticas desde la subalternidad”, *Temas de Mujeres*, no. 9, 2013, p. 104. Recuperado de <http://repositoriodigital.uns.edu.ar/handle/123456789/3864>.

²⁰⁵ Tenti, *op. cit.*, p. 321.

Dentro de los estudios poscoloniales es forzoso hablar del proyecto indio *Estudios Subalternos*, cuyas publicaciones comenzaron en 1982 de la mano de un grupo editorial de académicos asentados en la India, Reino Unido y Australia. Como lo explica Dipesh Chakrabarty, historiador actualmente afiliado al grupo, la historia india moderna era un campo de estudio surgido después del término del dominio británico en 1947 que se centró en el estudio de los efectos del colonialismo en la India y el nacionalismo indio. Las obras surgidas sobre estos temas durante las décadas de los sesentas y setentas se pueden dividir entre dos posturas opuestas: la de Cambridge y la de Bipan Chandra.²⁰⁶

Por un lado, se tenía a la escuela de Cambridge que argumentó que el nacionalismo y el colonialismo eran interdependientes debido a que el primero había sido producto de una élite india con educación occidental que había contribuido al dominio británico, pero que poco a poco había ido ganando poder y privilegio frente al Imperio.²⁰⁷ En la compilación de 1973 *Locality, Province and Nation*, el grupo de Cambridge purgó al nacionalismo de cualquier carga idealista y lo atribuyó meramente a intereses políticos y económicos de los actores.²⁰⁸

Por el otro lado, el historiador Bipan Chandra arguyó que el colonialismo “retrasaba” y “distorsionaba” el crecimiento de la India, mientras que el nacionalismo “era una fuerza regeneradora que se unía y producía al «pueblo indio», al movilizarlo en la épica batalla contra los británicos”.²⁰⁹ Chandra atribuía los males de la India postindependentista al sistema colonialista y posicionaba a personajes como Gandhi y Nehru como articuladores de la unidad nacional antiimperialista.²¹⁰

En este ambiente intelectual de enfrentamiento entre ambas tesis, otros académicos comenzaron a buscar rutas alternativas para estudiar y dar sentido al pasado colonial de la

²⁰⁶ Dipesh Chakrabarty, “Una pequeña historia de los Estudios Subalternos”, *Anales de desclasificación*, documentos complementarios, s.f., pp. 1-4. Recuperado de http://www.economia.unam.mx/historiacultural/india_subalternos.pdf.

²⁰⁷ Ishita Banerjee, “Historia, Historiografía y Estudios Subalternos”, *Istor*, no. 41, 2010, p. 102. Recuperado de http://www.istor.cide.edu/archivos/num_41/uso_de_la_historia.pdf.

²⁰⁸ Chakrabarty, *op. cit.*, pp. 4 y 5.

²⁰⁹ Banerjee, *op. cit.*, p. 102.

²¹⁰ Chakrabarty, *op. cit.*, pp. 5 y 6.

India. Durante la década de los setentas surgió un sentimiento importante de desilusión e insatisfacción. Para la generación de Ranajit Guha y la más joven, las limitaciones de las posturas de Cambridge y Chandra eran evidentes.²¹¹ La solución estaba, entonces, en una tercera ruta.

En la declaración que acompañó la inauguración de *Estudios Subalternos*, Ranajit Guha denunciaba que ambas tesis eran clasistas, puesto que atribuían el nacionalismo a las élites británicas o indias, respectivamente, pero dejaban completamente de lado las contribuciones propias del pueblo que eran independientes de las clases dominantes. *Estudios Subalternos* nacía, entonces, para “«rescatar desde la condescendencia de la posteridad» el pasado de los grupos socialmente subordinados de la India”²¹² y mostrarlos como sujetos de la historia. En este sentido, pareció ser que el grupo de Guha era una “ramificación india” de la historia desde abajo que había desarrollado Thompson. Sin embargo, Chakrabarty argumenta que no es así. Según explica, hay tres diferencias importantes entre *Estudios Subalternos* y la historia desde abajo inglesa:

(a) una separación relativa de la historia del poder desde cualquier historia universalista del capital, (b) una crítica de la forma de la nación y (c) una interrogación de las relaciones entre poder y conocimiento (por lo tanto, del archivo en sí y de la historia como una forma de conocimiento).²¹³

Igualmente, según la perspectiva de Guha, “«los subalternos habrían actuado en la historia ‘por sí mismos’, es decir, independientemente de la élite»”.²¹⁴ De esta manera, bajo la visión del historiador indio, los subalternos, representados en el caso de su obra por los campesinos de la India, eran actores conscientes y políticos precisamente por ser los dominados.²¹⁵

En cuanto al trabajo de fuentes, Guha abogó también por análisis detallados de los documentos de archivos enfocándose en la relación entre texto y poder. Al ser los

²¹¹ Banerjee, *op. cit.*, pp. 101 y 102.

²¹² Chakrabarty, *op. cit.*, p. 8.

²¹³ *Ibidem*, pp. 8 y 9.

²¹⁴ Guha citado en: Vega, *op. cit.*, p. 90.

²¹⁵ Banerjee, *op. cit.*, p. 106.

documentos en su mayoría producidos por las élites, el historiador debe estar siempre atento a los prejuicios y las propiedades textuales que se encuentran en los textos para así perfilar la “figura refractaria” de los subalternos.²¹⁶

Finalmente, lo que hizo el fundador de *Estudios Subalternos* fue establecer bases teóricas para la escritura de la historia de las clases subalternas que retomaban y renovaban planteamientos de corrientes anteriores, creando así una nueva “escuela” historiográfica que innovó en cuanto a la concepción de las clases subalternas y cómo estudiarlas.

Cabe mencionar aquí a Gayatri Spivak, una autora que perteneció a *Estudios Subalternos* y una de las críticas más acérrimas del proyecto. Específicamente, Spivak criticó la concepción del “sujeto” con la que trabaja el grupo, la cual, señala, es la misma que implantaron los estructuralistas.²¹⁷ Contra la idea de que el subalterno tiene una consciencia única de sujeto, Spivak arguye que tiene múltiples.²¹⁸ También es muy interesante su ensayo deconstructivista *Can the Subaltern Speak?*, donde cuestionó la existencia de “la voz” del subalterno al argüir que éste “no puede hablar porque no tiene un lugar de enunciación que lo permita”.²¹⁹ Esta situación era peor para las mujeres, aseguró la autora y, en este mismo espíritu, resalta la falta de estudios con perspectiva de género en el proyecto.²²⁰

Como nota final a esta sección sobre los *Estudios Subalternos*, es importante mencionar que el colectivo dedicado a la historia india inspiró la fundación del Grupo Latinoamericano de Estudios Subalternos en 1992 conformado por Florencia Mallon, Ileana Rodríguez, José Rabasa, entre otros.²²¹ Al principio de su Manifiesto Inaugural, el grupo planteó una necesidad de renovación de las formas de pensar y actuar políticamente debido al “desmantelamiento de los regímenes autoritarios en Latinoamérica, el final del comunismo y el consecuente desplazamiento de los proyectos revolucionarios, los procesos de redemocratización, las nuevas dinámicas creadas por el efecto de los *mass media* y el

²¹⁶ *Ibidem*, p. 18.

²¹⁷ Chakrabarty, *op. cit.*, p. 20.

²¹⁸ Hernández, *op. cit.*, p. 105.

²¹⁹ *Idem*.

²²⁰ Chakrabarty, *op. cit.*, p. 20.

²²¹ Hernández, *op. cit.*, p. 105.

nuevo orden económico transnacional.”²²² Insertos en estos procesos, se afirmó que es necesario repensar el pluralismo y la subalternidad dentro de las sociedades plurales.²²³

Como se ha visto, durante la segunda mitad del siglo XX los marginados, dominados, oprimidos, subalternos, han ganado terreno en la historiografía desde diferentes perspectivas y de la pluma de autores de diversas corrientes. La tesis aquí presente pretende insertarse en la continuidad de este desarrollo historiográfico explorando otra faceta que, considero, es fundamental para la recuperación de estos actores y su dinámica en sociedad en la labor de la disciplina histórica: el discurso que expresa la serie de *Dragon Age* sobre las dinámicas sociales de los grupos mencionados. A manera de explicación y soporte, cabe recuperar algunas ideas sobre el discurso social.

Angenot argumenta sobre el discurso social que éste impone, entre otras cosas, “ideas de moda”, “problemas parcialmente preconstruidos, intereses ligados a objetos cuya existencia y consistencia no parecen ofrecer dudas, ya que el mundo entero habla de ellos.”²²⁴ En lo que corresponde a este trabajo, el amplio interés del pasado siglo XX y el actual siglo XXI sobre los grupos marginados y oprimidos, sobre los de abajo, parece apuntar a que uno de esos problemas preconstruidos del discurso es precisamente la ausencia de las experiencias de dichos grupos en diversos ámbitos como lo son, por ejemplo, la política, la labor historiográfica y los productos de la industria del entretenimiento. Por su lado, el “rescate” de sus vivencias, producciones y participación en los procesos históricos, entre muchas otras cosas, podría identificarse como una idea de moda.

El proceso que se ha puesto en marcha para subsanar esos vacíos en cuanto a lo que concierne a los marginados y oprimidos se ha realizado en una multiplicidad de ámbitos atendiendo al hecho de que su ausencia se percibe en todos esos espacios. La historiografía es uno de ellos, como hasta aquí se ha presentado, así como los videojuegos. Dentro de los géneros ya conocidos, los desarrolladores han comenzado a incluir a aquellos grupos a

²²² Grupo Latinoamericano de Estudios Subalternos, “Manifiesto inaugural”, Ensayistas.org, <https://www.ensayistas.org/critica/teoria/castro/manifiesto.htm>.

²²³ *Idem*.

²²⁴ Angenot, *op. cit.*, p. 43

quienes hasta el momento no se les había concedido la importancia suficiente como para ser un punto de enfoque en un videojuego. Como ejemplo, considero que es notable el caso de *This War of Mine*, un juego de 2014 inspirado en el sitio de Sarajevo ocurrido durante los noventa en el marco de la guerra de Bosnia. Si bien los contextos bélicos no son nada nuevo en el ámbito de los videojuegos (como lo evidencian franquicias como *Call of Duty* y *Battlefield*), *This War of Mine* no posiciona al jugador como un soldado, sino como un civil cuyo único objetivo es sobrevivir el sitio. Las hazañas heroicas de aquellos que pelean en la guerra, temas recurrentes en otras franquicias, son sustituidas por las historias de la “gente común” que parecen tener una existencia mucho más silenciosa, carente de la emoción que provee una narrativa de acción.

De esta manera, nuevos actores entran al ámbito de los videojuegos. Así como los civiles de *This War of Mine*, los elfos y magos de *DA* son representantes de unos actores que durante mucho tiempo estuvieron ausentes en los juegos. Al entender a los elfos y magos como tal, estudiarlos a ellos y su posición y dinámicas dentro del universo del juego es estudiar un producto directo del proceso iniciado durante el siglo XX de rescate de la experiencia de los de abajo. El hecho de que se tome como objeto de estudio a otro resultado de ese problema preconstruido y esa idea de moda es precisamente lo que permite la exploración de las ideas dominantes del discurso social contemporáneo sobre los marginados y oprimidos. Asimismo, no debe de perderse de vista que la tesis presente es también parte del proceso mencionado, aunque enfocándose en el estudio de los discursos contemporáneos que se hacen sobre dichos grupos, esperando aunar desde otra perspectiva a esa historiografía de los de abajo que en gran medida se ha dedicado a recuperar la experiencia de la marginación y opresión, y en cierto modo a construir una representación de ella.

Encontrar nuestro mundo en Thedas

Como se ha mencionado, los actores en los que se enfocará el análisis serán los magos y los elfos debido a su preeminencia en el mundo de Thedas y su importancia para la narrativa de cada juego. Hasta el momento, la tesis presente ha navegado una plétora de temas e ideas en torno a los videojuegos y los marginados, oprimidos, subalternos, todos los cuales se han presentado desde una visión completamente anclada a la “realidad” y con pocas referencias

al objeto de estudio establecido. Sin embargo, al ser el análisis de *Dragon Age* la parte central de este trabajo, a partir de esta sección se hablará libremente sobre los contenidos del juego, lo cual implicará sumergirse por completo en la fantasía que los desarrolladores de las entradas han construido.

Thedas, concebido como un mundo diferente a la Tierra, está lleno de magia, dragones y otras criaturas fantásticas, razas aparte de la humana, espíritus y demonios, dioses y muchas cosas más. Por más extraordinarios que sean todos estos elementos, se les tratará como hechos dados pues dentro del canon de los juegos son cosas muy reales. El análisis que se realiza en capítulos posteriores parte necesariamente de la última aseveración. Se trata de “suspender la incredulidad” lo suficiente como para tratar la fantasía sin conflicto, dejando de lado la idea de que los elementos de los juegos “no existen” (para nosotros), pero reteniendo un sentido crítico no en torno a la imposibilidad de la fantasía, sino a los discursos que nadan dentro de ella. Y, de hecho, gran parte de la importancia de acercarse a productos culturales como los videojuegos está precisamente en esa “negación” de reconocer qué es “real” dentro de lo que se presenta.

En el prólogo de *Las reglas del arte: génesis y estructura del campo literario*, el sociólogo Pierre Bourdieu se dedica a analizar la novela *La educación sentimental* de Gustave Flaubert. Para realizar esta exploración, Bourdieu comienza con una firme aseveración:

...the structure of the book, which a strictly internal reading brings to light, that is, the structure of the social space in which the adventures of Frédéric unfold, proves to be at the same time the structure of the social space in which its author himself was situated.²²⁵

Básicamente, el sociólogo afirma que el espacio social de Frédéric, el protagonista de la novela, se “asimila” con el de Flaubert. De hecho, son el mismo espacio social. Con esto en mente, Bourdieu continúa diciendo que esto implica que los personajes del libro son, o

²²⁵ ...la estructura del libro, la cual sólo una estricta lectura interna puede develar, es decir, la estructura del espacio social en el cual las aventuras de Frédéric se desarrollan, prueba ser al mismo tiempo la estructura del espacio social en el cual el autor mismo estaba situado. [traducción propia]

Pierre Bourdieu, *The Rules of Art: Genesis and Structure of the Literary Field*, Estados Unidos, Stanford University Press, 1996, p. 3.

funcionan, como símbolos que conjuntan en sí mismos, y en combinaciones diferentes, las aptitudes que el autor decimonónico considera necesarias para el éxito social.²²⁶

En las páginas siguientes, Bourdieu examina meticulosamente a los personajes de *La educación sentimental* y las situaciones a las que se enfrentan, construyendo a partir de esas diversas conclusiones sobre cómo era la estructura social dentro de la cual Flaubert vivía. Al analizar la novela, el sociólogo logra dibujar ante el lector el “espacio social” francés de la segunda mitad del siglo XIX, asegurando que, más allá de ver en la novela un intento autobiográfico de Flaubert, se está atendiendo a una “objetification of the self, of autoanalysis, of socioanalysis.”²²⁷ Así, la novela articula entre sus páginas el contexto que la produjo pero mediante una “traducción” que esconde dicha estructura social para alejarse de la pretensión de “realidad” e instaurarse en una donde lo presentado en el texto literario sea simplemente “creíble”. El autor termina por construir un “eufemismo generalizado” donde hay una realidad que no se reconoce como tal.²²⁸

Lo anterior, ese “efecto de realidad” que es al mismo tiempo una negación de la misma, es algo que, según afirma Bourdieu, posibilita la obtención de conocimiento, de “saberlo todo”, partiendo de una obra literaria. En palabras de Bourdieu:

The charm of the literary work lies largely in the way it speaks of the most serious things without insisting, unlike science according to Searle, on being taken completely seriously. [...] Such is the understanding of life that we have from reading novels. One may 'live all lives', in Flaubert's phrase, by writing or reading, only because there are so many ways of not truly living it.²²⁹

En el trabajo presente se arguye que algo similar sucede con los videojuegos. Más evidente incluso que en *La educación sentimental*, el efecto de realidad en *DA*, la negación

²²⁶ *Ibidem*, pp. 5-10.

²²⁷ objetivación del ser, de autoanálisis, de socioanálisis [traducción propia]

Ibidem, p. 25.

²²⁸ *Ibidem*, p. 32

²²⁹ El atractivo del trabajo literario yace en gran medida en la manera en que habla de las cosas más serias sin insistir, a diferencia de la ciencia de acuerdo con Searle, en ser tomado seriamente. [...] Tal es el entendimiento de la vida que obtenemos de leer novelas. Uno puede ‘vivir todas las vidas’, en palabras de Flaubert, mediante la escritura o la lectura, sólo porque hay muchas maneras de no vivirlas realmente. [traducción propia]

Ibidem, p. 33.

de la realidad misma detrás de un mundo fantástico cuidadosamente construido, nos permite conocer el nuestro, “vivir todas las vidas” por virtud de “no vivirlas realmente”, en múltiples ocasiones dentro de un mismo producto cultural.

En este punto conviene retomar el concepto de neomedievalismo que se ha revisado anteriormente. La obra de Flaubert, si bien es mucho más que una autobiografía, como lo señala Bordieu, muy probablemente no pretendía ser nada cercano a lo que se puede identificar como fantasía. En este sentido, quizá sea más complicado hacer un ejercicio similar al que realizó Bourdieu con *La educación sentimental* para el caso de *Dragon Age*, en el cual espadas, magia y bestias son comunes en vez de, por ejemplo, tecnología de la contemporaneidad como teléfonos celulares, computadoras y electrodomésticos. Encontrar nuestra realidad negada mediante una negación tan intrincada y, más importante aún, tan imposible como la que crea la alta fantasía parece una tarea con poca esperanza de éxito. Sin embargo, considero que ya se ha vislumbrado porque sí puede realizarse y porque los productos de fantasía son una fuente rica para estudiar nuestra contemporaneidad.

Se ha dicho en capítulos pasados que parte de los elementos inherentes al neomedievalismo actual son las preocupaciones del mundo contemporáneo, como bien lo ejemplifica la obra de G.R.R. Martin. Más allá de esto, quizás incluso anterior, Malden M. Jakovljević y Mirjana N. Lončar-Vujnović aseveran que “no matter how creative and imaginative the worlds of fantasy are, they all have something in common —they are all directly or indirectly rooted in the world of reality.”²³⁰ En su artículo, los autores retoman, entre otros, los planteamientos del escritor George MacDonald, quien argumenta que dentro de la ficción, las leyes del mundo real también operan, dominando a la imaginación y otorgándole al mundo ficticio lógica y consistencia. Es así como se producen mundos como

²³⁰ sin importar qué tan creativos e imaginativos sean los mundos de fantasía, todos tienen algo en común — todos están directa o indirectamente arraigados al mundo de la realidad. [traducción propia]
Malden M. Jakovljević y Mirjana N. Lončar-Vujnović, “Medievalism in contemporary fantasy: a new species of romance” en *Imago Temporis. Medium Aevum*, no. X, 2016, p. 100. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5824001>.

los de Tolkien y Martin, donde lo fantástico se hace inteligible mediante su combinación con lo “natural”.²³¹

Jakovljević y Lončar-Vujnović arguyen que quienes articulan un mundo de fantasía logran crear algo que es lo suficientemente extraño para que no sea identificado como el mundo real, pero adecuadamente reconocible para ayudar a que el público suspenda su incredulidad. Esto se logra en gran parte recurriendo a los elementos comúnmente relacionados con el Medievo y a arquetipos manifestados a través de figuras como monstruos y hechiceros.²³²

La carga de elementos sobrenaturales en un mundo fantástico debe de parecer “natural” para el público, pues lo es para los personajes que viven en él. La fantasía, en este sentido, argumentan los autores, actúa como un reflejo de la realidad objetiva del público, pues debe ser “creíble”, inteligible, para que una persona pueda sumergirse completamente en ella y disfrutarla.²³³ De esta manera es que la presencia de la realidad es absolutamente necesaria. Los mundos fantásticos son así “a meditation on the hidden desires and nightmares of contemporary man.”²³⁴

Lo neomedieval surge, entonces, como una interpretación altamente complicada de la contemporaneidad que utiliza elementos de la Edad Media como herramientas eficientes para explorar aquello que nos aqueja de nuestro mundo. Lo fantástico, articulado por símbolos comunes y arquetipos en torno a las leyes del mundo real, termina por ser un símil mucho más cercano a la realidad de lo que pareciera ser a primera vista. Es quizás una negación de la realidad un tanto más rebuscada que la que esbozó Flaubert, con “capas extras”, pero un eufemismo generalizado, como lo llamó Bourdieu, a fin de cuentas.

Así como *La educación sentimental* esbozó en tinta el mundo de Flaubert, *Dragon Age* traza con pixeles y código el de sus desarrolladores. De la misma manera en que los

²³¹ *Ibidem*, p. 101.

²³² *Ibidem*, pp. 102-104.

²³³ *Ibidem*, p. 109.

²³⁴ una meditación sobre los deseos ocultos y las pesadillas del hombre contemporáneo. [traducción propia] *Ibidem*, p. 111.

personajes de la novela son símbolos de posiciones sociales de la Francia del siglo XIX, los de *DA* son manifestaciones concretas de figuras, discursos, posiciones existentes en nuestro mundo contemporáneo. Si Frédéric personifica el idealismo del mundo social, con sus específicas circunstancias, los elfos y magos de Thedas no son, en efecto, elfos y magos, sino nuestros marginados, oprimidos, subalternos. Mientras que *La educación sentimental* reconstruye a la perfección el espacio social de Flaubert, *DA* hace lo mismo con los discursos contemporáneos de la marginación y la opresión, entre otras cosas. Sólo queda insistir, entonces, en que cuando se habla de magos y elfos, de la Capilla, de los templarios, de los círculos, de dioses encarnados, de cualquier figura específica de los juegos, estamos hablando de hecho (de alguna manera u otra) de nuestra realidad representada en el reflejo subjetivo de ella, la refracción, que es finalmente *DA*.

Antes de pasar al primer análisis, cabe recordar cómo y porqué es que elfos y magos son las figuras gracias a las cuales puede encontrarse a los marginados y oprimidos de nuestra realidad. Para los elfos, su situación como sirvientes, esclavos o alienados en general, se debe, primero, a la derrota de Elvhonan, el antiguo imperio élfico, por el imperio humano de Tevinter, y luego por la caída de Los Valles, la segunda nación de los elfos, a manos de Orlais, otro imperio humano. Esto último resultó en el surgimiento de los dalishanos, clanes nómadas de elfos que se negaron a someterse al régimen humano y al de la Capilla, así como de las ya mencionadas elferías. En el presente de los juegos, los elfos urbanos de las elferías viven en pobreza, tienen acceso a pocos trabajos, deben profesar públicamente la religión de la Capilla y son considerados como ciudadanos de segunda clase a quienes la ley sólo aplica cuando es beneficioso para los humanos.

Por su parte, la opresión y marginación de los magos se presenta como un desarrollo con fuerte influencia religiosa. Los siete maeses sidereal de Tevinter, una nación gobernada por una “magocracia”, fungen como la razón fundadora de la opresión a los magos. Según la tradición histórica de la Capilla, estos maeses, no estando satisfechos con su imperio, decidieron asaltar la Ciudad Dorada, morada del Hacedor (dios único de la religión andrastiana), por lo que la deidad los convirtió en los primeros *darkspawn* (engendros tenebrosos), desatando así la primera ruina en Thedas. Posteriormente, al fundarse

oficialmente la Capilla después de la martirización de Andraste, profetisa del Hacedor, y expandirse como la institución religiosa hegemónica en el continente, se prohibió el uso de la magia en su gran mayoría y se crearon los círculos de magia para controlar el uso de la magia en Thedas. Junto a estos se fundó la Orden de los Templarios para el monitoreo de los círculos, y los Buscadores de la Verdad para vigilar a los templarios.

Para la temporalidad de los juegos, este sistema mantiene encerrados a la gran mayoría de los habitantes de los círculos sin posibilidad de salir, con poco poder de decisión sobre sí mismos y nula participación política, enfrentándose constantemente a abusos templarios, así como a amenazas contra su vida por fallar su “examen de graduación” (la Angustia) o contra su identidad por no cumplir requisitos o no ser del agrado de los templarios (el rito de la tranquilidad).

Con esta breve síntesis de la situación de elfos y magos, considero que es claro ver cómo es que pudiera considerárseles marginados y oprimidos. Sobre la primera categoría, algunos de los adjetivos que recupera Lundedal Hammar aplican para magos y otros para elfos. Los magos, por su lado, aislados en sus círculos, son silenciados para todo el exterior e incluso se les ignora para cuestiones que impliquen a las mismas escuelas. Además, en definitiva, se les considera como una amenaza. En el caso de los elfos, tanto dalishanos como urbanos son ignorados, trivializados, invisibilizados y silenciados para básicamente cualquier cosa como ciudadanos de segunda clase frente a los humanos.

Sobre opresión, puede decirse que ambos grupos sufren de limitaciones en la gran mayoría de los aspectos de su vida, sin duda en relación íntima con su encierro y aislamiento, con lo que de ninguna manera tienen las mismas oportunidades que el grupo norma. Asimismo, los juegos muestran actitudes y actos por parte de dicho grupo dominante que podrían ser considerados como esos agentes de opresión diaria y normalizada. Aquí podrían incluirse los propios discursos de los templarios, que justifican sus abusos, que se discutirán posteriormente o cosas como la denigración cotidiana hacia los elfos en las ciudades. Así, la opresión de Hernández también está presente.

Capítulo 3 – Culpabilidad y protección: justificando la marginación y la opresión

Aclaraciones sobre los elementos analizados

Antes de comenzar el análisis, cabe recordar que *Dragon Age* es una serie de videojuegos RPG (juego de rol) donde el jugador asume el papel de un personaje dentro del mundo fantástico de Thedas y realiza misiones de índole diversa usualmente con el objetivo de concluir la historia principal del juego. A través del PC, se puede experimentar todo lo que aquel mundo ficticio tiene por ofrecer y, lo que es más importante para esta investigación, se puede participar en las dinámicas de opresión y marginación y, por lo tanto, en el discurso dominante sobre ellas. En *DA*, considero que el vehículo más común de este discurso son las conversaciones y diálogos que suceden constantemente a lo largo de la partida y sobre las cuales el jugador tiene cierto control. Para este trabajo, he clasificado estas interacciones como obligatorias, si son parte de la narrativa mayor del juego, u opcionales y dependientes en gran medida del interés del jugador en los personajes.

El aspecto del “rol” encuentra su máxima expresión en las conversaciones del PC gracias a un sistema de “árbol de diálogos”. Esto significa que las interacciones tienen una estructura general a seguir, con puntos nodales definidos, pero con diferentes caminos (“ramas”) que se pueden recorrer y que finalmente convergen en dichos puntos. La ruta que tome la conversación está en manos del jugador, quien debe elegir entre las opciones que se le presenten. En general, estas opciones representan actitudes y/o opiniones que responden ante lo último que se ha dicho. Cada diálogo genera en los otros participantes de la conversación una respuesta acorde y, en momentos determinados y sólo con los compañeros, un aumento o reducción de aprobación con respecto al PC. Es de esta manera en la que el jugador puede definir la postura de su personaje dentro del juego, es decir, asumir un “rol” y actuar de acuerdo a ello. El sistema descrito se puede apreciar en la siguiente ilustración que recopila en una tabla todas las ramas de la conversación del PC con el Inquisidor Ameridan en el *dlc* de *DAI*, *Jaws of Hakkon*.

Las conversaciones son una de las maneras en que los juegos presentan información al jugador. Mucha de esta información se presenta como parte de interacciones opcionales. Estas conversaciones y diálogos, de acuerdo con los planteamientos de Adam Chapman en su libro *Digital Games as History*, podrían ser clasificados como *narrative fragments* o “fragmentos narrativos”, es decir, fragmentos constituidos en su totalidad por los desarrolladores que suelen ser “discrete, directing, self-contained and often contextually non-specific, pre-scripted, fully formed sections of *narrative* that emplot and structure the events of the game’s narrative”²³⁵. Por ejemplo, la explicación de los objetivos de una misión por un personaje mediante una *cutscene*, como podrían ser las escenas previas a las misiones principales de *DAI* que se inician en la mesa de guerra, es un fragmento narrativo.

Por otro lado, existen los *lexia* que son las unidades mínimas narrativas y que dependen de las acciones de los jugadores dentro del juego. Así, la totalidad de los *lexia* pueden estar o no presentes en la experiencia de juego. Al combinar el jugador los diferentes *lexia*, surge una narrativa específica llamada *ludonarrative* o ludonarrativa que es aquella a la que se ha referido como la experiencia de juego o, dicho de manera burda, la narrativa que crea el jugador al “jugar el juego” y que es particular al *playthrough* de cada usuario.²³⁶ Por ejemplo, la ludonarrativa de un jugador que desbloquee el área de las Tumbas Esmeralda en *DAI* y complete misiones allí será diferente de la de alguien que decida ignorar dicha zona. Asimismo, también será diferente aunque ambos desbloqueen las Tumbas Esmeraldas, pero no pasen por las mismas regiones o hagan las mismas misiones. Incluso si regiones y misiones llegaran a coincidir, la ludonarrativa aún sería diferente para ambos dependiendo de, por ejemplo, la armadura y arma que lleven puestos, los compañeros que los auxilian, las habilidades que usen y en qué orden, etc.

Si bien en juegos lineales los fragmentos narrativos son absolutamente necesarios para que avance la narrativa general, en juegos como *DA* esto no es así para todos los

²³⁵ discretas, dirigidas, autónomas y a menudo no contextualmente específicas, preescritas, secciones completas de la narrativa que contextualizan/integran dentro de un argumento/trama y estructuran los eventos de la narrativa de un juego. [traducción propia]

Adamp Chapman, *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, Estados Unidos, Routledge, 2016, p. 121.

²³⁶ *Ibidem*, pp. 123 y 124.

fragmentos. *DA*, como otros juegos de BioWare y juegos de mundo abierto, desarrolla una *open story structure* o “estructura de historia abierta”. Ésta implica que la *framing narrative* o narrativa enmarcada, que es aquella compuesta por los fragmentos narrativos,²³⁷ tiene una presencia significativa pero depende en cierta medida de las decisiones que se realicen en la ludonarrativa. En juegos con este tipo de narrativa, la totalidad de la narrativa enmarcada probablemente no pueda estar presente en la versión final de la narrativa que experimenta el jugador, pues éste tiene la oportunidad de ignorar fragmentos narrativos y está obligado a decidir entre mantener y excluir algunos (mediante la ludonarrativa).²³⁸

Se entiende, entonces, que los diálogos y conversaciones opcionales son fragmentos narrativos cuya inclusión en el *playthrough*, atendiendo a la dinámica de la estructura de historia abierta, depende de las acciones del jugador. En *DAO* y *DAI*, el PC puede hablar con sus compañeros y algunos otros personajes para averiguar más sobre ellos, su vida, sus opiniones, los problemas que los aquejan en ese momento, etc. Se puede acceder a estas conversaciones al acudir voluntariamente a los personajes y presionar el botón para interactuar con ellos. Cada personaje, entonces, tiene su propio árbol de conversación “privada”, si se le quiere llamar así, que funge principalmente como “exposición de contenido”. De esta manera se enriquecen tanto los personajes secundarios, como el propio mundo, además de presentar algunas oportunidades más para definir al PC. En general, estas pláticas están disponibles en todo momento, a excepción de algunas ramas que se desbloquean al cumplir ciertos requerimientos como pueden ser niveles específicos de aprobación.

En *DAO*, incluso las conversaciones opcionales suceden casi como una *cutscene*²³⁹. La cámara deja de estar en el control del jugador y se utiliza la cámara subjetiva, es decir, que ésta se posiciona casi exclusivamente detrás del hombro del PC y muestra al personaje con el que se habla en plano medio (de la cintura para arriba). En *DAI*, las conversaciones

²³⁷ *Idem*.

²³⁸ *Ibidem*, pp. 129 y 130.

²³⁹ Puede entenderse una *cutscene* como una sección narrativa no interactiva del juego que puede tener diferentes objetivos como presentar la historia del juego y contextualizar el *gameplay*, entre otros.

Greg Buchanan, “02: Linear cut-scene narrative”, Greg Buchanan, <https://www.gregbuchanan.co.uk/writing-for-games/02-linear-cut-scene-narrative> (consultado el 27 de enero de 2021).

expositivas no cargan una escena separada, sino que fijan al jugador en el lugar desde donde se presionó el botón para interactuar y la cámara se ajusta ligeramente para mostrar de mejor manera a ambos personajes, cambiando el ángulo y haciendo zoom. A pesar de esto, el jugador puede mover la cámara voluntariamente alrededor de un eje fijo durante toda la duración de la conversación. En ambos juegos, el PC elige de entre las opciones de temas de las cuales cada personaje puede hablar y es posible llegar a agotar los árboles de diálogo. *DAII* carece de interacciones opcionales expositivas en la forma en que las otras dos entradas de la serie sí las tienen, pero sí contiene ciertas conversaciones opcionales, mayormente con los compañeros, mediante las cuales el PC puede llegar a conocer a los otros personajes, pero hay poca libertad para elegir los temas, los árboles son breves y las conversaciones sólo suceden una vez por *playthrough* cuando se cumplen las condiciones necesarias.

Las conversaciones que suceden dentro de las misiones secundarias son otro tipo de fragmentos narrativos opcionales puesto que técnicamente ninguna de estas misiones debe ser completada para continuar con la historia principal. Si bien las conversaciones dan información sobre el mundo, se limitan a ofrecer aquella que es necesaria para el objetivo de la misión. No es exponer por exponer, por lo que se diferencian de las interacciones descritas previamente, aunque no es raro que se compartan temas.

Por su parte, *cutscenes* especiales suceden si las circunstancias correctas han ocurrido. Por ejemplo, en *DAO* algunos de los regalos que puedes ofrecer a tus compañeros son especialmente significativos para ellos y, al entregarlos, se iniciará automáticamente una conversación. En *DAII*, los compañeros tendrán algunas cosas que decir si se les lleva a ciertas misiones. Se disculparán, por ejemplo, si se les lleva a la segunda misión concerniente al joven mago Feynriel y traicionan al PC durante ella. En *DAI*, los niveles de aprobación provocarán *cutscenes* determinadas como aquellas en que un personaje decide dejar la Inquisición si su aprobación del Inquisidor es lo suficientemente baja. Existen muchos más ejemplos como estos. Así como todas las interacciones anteriormente descritas, este tipo de *cutscenes* también son fragmentos narrativos que dependen enteramente de la voluntad del jugador de acercarse o no a los compañeros del PC.

Por otro lado, hay conversaciones obligatorias que suceden dentro de las *cutscenes* que son parte de la historia principal de los juegos. Si atendemos a lo que se ha establecido antes, estas conversaciones también son fragmentos narrativos, pero ya no dependientes de las decisiones del jugador. Se asemejarían de mayor manera a los fragmentos narrativos de los juegos lineales, los cuales son absolutamente necesarios para el progreso de la narrativa del juego. Así, las conversaciones obligatorias funcionan principalmente para mover la historia hacia adelante. No son escenas expositivas del mundo, como tal, aunque usualmente incluyen cierta información sobre aspectos claves de la historia que necesiten clarificación.

Estas *cutscenes* son consistentes en todas las partidas que se jueguen, es decir, siempre sucederán sin importar las decisiones que se tomen puesto que forman parte de la narrativa general. En *DAO*, las secuencias de la llegada al campamento de Ostagar y la iniciación de los guardas grises al principio del juego funcionan efectivamente como la introducción a la campaña principal del juego y se repiten prácticamente iguales en todos los *playthroughs* que se realicen sin importar el origen que se haya elegido para el PC. En *DAII*, los inicios y finales de los actos son ejemplo de *cutscenes* obligatorias. Para *DAI*, las breves escenas que suceden al seleccionar las misiones principales en la mesa de guerra son fijas en todas las partidas. Si bien el jugador tiene aún cierta agencia en estas conversaciones, pues debe seleccionar las respuestas y/o acciones del PC, lo cual indica nuevamente la influencia de la ludonarrativa en la narrativa enmarcada, las escenas en sí mismas deben suceder, en cualquiera de sus versiones, para que avance la historia.

En ambos tipos de conversaciones (fragmentos narrativos) opcionales y obligatorias, se encuentra también una de las dinámicas más importantes de los juegos: la toma de decisiones. Esta mecánica es la manera en que la ludonarrativa, y por ende el jugador, llega a afectar cómo se constituye la narrativa enmarcada de un *playthrough* específico mediante la exclusión de ciertos fragmentos narrativos en favor de otros.

Para las interacciones opcionales, las decisiones surgen no en las pláticas expositivas, sino dentro de las misiones secundarias. En general, estas decisiones determinan la manera en que se cumple la misión y tienen poca consecuencia en la narrativa. El mayor efecto que pueden tener es un aumento o reducción de la aprobación de los otros personajes

respecto al PC y eso no sucede con todas las misiones secundarias. Por su parte, en los momentos nodales de la historia, los fragmentos narrativos obligatorios, los juegos presentan al jugador con una decisión grande y le ofrecen comúnmente dos alternativas entre las cuales debe escoger. Estas son las decisiones que modifican la gran historia del juego, determinan los “resultados” que se muestran en los epílogos de los juegos y hacen eco en las entradas siguientes de la serie. En su mayoría, las decisiones describen la acción a tomar y se manifiestan luego como diálogos del PC.

Las decisiones, grandes o pequeñas, suelen exhibir conflictos morales que denotan una posición u otra respecto a lo que se pretende resolver. Como parte del rol, los jugadores pueden escoger aquella que vaya acorde con la identidad, características, moral, que hayan diseñado para su personaje, pero están en libertad para decantarse por cualquiera de las alternativas. Si las opciones de diálogos posibilitan al jugador posicionarse con respecto a la opresión, la dominación y los marginados, la dinámica de toma de decisiones le permite participar activamente en dichas dinámicas sociales, ya sea para perpetuarlas tal y como están o modificarlas. Sobre la dimensión del impacto de las decisiones se hablará más tarde.

Como se ha visto, el fragmento narrativo del diálogo es de gran importancia para los juegos tanto como vehículo de información opcional y como parte integral del aspecto del rol y, por ende, de los momentos cruciales de la partida. Las conversaciones obligatorias son necesarias para el progreso de la historia de las entradas. Además, su papel dentro del *gameplay* les otorga una importancia discursiva mayor a la de un texto, pues los diálogos se vuelven así “argumentos interactivos”, eslabones de un proceso del juego, parte de lo que Bogost identificó como la retórica procesal. Por el momento, basta con asegurar que las conversaciones son una de las vías más significativas a través de las cuales opera el discurso dominante sobre la opresión y los marginados. Por esto, se ha optado por concentrar la mayor parte del análisis en las conversaciones y diálogos.

Los textos e imágenes son un caso diferente. Aquí debemos recordar a los *lexia* que explicamos en párrafos anteriores. Se dijo que son las unidades mínimas de la narrativa y que básicamente están a la disposición del jugador, por lo que su presencia no está

garantizada en el *playthrough*. Para aclarar más esta figura, considero que es acertado recuperar las palabras de Chapman:

The difference between *lexia* and the narrative fragments of the framing narrative is roughly akin to the difference between an actor's use of a prop, gesture or line (*lexia*) and being subject to a sequence of events in the script (*narrative fragments*).²⁴⁰

Entre muchas otras cosas, como armas, armaduras, monturas, los árboles y las plantas, etc., las imágenes específicas de las que se hablarán y los textos son *lexia*.

Por su parte, los textos o “entradas de códigos” son opcionales en su totalidad y, además, son objetos coleccionables. Lo último quiere decir que son objetos que deben ser desbloqueados por el propio jugador interactuando con ciertos elementos del mundo, comprándolos, alcanzando puntos específicos de la historia principal o de misiones secundarias, entre otras acciones. Existe poca seguridad, entonces, de que los jugadores hayan leído códigos en general y menos aún, quizá, de que hayan leído aquellos significativos al trabajo presente.

En cuanto a las imágenes, se debe de tener presente el hecho de que *DA* otorga al jugador control de la cámara dentro del juego. La cámara virtual de un videojuego es, como lo describe el dr. Paolo Burelli, el soporte de la interacción y la visualización de lo que sucede en los juegos, por lo que la cinematografía virtual está íntimamente relacionada con la experiencia del jugador. Dentro de los videojuegos, existen dos tipos de cámaras: la cinemática y la interactiva. La primera es aquella utilizada durante las *cutscenes* para el desarrollo de la historia y presenta los elementos importantes a ella. La segunda, por su lado, es la que se usa para el *gameplay*, el jugador tiene cierto nivel del control sobre ella y puede ser de primera o tercera persona.²⁴¹

²⁴⁰ La diferencia entre los *lexia* y los fragmentos narrativos de la narrativa enmarcada es más o menos parecida a la diferencia entre el uso de un actor de utilería, gesto o línea (*lexia*) y el que esté sometido a una secuencia de eventos en el libreto (fragmentos narrativos). [traducción propia]

Ibidem, p. 123

²⁴¹ Paolo Burelli, “Game Cinematography: from Camera Control to Player Emotions” en Kostas Karpouzis y Georgios Yannakakis (eds.), *Emotion in Games – Theory and Praxis*, Suiza, Springer International Publishing, 2016, pp. 183 y 184. Recuperado de

A diferencia de juegos como *Heavy Rain*, *Detroit: Become Human* y *Everybody's Gone to the Rapture*, por ejemplo, donde la interacción entre el jugador y lo que sucede en pantalla es mínima y, por lo tanto, la cinematografía virtual cobra especial importancia, *DA* carece de esa cualidad “cinemática” que hace parecer a un videojuego poco más que una película. En *DA*, el *gameplay* implica más que sólo mover al personaje e interactuar con objetos, además de que el jugador impacta de mayor manera en lo que se presenta en pantalla, por lo que es la cámara interactiva la que es más significativa. La cámara cinemática, por su lado, realiza poco más que mostrar los elementos importantes a la historia que se narra de manera directa. Si un personaje está hablando, se muestra su rostro en primer plano; si marcha un ejército, se muestra una toma panorámica. Considero, entonces, que el peso de las tomas cinematográficas es también mínimo en lo que respecta al discurso de los juegos de las dinámicas de marginación y opresión.

Por otro lado, el diseño como tal de todo lo que existe dentro de Thedas, ya sean



Fotograma 1 - Estatuas de esclavos en el Cadalso (*DAII*), captura propia

personajes, espacios, heráldica, mapas, etc., posiblemente aporte información significativa para el análisis. Los desarrolladores fueron conscientes de lo importante que es la retórica visual, y el arte conceptual de los juegos y su traducción a un ambiente digital 3D lo demuestra. Por ejemplo, las múltiples estatuas de esclavos escondiendo su rostro en sus manos que adornan el patio del Cadalso en Kirkwall recuerdan el pasado esclavista de la ciudad al mismo tiempo que representan el sufrimiento presente de los magos que habitan el círculo local, todo apuntando a la imagen general de Kirkwall como un lugar opresivo. En

https://www.researchgate.net/publication/304441359_Game_Cinematography_from_Camera_Control_to_Player_Emotions.

DAI, los símbolos de la Inquisición representan una vigilancia sofocante y violenta por medio de imágenes como el ojo que todo lo ve (elemento representativo de la organización) y un ariete en forma de puño. Por esto, se ha otorgado cierta importancia a las imágenes con las que necesariamente interactúa el jugador durante su exploración o simple transporte dentro del juego.



Fotograma 2 - Ariete en forma de puño (*DAI*), captura de <https://www.youtube.com/watch?v=mlu85u9GKms&t=1125s>

visuales. Si el usuario nunca inclina la cámara para ver hacia arriba dentro de la capilla de Kirkwall, la estatua de Andraste pasará prácticamente desapercibida, a pesar de su enorme tamaño y aunque se le haya visto brevemente al entrar al área. Si se decide no desbloquear el área de las Tumbas Esmeralda en *DAI*, las estatuas severas que resguardan extractos de un sermón relativo al triunfo de la segunda marcha exaltada no figurarán nunca en la experiencia del jugador. Así, muchas veces este tipo de símbolos e imágenes quedan relegadas a segundo plano, por lo que son parte integral del mundo, sí, pero sin ser objeto de especial atención.

Sin embargo, cabe resaltar que tanto códigos como las imágenes mencionadas son partes canónicas de los juegos, es decir, son contenidos, *lexia*, que fueron concebidos como existentes e integrales al universo de los juegos. Así, el hecho de que figuren o no en el *playthrough* del jugador no niega su presencia en Thedas.

No obstante, también se debe tener en cuenta que, relacionado con el predominio de la cámara interactiva, la mayoría del tiempo depende del jugador el énfasis que se ponga en estos elementos



Fotograma 3- Estandarte con heráldica de la Inquisición (*DAI*), <https://dragonage.fandom.com/wiki/Inquisition#Heraldry>

Esto significa que, de la misma manera que los diálogos, códigos e imágenes son otros elementos que reflejan algún aspecto del mundo real desde la específica subjetividad de los desarrolladores. Por esta razón, sí se mencionarán algunos textos e imágenes, pero, atendiendo a las reducidas posibilidades de que sean experimentados por el jugador, dichas menciones serán reducidas en comparación con los diálogos que se citarán.

Como una última observación, considero que es importante mencionar que la cantidad de contenido que se puede encontrar sobre el tema en las tres entradas de la serie es vasta. Para extraer la información a analizar, se realizó un aproximado de 260 horas de juego. Se terminó la historia principal de cada una de las entradas dos veces: un *playthrough* donde se actuara en beneficio de los magos y los elfos, buscando apoyarlos para modificar su situación para bien, y otro donde se asumiera el rol del opresor lo más posible, intentando mantener el *statu quo* establecido por el juego y, si fuera posible, trabajar en detrimento de los marginados. En los primeros *playthroughs* se asumió el rol de un elfo mago (excepto en *DAII* donde no se puede escoger la raza) para poder acceder a diálogos especiales de la raza y clase, mientras que en el segundo se jugó como un humano guerrero o pícaro.

El objetivo de lo anterior era recorrer diferentes ramas de las mismas conversaciones y ampliar así la información obtenida de los juegos. De esta manera, se buscaba abarcar no sólo una más de las vías alternativas que podían tomar las interacciones, sino también los potenciales cambios resultantes de tomar decisiones diferentes. Además de la historia principal de cada entrada, se completaron misiones secundarias que se consideraron podrían tener información relevante al tema. En cuanto a los *dlcs*, se realizaron todos al menos una vez, y dos veces aquellos que se estimó podrían ser más significativos para la investigación. Con estos objetivos en mente, durante el transcurso de los *playthroughs*, se tomaron notas de los diálogos, personajes y situaciones que explicitaban la dinámica social de marginación y opresión. Igualmente, se registraron textos y algunas imágenes relevantes.

A raíz de lo que se extrajo de las entradas de *DA*, se llegó a cinco puntos concretos que se reproducen en los tres juegos de alguna manera u otra, haciéndolos ideas constantes en cada *playthrough*. En secciones posteriores se presentan dichos puntos organizados en tres categorías que pretenden reflejar la base de la multiplicidad de perspectivas que *DA* se

esmera en exponer ante el jugador. Si bien *DA* es claro en establecer cuál es el *statu quo* del mundo y su razón de ser, también es tajante al cuestionar constantemente dicha normalidad. Es de esta manera en que crea situaciones complicadas, donde parece no haber respuesta evidente y todas las soluciones son “grises”. En este mismo espíritu, las secciones restantes de este capítulo y los siguientes capítulos muestran, primero, el discurso canónico que sostiene el *statu quo* con respecto a los elfos y los magos; luego, el discurso que domina el cuestionamiento a lo “normal”; y finalmente, la resolución al choque entre los previos dos discursos.

La derecha y sus discursos de discriminación

Para esta primera parte del análisis es necesario tener siempre en cuenta que el *statu quo* en el sur de Thedas es uno en el que los magos y los elfos se encuentran sometidos a poderes externos a sí mismos. La resolución de largos procesos históricos ha creado en su presente ficticio un mundo en el que los magos idealmente deben estar internados en el Círculo y los elfos en las elferías, apartados lo más posible del resto de la sociedad y obedientes al poder. Según lo que nos comunican las entradas de la serie, arguyo que el discurso que sustenta la dinámica social descrita es que *el marginado es culpable de su marginación y, por esto, se le protege de sí mismo (mediante la opresión que protege también al dominante)*.

Lo que se presentará en esta primera sección del análisis tiene similitudes con planteamientos base de lo que nosotros conocemos como “la derecha” y los discursos discriminatorios que surgen de ella. Por esto, considero necesario hacer una revisión rápida de a qué me refiero con esto, presentando aquello que es específicamente relevante al análisis.

Primero, se debe precisar qué se entiende en este trabajo como “la derecha”, para lo cual se recuperará lo planteado por Norberto Bobbio en su libro *Derecha e izquierda*. Allí, después de reflexionar sobre la vigencia de la *díada* y su supervivencia para designar diferentes posturas, proyectos, partidos, etc. en la política, Bobbio concluye que, al final, continúa habiendo una dicotomía en el espacio político a la cual, casi por casualidad y poco

importante, se le identifica aún con la díada de derecha-izquierda.²⁴² Más adelante, después de revisar a ciertos autores claves que, en aquel momento, también revisaron la díada, Bobbio señala que lo que ellos tienen en común es que todos contraponen una visión igualitaria de la sociedad a una no igualitaria.²⁴³

El autor precisa que al hablar de “igualdad” no se está refiriendo a la utopía en donde absolutamente todos son iguales en todos los aspectos, sino que está hablando de una concepción en la cual todos los humanos deberían ser más iguales que desiguales. Además, argumenta, existen dos tipos de desigualdades. En sus palabras,

Las desigualdades naturales existen y si algunas se pueden corregir, la mayor parte de ellas no se pueden eliminar. Las desigualdades sociales también existen y, si algunas se pueden corregir e incluso eliminar, muchas, especialmente aquellas de las cuales los mismos individuos son responsables sólo se pueden no fomentar.²⁴⁴

Así, la diferencia entre las dos partes del espacio político está principalmente en la visión que tiene cada una respecto a la igualdad en la sociedad. En la izquierda quedarían aquellos que consideran que todos los humanos son más iguales que desiguales y que las desigualdades son en su mayoría sociales, por lo que pueden ser eliminadas. Por su lado, en la derecha están aquellos que consideran que todos los humanos son más desiguales que iguales y que las desigualdades son mayormente naturales, por lo cual no son eliminables.²⁴⁵

La derecha así entendida se fundamenta en la comprensión de que la norma es que las desigualdades son naturales, inherentes, y permanentes. Esto podría implicar, entonces, que los “órdenes” que mantienen la desigualdad son también “naturales” y que cualquier intento de reducir y eliminar dichas desigualdades es en vano. Así, pueden legitimarse una gran cantidad de situaciones en gran parte gracias a los discursos que surgen y que llegan a dominar diferentes ámbitos, entre ellos, lógicamente, el de la política. Sobre estos discursos políticos identificados como “de derecha” o “conservadores” trabaja Teun A. van Dijk en su

²⁴² Norberto Bobbio, *Derecha e izquierda: razones y significados de una distinción política*, España, Taurus, 1995, p. 94.

²⁴³ *Ibidem*, p. 131

²⁴⁴ *Ibidem*, p. 143.

²⁴⁵ *Ibidem*, pp. 146.

colaboración para el libro *The Language and Politics of Exclusion: Others in Discourse*. Específicamente, van Dijk se concentra en la presencia del racismo en los discursos parlamentarios de derecha de occidente.

El autor parte de la aseveración de que, en general, los discursos son parte importante de la producción y reproducción del racismo. Explica que su enfoque en las élites políticas es debido a que éstas son las responsables, entre otras cosas, de las políticas que restringen la inmigración, las medidas contra la discriminación y de los recursos que se dedican a las necesidades de los migrantes. Además, tanto los políticos como los medios pueden utilizar el “resentimiento popular” para significar lo que les convenga en determinados momentos; en el caso que estudia van Dijk, como una legitimación para restringir la inmigración o los derechos de migrantes.²⁴⁶

Antes de comenzar el análisis formal de los discursos, van Dijk delinea varias “estrategias” usadas por los políticos en los debates parlamentarios para disimular de cierta manera su discurso de racismo, puesto que no pueden expresarlo directamente. Argumenta que estas estrategias están generalizadas en varios parlamentos occidentales debido a que, a pesar de que sí existan variaciones pertinentes al contexto específico del discurso, “the overall goals and functions of such talk are to maintain and legitimate white group dominance.”²⁴⁷ Si bien el autor centró el uso de las estrategias refiriéndose principalmente al racismo, considero que su planteamiento básico puede ser aplicado para discursos que evidencien discriminación de varios tipos. Todas las estrategias, de hecho, se encontraron durante el análisis de DA.

Van Dijk presenta siete estrategias:

- **Auto presentación positiva** (*positive self-presentation*), que implica básicamente la propia glorificación.

²⁴⁶ Teun A. van Dijk, “Political Discourse and Racism: Describing Others in Western Parliaments” en Stephen Harold Riggins (ed), *The Language and Politics of Exclusion: Others in Discourse*, Thousand Oaks, Sage Publications, 1997, pp. 31-34.

²⁴⁷ las metas y funciones generales de tal discurso son el mantenimiento y legitimación de la dominación del grupo blanco [traducción propia]
Ibidem, p. 38.

- **Presentación negativa del “Otro”** (*negative Other-presentation*), que secunda a la anterior en evidente contraste.
- **Negación del racismo** (*denial of racism*), o de la discriminación en general, que está siempre acompañada de un “pero” al final de la propia negación.
- **Simpatía aparente** (*apparent sympathy*) mediante la cual se asegura que las acciones que tengan consecuencias negativas en las minorías son para su bien y son necesarias para que la sociedad esté en armonía.
- **Justicia** (*fairness*), que se refiere a que las decisiones tomadas son siempre “firmes, pero justas”.
- **Transferencia desde arriba hacia abajo** (*top-down transfer*), que es cuando los políticos “diluyen” su responsabilidad para con el racismo (discriminación, en general) al culpar, en la mayoría de los casos, a la gente común de las manifestaciones de intolerancia. Éstas se justifican además al asignar a las minorías migrantes algo de la culpa porque su cultura naturalmente molesta a los nativos.
- **Justificación: la fuerza de los hechos** (*justification: the force of the facts*), que se refiere al uso de los “datos duros” para justificar las decisiones que se tomen.²⁴⁸

Posterior al análisis de diferentes discursos, del cual algunos de los puntos serán visitados más adelante, van Dijk concluye que, en general, lo que logran las élites políticas de derecha de occidente es articular al “Otro” como “a threat to our norms, values, principles, or religion; a threat to the economy and social structure; and, of course, a threat to our standard of living and our wallets.”²⁴⁹ Por su lado, lo propio del grupo no se cuestiona y se presenta como algo excelente.²⁵⁰

Cabe mencionar que la noción del “Otro” que identifica van Dijk es algo que también se expresa en el cine de Hollywood las últimas décadas. Jorge Assef, en su libro *La subjetividad hipermoderna*, analiza diversas películas nominadas a los Óscar en su búsqueda por la “subjetividad de la época”. Se centra en aquellas que define como “cine

²⁴⁸ *Ibidem*, pp. 36-38

²⁴⁹ una amenaza a nuestras normas, valores, principios o religión; una amenaza a la economía y la estructura social; y, por su puesto, una amenaza a nuestro estándar de vida y nuestras carteras [traducción propia] *Ibidem*, pp. 61 y 62

²⁵⁰ *Ibidem*, p. 62

hipermoderno” y comienza con *The Matrix*. En un apartado, aborda multiculturalismo y segregación y argumenta que lo que se presenta en varios de los productos es el reflejo de un intento constante de volver a instaurar un identificador universal en respuesta a “la caída del Otro”.²⁵¹ Al faltar un gran identificador, hay una pluralización de identificadores gracias a los cuales se “definen” comunidades que en muchas ocasiones buscan someterse entre ellas.²⁵²

Así, Hollywood ha representado a los otros, especialmente a los extranjeros (a veces migrantes ilegales, a veces no) como peligrosos, como una amenaza siempre presente, lo cual se muestra en películas como *Los niños del hombre*, donde se presenta una guerra entre nativos e inmigrantes; en *Babel*, donde los acontecimientos desatados por la herida de una turista estadounidense a manos de niños marroquíes sirven como génesis de una narrativa que cuestiona la articulación de una comunidad multicultural; e incluso en *Buscando a Nemo*, donde el mundo se construye con comunidades cerradas (medusas, tortugas, tiburones, etc.) y es un mundo “de afuera”, extranjero, que representa un riesgo significativo, como lo constata la propia introducción de la película con la muerte de la madre de Nemo y los otros peligros a los que se enfrentan los personajes principales.²⁵³

Lo que se ha explicado sobre la derecha y las estrategias de los políticos que disfrazan sus discursos discriminatorios (los cuales encuentran cabida en el cine reciente e hipermoderno de Hollywood) deberá tenerse en cuenta para el análisis de los juegos de *DA* que ocupa el resto de las páginas de este capítulo, pues, como se dijo, existen muchas similitudes.

²⁵¹ Otro se entiende en la obra desde una concepción psicoanalítica específica basada en parte en Lacan, para quien ese “Otro” (en términos básicos) es una alteridad “radical” que va más allá del sujeto y es un lugar donde se articula la “palabra” (entendida esta como un intercambio simbólico que conecta a los humanos entre ellos mismos). (Dylan Evans, *Diccionario introductorio de psicoanálisis lacaniano*, Buenos Aires, Paidós, *** p. 143.) Para sus propósitos, Assef trabaja con la idea de que el Otro es un discurso que supera al sujeto y es anterior a él. Jorge Assef, *La subjetividad hipermoderna: una lectura de la época desde el cine, la semiótica y el psicoanálisis*, Buenos Aires, Grama, 2013, p. 32.

²⁵² Assef, *op. cit.*, p. 123.

²⁵³ *Ibidem*, pp. 121 y 122.

El marginado como culpable

Naturaleza peligrosa y corrupta

Al iniciar una nueva partida en *DAO*, lo primero que el juego muestra es una narración, con una breve cita previa que se muestra en pantalla, sobre el origen de las ruinas y el nacimiento de los guardas grises como una organización para combatirlos. Acompañada de imágenes que ilustran lo que describe la voz en *off* y música ominosa, la narración establece inmediatamente un punto de partida desventajoso para los magos:

La Capilla nos enseña que fue la arrogancia del hombre la que trajo a los engendros tenebrosos a nuestro mundo. Los magos intentaron usurpar el cielo, pero sólo consiguieron destruirlo. Fueron expulsados, corrompidos y malditos por su propia corrupción. Regresaron en forma de monstruos, los primeros de los engendros tenebrosos.

En la cita anterior, los magos, sin mayor distinción o especificidad, cayeron ante su propia “corrupción” (lo que podría referirse a la mencionada arrogancia o a la magia) y provocaron una de las mayores catástrofes en la historia de Thedas. Sus acciones fueron tan repugnantes que, tras su fracaso, fueron convertidos en monstruos literales y regresaron como “ruina”. Así, desde los primeros segundos del primer juego en la serie, se instituye la culpabilidad de los magos. Además, se especifica que quien difunde dicha historia es la Capilla, una de las mayores autoridades de Thedas. Se tiene, entonces, desde el principio de la serie un discurso desde el poder.

Al revisar lo planteado por van Dijk, lo que comunica el párrafo citado, y que se refuerza a lo largo de los juegos, como se verá, es evidentemente la visión del “Otro” como una amenaza. Específicamente, resulta interesante notar que dicha amenaza se formula en íntima relación con la religión (en este caso, el andrastianismo), similar a lo que van Dijk encontró en los discursos de la *Assemblée Nationale* en Francia respecto a los migrantes musulmanes.²⁵⁴ En el caso de *DA*, no se trata de que los magos profesen otra religión que amenace al andrastianismo, sino que los magos osaron atacar directamente el recinto sagrado del Hacedor. En ambos casos, en *DA* y Francia, el ataque a la religión dominante se coloca

²⁵⁴ *Ibidem*, p. 58.

en una posición de suma importancia en los discursos que legitiman la situación de las minorías.

Si bien en ese momento inicial dichas palabras podrían significar poco, la figura del mago como un peligro es algo que pronto se reafirma. En *DAO*, la sección primera del juego cambia dependiendo de la combinación de raza y clase que se escoja para el PC. Los llamados “orígenes” son pequeñas historias que dan un pasado al PC y que lo contextualizan dentro del mundo al mismo tiempo que le dan una razón para terminar siendo reclutado como un guarda gris. El juego tiene seis orígenes en total: noble humano, mago del Círculo, elfo urbano, elfo dalishano, enano noble y enano plebeyo.

Si se elige ser un mago, el jugador se sumerge en el universo de Kinloch Hold, el círculo de Ferelden. Allí, la culpabilidad del mago encuentra otros voceros. El más directo es, quizá, la maga que se encuentra rezando en la capilla. Al iniciar una conversación con ella sobre lo que está haciendo, ella responde que está rezando porque “así puede que sea perdonada y se me quite la maldición”. El PC puede continuar la conversación preguntando cuál es esa maldición y entonces ella responderá simplemente “La magia, ¿qué si no?”. Después de otra opción del PC, ella aseverará que “La magia causa esta miseria. Es peligrosa y vil y mala. La Capilla debe proteger al mundo de nosotros.” De nuevo, se repite la idea de que el mago está corrompido por ser lo que es, por tener acceso a la magia. La idea es clara: los magos son peligrosos y la magia es vil. Aquí cabría mencionar algunas ideas de Frantz Fanon, aunque sus planteamientos centrales se explorarán después. Baste por ahora recuperar lo que el autor dice sobre la concepción del colonizado por parte del colono. En sus palabras,

...es el mal absoluto. Elemento corrosivo, destructor de todo lo que esté cerca, elemento deformador, capaz de desfigurar todo lo que se refiere a la estética o a la moral, depositario de fuerzas maléficas, instrumento inconsciente e irrecuperable de fuerzas ciegas.²⁵⁵

Estas palabras parecen dar casi en el clavo de lo que dice la Capilla y otros no magos sobre los usuarios de la magia no sólo en *DAO*, sino también en las posteriores entradas de la serie.

²⁵⁵Fanon, *op. cit.*, p. 20.

La desconfianza y el miedo hacia los magos son palpables en todas las entradas desde su temprana introducción en *DAO*. En *DAII*, esto se le recuerda al jugador también dentro de la sección introductoria del juego. Durante la huida de Hawke, el PC, de la horda de engendros tenebrosos junto con su familia, el grupo se encuentra con una pareja de guerreros que también huyen. El templario, Wesley, inmediatamente se torna hostil ante los magos que hay en la *party* (sólo Bethany, hermana de Hawke, o Bethany y el PC si se decide ser un mago). A pesar de que se les acaba de ayudar, Wesley comenta que “las intenciones de los engendros son claras, pero con un mago nunca se sabe”, explicitando luego que debe de detener a los magos, como lo demanda su posición como templario.

Probablemente más que en las otras entradas, *DAII* explota la figura de los magos como el mal último, un mal que debe ser contenido. Personajes como Fenris y Meredith son fuertes representantes del prejuicio contra los magos. El primero, por ejemplo, advertirá a Hawke sobre mantener cercana a su hermana Bethany (si es que se la tiene en la *party*) una vez concluida su primera misión diciendo que “Albergas una víbora en tu interior. Se volverá contra ti y te atacará cuando menos lo esperes. Es su naturaleza.” Meredith, por su parte, es también bastante impetuosa en cuanto a su opinión sobre los magos. En el clímax del juego, por ejemplo, la caballero comandante responde ante la acusación de represión del primer encantador exclamando que “Lo que he hecho es protegeros a los magos de vuestra propia estupidez” y, si se presta atención al diálogo en inglés, ella específicamente dice “...from your own curse and stupidity”.²⁵⁶

DAII reitera así no sólo el potencial peligro que representan los magos haciendo alusión a la magia como una maldición, sino también una culpabilidad que encuentra su origen en aquello que no pueden controlar, en su “naturaleza”. Si bien esto no se expresa de tal manera en lo revisado por van Dijk, podría considerarse una forma extrema de elementos de la transferencia de arriba hacia abajo, donde se culpa a la minoría porque su cultura es “molesta”. En *DA*, se deja de lado la cultura para afirmar que su naturaleza en sí misma es una amenaza.

²⁵⁶ ... de su propia maldición y estupidez. [traducción propia]

En *DAI*, se explicita que las acciones de Meredith contra los magos fueron consideradas como adecuadas por las autoridades externas a la ciudad de Kirkwall. Cassandra, específicamente, comenta que habían llegado las denuncias de crueldad contra el caballero comandante a los buscadores de la verdad —organización que supuestamente monitorea a los templarios—, pero se consideró que su severidad estaba justificada por los casos de “corrupción mágica”. Aquí encontramos un eco de la estrategia de la justicia en una versión bastante dura. Los buscadores consideran que las acciones de Meredith, la represión que denuncia el primer encantador, son “firmes pero justas”, tanto como la misma caballero comandante. El riesgo aparentemente era lo suficientemente grande como para permitir abusos como redadas nocturnas a las familias de los magos y aplicación arbitraria del rito de la tranquilidad, que son los que menciona directamente Anders, compañero de Hawke, en *DAII*.

DAI además recuerda al jugador sobre la gran desconfianza que se tiene en general hacia los magos, aunque esta vez reflejándola en escenarios políticos. Durante la misión del palacio de invierno en Halamshiral, si se pregunta a Morrigan por qué tiene interés en ayudar al Inquisidor a proteger a la emperatriz de un intento de asesinato, ella contesta que “si algo le sucediera a Celene, todas las miradas se volverían contra su “consejera de lo oculto”. Aunque supieran la verdad.” Más adelante, Leliana expresa una idea similar durante una conversación con el PC sobre el futuro de la Capilla. Si el PC comenta que nadie la culparía si decide abandonar a la Capilla, la discusión lleva hacia la relación de la institución con la magia. Entonces, Leliana asevera que sería la magia la que se llevaría la culpa por la caída de la Capilla y que “sin la guía de la Capilla, ese odio se sumirá en un espiral sin control”. En este punto de Leliana quizás se pueda vislumbrar un poco de la auto presentación positiva y de la transferencia de arriba hacia abajo que describe van Dijk. La maestra de espías básicamente pinta a la Capilla como la mediadora absoluta que logra que las masas intolerantes no terminen por atacar a los magos.

[Desmitificar y desacreditar una historia perdida](#)

La situación de los elfos, por su parte, es un tanto peculiar. Mientras que la hostilidad hacia los magos viene en gran parte de su inherente peligro, los elfos se consideran en la

contemporaneidad de los juegos como una raza inferior debido en gran parte a los errores que han cometido a lo largo de su historia. Podría argumentarse que aquí se encuentra un poco de la fuerza de los hechos. Esto no refiriéndose a datos duros como estadísticas o leyes, sino la historia misma que, como la concibe la Capilla y muchos de sus creyentes, está constituida por la verdad absoluta de lo que sucedió. La historia de los elfos justifica de esa manera su situación actual al explicar su inferioridad con respecto a los humanos.

Durante los primeros dos juegos, los elfos retuvieron cierto misterio. Detrás de la miseria de las elferías y el hermetismo de los dalishanos, apenas se podía divisar la historia de un pasado vasto y glorioso, una época dorada prácticamente olvidada. El maestro artesano del clan dalishano en *DAO* comenta sobre su trabajo que realmente saben muy poco comparado con lo que supo en algún momento, y que eso poco que tienen ha costado siglos reunirlo. En *DAII*, Merrill, uno de los compañeros del PC, es la propia personificación del anhelo por aquel pasado mítico de grandeza. Su arco personal se centra en la restauración de un *eluvian*, un espejo que data del imperio de Arlathan. Para lograr su objetivo, Merrill recurre a la magia de sangre, lo que le granjeó el rechazo de su clan, la decepción de su figura materna y, finalmente, la separación absoluta entre ella y el mundo dalishano. Sin embargo, la elfa se mantiene firme en sus convicciones aseverando que, si se logra restaurar el espejo, todo habrá valido la pena, pues habrá podido recuperar al menos un trozo del legado perdido de los elfos.

DAI, sin embargo, levanta el velo sobre el pasado élfico y lo pinta bajo un tono totalmente diferente. A partir de la nueva información que se obtiene de los *dlcs Jaws of Hakkon (JoH)* y *Trespasser*, los elfos adquieren culpabilidad. En *JoH*, la premisa es que la Inquisición está apoyando a un profesor de la Universidad de Orlais a encontrar el lugar en donde murió el último inquisidor. Cuando finalmente se le halla, Ameridan resulta ser un mago elfo que ha pasado ocho siglos reteniendo un dragón. Gracias a sus recuerdos, el jugador se entera de que Ameridan era cercano a Drakon, el primer emperador de Orlais, y que éste le pidió que se encargara de un dragón que amenazaba sus territorios puesto que los ejércitos orlesianos estaban ocupados con la segunda ruina. Al ser incapaz de derrotarlo, Ameridan optó por contenerlo y, por esto, no pudo regresar nunca a Los Valles, segunda

nación de los elfos. Ante el recuerdo que explica la misión de Drakon, Cassandra concluye que, al desaparecer el inquisidor, se esfumó la figura que aseguraba cooperación entre ambas naciones, impidiendo así que Los Valles apoyaran a Orlais frente a la segunda ruina. Esto, insinúa Cassandra, confirma la idea de que la enemistad entre ambas naciones, que finalmente culminó en la caída de Los Valles, tiene su origen en la ausencia de los elfos durante la segunda ruina.

La figura de Ameridan añade una nueva dimensión a la historia de los elfos. Si antes las causas de la segunda marcha exaltada eran poco claras, *JoH* las delinea. Si antes los elfos parecían haber sido víctimas de la intolerancia religiosa del nuevo imperio humano y el andrastianismo, los recuerdos de Ameridan inclinan la balanza hacia la historia canónica de la Capilla donde Los Valles, al “fallarle” a Orlais, dieron razón a su futura conquista. Puede argüirse que, en este caso, la culpa no recae en todos los elfos, sino específicamente en Ameridan, pues es el único elfo de la época que tiene una voz significativa en el *dlc*. Sin embargo, si se dejara de lado su personaje bajo el argumento de que sólo era una persona entre muchas otras más, si se negara su culpabilidad diciendo que poco podía hacer incluso en su posición de poder, entonces la culpa recae enteramente en Los Valles. La lógica sería que Los Valles, pudiendo haber ayudado a Orlais, simplemente decidieron no hacerlo. Considero que el mensaje es claro: los elfos, con Ameridan o sin él, pusieron en marcha su propia caída. Las historias dalishanas sobre el final de Los Valles, que tienen poca representación en general en los juegos, encuentran así su credibilidad reducida aún más.

Por otro lado, *DAI* también explora la historia élfica anterior a Los Valles y la resignifica de una manera similar al caso de Ameridan. Aún más que la última nación de los elfos, el Imperio de Arlathan representa aquel pasado mítico, la época dorada, de la raza élfica. El fundamento mismo de Los Valles fue la recuperación y conservación del legado de Arlathan y los dalishanos de la temporalidad de los juegos se esmeran por seguir esa misma dirección. En este sentido, *DAO* y *DAII* habían representado a los elfos nómadas como una especie de “guardianes” de un pasado que apenas lograba conservarse gracias a la tradición oral que heredaban los custodios de los clanes.

El estatus de los dalishanos como los últimos descendientes “legítimos” de Elvhonan era una característica que siempre se encontraba al frente de su identidad. En *DAO*, si el PC es un elfo urbano o elfo mago del Círculo, los dalishanos lo trataran como un “otro”. Si se les pregunta si es así como los dalishanos dan la bienvenida a “su gente”, los vigías del clan del primer juego responderán que “flat-ears like yourself act little different from your shemlen masters. I ask again: why are you here?”²⁵⁷. En el mismo espíritu, los vigías del clan en *DAII* aseveran que “ellos [elfos urbanos] han renunciado a su identidad para vivir entre los shemlen. Ya no son Elvhonan.” como respuesta al comentario sarcástico de Varric de que todos los otros elfos que no son dalishanos no son “de verdad”. Los juegos establecieron de esta manera a los nómadas como una especie de autoridad con respecto a la historia élfica y, por lo tanto, los que quedaron en mejores condiciones de vida pues no se ataron oficialmente al dominio humano y conservaron algo de su cultura “original”.

Fue un choque cuando esa posición casi privilegiada, romántica, de los dalishanos fue cuestionada y, al final, prácticamente desacreditada. En *DAI*, Solas, uno de los primeros tres compañeros del PC, es vehemente en su desaprobación de los dalishanos y deja en claro que no los considera a ellos, ni a los elfos urbanos, como su gente. Las explicaciones iniciales que da sobre el tema son vagas, pero parecen importar poco para el panorama general del mundo de Thedas. Su postura puede resumirse en su siguiente diálogo: “Mientras ellos [los dalishanos] propagan historias destrozando los detalles, yo camino por el Velo. He visto cosas que ellos no han visto.” Durante la historia principal, la actitud de Solas para con los dalishanos se percibe simplemente como “sólo su opinión”, como una postura que lo caracteriza como un elfo único entre los otros personajes elfos que tiene *DA*. No obstante, sus palabras y acciones toman un nuevo significado tras la última conversación del *dlc Tresspasser*.

Al final de *Tresspasser* se revela que Solas es Fen’Harel, una figura mítica considerada por los dalishanos como el dios del engaño. Lo que esto significa es que Solas es realmente un elfo antiguo, de la época de Arlathan, y experimentó en carne propia aquella

²⁵⁷ Orejas planas [elfos no dalishanos] como tú no actúan tan diferente de sus amos shemlen [humanos]. Pregunto de nuevo: ¿por qué están aquí? [traducción propia]

historia que los elfos nómadas se esmeran en recuperar. Sin embargo, Solas tiene una versión muy distinta de los hechos a la que ha pasado de generación en generación. A lo largo del *dlc*, se presenta al jugador con información completamente nueva sobre Arlathan. Los dioses élficos, que frecuentemente invocan los dalishanos, pierden su divinidad y se convierten en magos extraordinarios, pero sedientos de poder que constantemente se enfrentan unos a otros. Arlathan deja de ser aquel país utópico y se le pinta como un imperio en continuo conflicto y construido sobre esclavos. Los *vallaslin*, rasgo clave que identificaba quiénes eran elfos dalishanos y quiénes no, se tornan de ser un ritual de madurez a ser una manifestación gráfica de la esclavitud, un tatuaje que marca a los individuos como propiedad de alguno de los Evanuris. Todo lo que se sabía de Arlathan, todo lo que los custodios dalishanos reproducían, se revela como errado.

Fen'Harel, por su parte, resulta ser una figura heroica al rechazar el título de dios y organizar una resistencia en contra de la tiranía de los Evanuris. Solas es un libertador de su pueblo, pero también quien provoca el colapso del imperio. Para poder encerrar a los Evanuris, Solas creó una barrera mágica que separó el mundo de los espíritus y la magia del mundo material. Puesto que Elvhonan había sido construido con base en la unión entre ambos mundos, su separación resultó ser catastrófica. El imperio cayó de manera metafórica y literal.

Las nuevas revelaciones que se dan al jugador establecen a Solas como la primera fuente de información “confiable” sobre la historia élfica antigua. El elfo erudito que conocía el jugador no sólo fue uno de los actores principales de dicha historia, sino que también fue un héroe, aunque el resultado final no fue ideal. Entonces, todos aquellos diálogos sobre la ignorancia de los dalishanos cobran fuerza. Si bien no es imposible que Solas haya aprendido algunas cosas de sus viajes en el Velo después de haber despertado del coma en el que cayó después de crear la barrera, queda claro que todas aquellas veces que está hablando de los elfos antiguos, es su propia experiencia la que está compartiendo. No le agradan los dalishanos porque ellos buscan recuperar aquel mundo liderado por “dioses” que él logró derribar. No le agradan los dalishanos porque insisten en conservar su errada tradición oral

y rechazan la verdad que él tiene para ofrecerles. Para él, los dalishanos son “niños” (como él mismo los llama) que no quieren ser ayudados.

Igualmente, como con Los Valles, incluso si se le resta importancia al papel de Solas (asunto complicado pues su rol se presenta como más activo que el de Ameridan al ser acción y no ausencia) la culpa permanece con los elfos. Abelas, otro elfo antiguo que el PC conoce en el templo de Mythal, es quien explicita la idea de que el imperio estaba perdido incluso sin la intervención de Tevinter. En la primera conversación que se tiene con él, el PC tiene la opción de preguntar si de verdad son elfos antiguos anteriores a la destrucción de Arlathan por los tevinterianos. Abelas responde diciendo que “los shemlen no destruyeron Arlathan. Nosotros, los elvhonan, guerreamos entre nosotros.” Además, si se lleva a Dorian en la *party*, el mago preguntará sobre el papel del Tevinter, sacando a colación que sí hubo una guerra entre ambas naciones. Poco impresionado, Abelas comenta: “La “guerra” de la carroña, devorando un cadáver, sí.”²⁵⁸ Elvhonan deja de ser una víctima de Tevinter, de maquinaciones externas. Cabe resaltar que esta conversación sucede antes que la revelación de Solas como Fen’Harel. Lo que se comunica es que los elfos, a causa de las acciones de Solas o no, son los culpables de su propia decadencia.

De esta manera, el personaje de Solas y la información de *Tresspasser* termina por desacreditar completamente a los elfos nómadas ante el jugador y, por lo tanto, su versión de la historia. Similar a la resignificación de la caída de Los Valles, Arlathan no es más una víctima del expansionismo del imperio humano de Tevinter, sino culpable de su propia decadencia. Así como Ameridan, Solas se instituye como el receptor de una culpabilidad que no existía previamente en la visión romántica y mitificada del final de Elvhonan. Además, Solas la acepta casi explícitamente cuando, al final de *Tresspasser*, explica al PC que planea destruir la barrera entre el Velo y el mundo material porque “I will save the elven people, even if it means this world must die”.²⁵⁹ Con Ameridan y Solas, y la nueva información que cargan con ellos, la fuerza de los hechos se impone frente al “folclor” dalishano en favor de la visión denigrante a través de la cual los construye la Capilla.

²⁵⁸ The war of carrion feasting upon a corpse, yes.

²⁵⁹ Salvaré al pueblo élfico, incluso si eso significa que este mundo debe morir. [traducción propia]

El marginado como protegido

Hasta este punto, se ha explorado la primera parte del discurso que se propuso al inicio de esta sección. A manera de recapitulación, los magos son culpables de su marginación por su propia “naturaleza”, siempre vulnerable a la “corrupción”, que ha causado grandes catástrofes en la historia. La culpabilidad de los elfos, por su parte, no tiene su origen en algo inherente a ellos. Sí, en el presente ficticio de los juegos se les considera como inferiores a los humanos, pero eso no se argumenta como la razón inicial de su marginación y opresión. En cambio, la explicación puede que sea mucho más sencilla, más débil quizá. Para el caso de los elfos, parece ser que *DAI* comunica que ellos estuvieron simplemente equivocados. La fuerza de los hechos, de la historia de los elfos, es lo que legitima su marginación y opresión. Los antiguos cometieron errores al tornarse los unos contra los otros, Los Valles erraron al abandonar a Orlais frente a la segunda ruina, los dalishanos están equivocados en todo lo que creen. Los elfos cometieron demasiados errores y, por ello, causaron su propia marginación. No se puede confiar en un elfo.

La culpabilidad que se les imputa a los elfos y a los magos no funciona en sí misma para mantener el *statu quo*, sino que se relaciona íntimamente con una noción de “protección” tanto a los mismos marginados, como a los dominantes. Específicamente, la idea es que los marginados deben ser protegidos de sí mismos, pues ellos han demostrado, y demuestran, constantemente que no son capaces de cuidarse ellos mismos. Son, además, una amenaza para todos y, entonces, también debe protegerse a los “inocentes”. Para lograr dicho objetivo, el discurso justifica, en un nivel superficial, el encierro del marginado y, a profundidad, su opresión. Este discurso de protección descansa en gran medida en la estrategia identificada por van Dijk como simpatía aparente, ya que las medidas que se toman son consideradas como moralmente correctas y benéficas tanto para el marginado como para los demás.

Una jaula no del todo dorada

Para el caso de los magos, este discurso de la “protección” es un elemento prominente y explícito en su experiencia y, por lo tanto, en la del jugador. En *DAO*, la narración de la introducción al origen de mago describe que Kinloch Hold “es a la vez prisión y refugio; los

siempre vigilantes templarios de la Capilla velan por todos los magos, en constante alerta al mínimo indicio de corrupción. Esta jaula de oro es lo único que conoces.” En estas líneas se presentan prontamente tres elementos fundamentales de la situación de los magos: la ya mencionada noción de corrupción, la figura del opresor/dominante inmediato y las percepciones del Círculo como encierro y protección. Justo antes de las palabras citadas, la narración remarca que el Círculo es el único lugar donde los magos pueden estudiar. El diálogo completo comunica, entonces, que sí, quizás Kinloch Hold es un lugar del cual no se puede salir, pero es el único lugar donde un mago está seguro. Se repite la idea en una conversación posterior con el primer encantador Irving en la cual el PC puede preguntar si es posible que, ahora que ha pasado su Angustia (prueba final para examinar a un mago), pueda salir del círculo. La respuesta es sencilla: “The Tower’s walls protect us as much as they protect others from us.”²⁶⁰

Puede argumentarse que el propio diseño de la torre refuerza esta visión. Kinloch Hold da la apariencia de una fortaleza, lo cual se relaciona fácilmente con una noción defensiva, de protección. Sin embargo, la torre también evidencia esa idea de “jaula” pues sus interiores son poco espaciosos y aunque los techos sean altos, mantienen una sensación un tanto claustrofóbica que se rompe brevemente cuando se entra a un espacio que contenga



Fotograma 4 - Vista del lago Calenhad con Kinloch Hold al fondo (DAO), <https://freegametips.com/the-circle-of-magicians-and-ethics-in-magic/>

alguna de las pocas ventanas que hay. Además, cabe resaltar que la torre se encuentra en las aguas de un lago y sólo se puede llegar

²⁶⁰ Los muros de la torre nos protegen tanto como protegen a los demás de nosotros. [traducción propia]

con bote. Así, el diseño de Kinloch no sólo es el de una jaula, sino también del aislamiento mismo.



Fotograma 5 - Pasillo de Kinloch Hold (DAO), captura propia

Lo que el origen de los magos está comunicando es que los magos son peligrosos, propensos a la corrupción, y por eso es que deben estar aislados de los demás y vigilados constantemente, pues esa es la única manera de protegerlos. Estar encerrado en un círculo es, finalmente, para el bien del mago. En *DAII*, el guardia con quien se tiene que hablar al llegar por primera vez a Kirkwall dice sobre el Cadalso que es mejor que los magos estén encerrados allí, pues así no pueden hacer daño a nadie. Este guardia expresa la otra noción fundamental de la simpatía aparente: que los magos estén en un círculo es en pos de la armonía de la sociedad.

El círculo de Kirkwall en el cadalso reproduce en gran parte las bases del diseño de Kinloch Hold. Así como la torre de Ferelden, el cadalso es una fortaleza rodeada por un cuerpo de agua. Los espacios son también justos y las ventanas escasas. Además, puesto que antes era una prisión, el edificio tiene también barrotes en varios lugares y, dado que fue Tevinter quien lo construyó, hay representaciones de esclavos en ciertas áreas como el pasillo donde se encuentra la oficina de Meredith. Una vez más, el propio edificio del círculo representa encierro y aislamiento.



Fotograma 6 - Mapa de Kirkwall donde se aprecia la locación del Cadalso (DAII), captura propia



Fotograma 8 - Pasillo del Cadalso (DAII), captura propia

En *DAII*, el PC tiene la opción de realizar la misión del joven mago Feynriel y ayudar a su madre a encontrarlo. Aquí está presente de nuevo la noción de protección. Durante la primera conversación que se tiene con ella, la madre expresa que su deseo es que Hawke traiga de regreso a su hijo para que éste pueda ingresar al Círculo. En sus palabras, “the

Circle is the only one who can protect a mage from its powers.”²⁶¹ y “even the best intentioned mages are at the mercy of their sleeping minds.”²⁶²

En una versión llevada al extremo de esta idea, se habla de que proteger a los marginados también toma formas que parecen ser crueles. En el tercer acto de *DAII*, Meredith envía a Hawke en una misión para encontrar a tres magos que se han escapado del Círculo. Segura de que son un peligro, Meredith asegura al PC que “you will see that imprisonment or death are sometimes the only mercy we can give them.”²⁶³ Nuevamente, se muestra la idea de “firme pero justo”. Para ese momento, el jugador ya conoce la posición de la caballero comandante sobre los magos y ha escuchado las quejas que hay sobre ella.

Es de especial importancia el rito de la tranquilidad —que corta la conexión del mago con el Velo, dejándolo inhabilitado para usar magia, pero también incapaz experimentar sentimientos—, pues en diferentes ocasiones se menciona que Meredith está abusando de él. Por ejemplo, en el primer acto, Anders, en quien se profundizará más tarde, asegura que los magos del Cadalso están siendo convertidos en tranquilos hasta por pequeñas ofensas. Asimismo, en la primera conversación con Anders en el segundo acto, él expresa que la situación está empeorando y que todos sus conocidos se han escondido para evitar que los templarios los conviertan en tranquilos. Al final, Meredith termina reiterando que todos sus actos han sido en pos de la protección de los ciudadanos de Kirkwall y de los propios magos. Me permito repetir aquí uno de los diálogos que ya se presentó antes: “What I have done is protect you mages from your own curse and stupidity.”

La tranquilidad es un elemento que se presenta desde de *DAO* como una realidad con la que los magos de los círculos conviven comúnmente y que considero es uno de los mayores exponentes de la simpatía aparente y de la justicia. Prontamente, se le comunica al jugador que es una medida fácil de abusar. Durante el origen de mago en *DAO*, Jowan, un aprendiz de Kinloch, comenta sobre la tranquilidad que es forzada sobre aquellos que las

²⁶¹ El Círculo es el único que puede proteger a un mago de sus poderes. [traducción propia]

²⁶² Incluso los magos con las mejores intenciones están a la merced de sus mentes dormidas. [traducción propia].

²⁶³ Verás que el encierro o la muerte es a veces la única piedad que podemos ofrecerles. [traducción propia]

autoridades del Círculo consideran débiles o que pueden llegar a ser peligrosos como magos. Debido a que él mismo no ha sido llamado para su Angustia (examen final para que los aprendices se conviertan en encantadores) Jowan expresa que está preocupado de que lo vayan a convertir en tranquilo sin más.

En *DAII*, como se vio, el rito es frecuentemente mencionado como un mecanismo de opresión. En *DAI*, es posible hablar con Cassandra sobre la tranquilidad después de realizar una de sus misiones de compañero. En dicha conversación, la buscadora asevera que el rito “Solo debería usarse con aquellos que no pueden controlar sus habilidades, pero no siempre fue el caso.” Si el PC responde que “mutiláis a los magos”, Cassandra continuará diciendo que siempre se entendió que era un mal necesario, el último recurso. Sin embargo, ya para ese punto de la serie, el jugador sabe por varias fuentes cómo es que la tranquilidad se ha aplicado en los últimos años: en general como una opción con el mismo peso que la Angustia o casi indiscriminadamente, en ocasiones.

El infame rito de la tranquilidad es así otro de los elementos que se justifican bajo el discurso de protección del marginado de sí mismo y protección de los inocentes frente al marginado. Si bien es probable que un primer momento la tranquilidad realmente haya sido utilizada sólo para los “casos perdidos”, eso no parece mantenerse del todo en el presente de los juegos. Según la información disponible para el jugador, al mago se le despoja de su magia y, como daño colateral, de su capacidad de experimentar sentimientos por ser propensos a la corrupción, porque no se puede confiar en que su mera existencia no termine en catástrofe. De esta manera, el rito de la tranquilidad no parece ser un último recurso, como dice Cassandra que se suponía que era, sino una dura medida preventiva: sin magia no hay abominación. Es firme, pero justo y asegura, por un lado, que el mago no terminará como abominación y, por el otro, la continuación de la armonía de la sociedad. El resultado es una especie de “subgrupo” de marginados, los tranquilos, que sólo pueden pensar lógicamente y, en general, no cuestionan la autoridad, siempre y cuando comprendan su lógica. Tener un tranquilo es así mucho más seguro que un mago, pues ya no representa un peligro activo y usualmente se ponen al servicio de donde sean necesitados.

El discurso de protección, de simpatía aparente, domina también la figura de los templarios, opresores inmediatos y grupo que había estado al servicio de la Capilla hasta que estalló la Rebelión de los magos. Oficialmente, los templarios están encargados de vigilar los círculos, lo cual les permite ligarse directamente al discurso mencionado y facilita su adopción fuera del propio grupo. Recordemos, por ejemplo, que en *DAII* la madre de Feynriel acude específicamente a los templarios porque cree que ellos y el Círculo son los únicos que pueden ayudar a su hijo. Asimismo, Thrask, un templario de Kirkwall, dice que “...it is the mages themselves who are protected more by the Circle and it’s rituals”²⁶⁴ si Hawke comenta que es peligroso que magos sin adiestrar estén libres.

En *DAI*, es posible hablar con Cullen, comandante de la Inquisición, sobre su pasado templario. Al preguntarle específicamente sobre los deberes de los templarios, el comandante asevera que “Los templarios protegen contra los peligros de la magia.” En una conversación diferente, si el Inquisidor dice a Cullen que los templarios no son necesarios, él responderá “Tell that to the parents who lost a child to possession.”²⁶⁵ Lysette, una templario que se unió a la Inquisición desde un principio, expresa que parte de la razón por la que se unió a la orden fue para ayudar a los magos y que espera “que algún día los Círculos vuelvan a ser los santuarios en los que los magos puedan practicar su arte.” Así, desde el interior de la organización se reproduce la idea de que los templarios están ahí tanto para proteger al mago como para proteger a los externos de los estragos que pueda causar la magia. Simpatía aparente para los magos donde los templarios se construyen como figuras benéficas a ellos y a los demás.

Relacionado con esto, considero que es importante mencionar que los juegos también muestran ejemplos de magos que concuerdan con el discurso que se ha estado tratando. Por ejemplo, en el origen de mago en *DAO*, el maestro Torrin explica un poco sobre varias fraternidades existentes dentro de los círculos, entre las cuales menciona a los “Apologistas de la Capilla”²⁶⁶, quienes aceptan, promueven y apoyan el control de la Capilla sobre los

²⁶⁴ ... son los magos quienes están más protegidos por el Círculo y sus rituales. [traducción propia]

²⁶⁵ Dile eso a los padres que perdieron un niño por posesión. [traducción propia]

²⁶⁶ “*Chantry Apologists*”, más comúnmente llamados “*Loyalists*”.

círculos y la supervisión de los templarios. La presencia de las fraternidades es, sin embargo, mínima durante los juegos más allá de esta pequeña mención. Un ejemplo más sustancioso de esta postura favorable frente a la Capilla y, en cierta medida, a los templarios lo podemos encontrar en Vivienne, una de las compañeras posibles del Inquisidor en *DAI*.

Vivienne, primera encantadora de Montsimnard, es una figura prominente en Orlais que se puso al frente de los magos apologistas cuando inició la Rebelión de los magos. Cuando ella muestra interés en unirse a la Inquisición, el PC puede decidir si recibirla o no. En el momento en que se la conoce, ella se presenta como la líder de los “últimos magos leales de Thedas”. Si se le pregunta quiénes son estos magos, ella responderá que “We have not forgotten the commandment, as some have, that magic exists to serve man. I support any effort to restore such order.”²⁶⁷ Asimismo, si se le pregunta directamente si apoya al Círculo, ella dirá que “Necesitamos una institución que proteja y nutra la magia . El Hacedor sabe que la magia nunca lo conseguirá por sí sola.” Desde el principio, la maga se liga a la Capilla, partiendo del mandamiento sobre la magia, y deja en claro que apoya el orden previo de los círculos en contraste directo con aquellos que, según sus palabras, han olvidado el mandamiento, probablemente refiriéndose a los magos rebeldes. Es interesante notar que la encantadora recurre a la idea de protección y de que no se puede confiar en los magos sin supervisión.

En una conversación posterior, el PC puede expresar sobre la guerra entre magos y templarios que lo importante es que los magos ganen su libertad, pues deberían ser tratados como cualquier otro. Poco impresionada, Vivienne responderá que “Para la plebe debe ser reconfortante saber que sus vidas son triviales frente a nuestra libertad.” Si no era evidente antes, Vivienne se separa tajantemente de la rebelión con este diálogo. Si se elige aliarse con los magos al final de la misión principal *In Hushed Whispers*, se desbloqueará una conversación especial con Vivienne en torno a la alianza. Ella lo desaprueba y reitera lo peligroso que es no tener a los magos supervisados. Ante esto, el PC puede replicar que lo que se dice sobre la magia es sólo propaganda de la Capilla, a lo que Vivienne responde

²⁶⁷ Nosotros no hemos olvidado el mandamiento, como algunos sí lo han hecho, de que la magia existe para servir al hombre. Apoyo cualquier esfuerzo para restaurar ese orden. [traducción propia]

“People don’t learn fear from the Chantry, they learn it from us.”²⁶⁸ Madame de Fer, como se le apoda, justifica de esta manera su parcialidad hacia el sistema de los círculos: se adscribe al discurso canónico de la Capilla sobre los peligros de la magia y explica a partir de ellos la necesidad de mantener a los magos bajo control en una misma institución supervisada por los templarios.

El personaje de Vivienne es interesante por el hecho de ser un marginado que activamente apoya el sistema de marginación al tiempo que es una figura política importante en Orlais. De hecho, podría argüirse que, incluso, su estatus como marginado se neutraliza frente al poder político que enarbola gracias a que consiguió el puesto de encantadora de la corte de la emperatriz Celene y lo tornó en un título de consejero en vez de uno decorativo. Además, también ascendió a ser la primera encantadora más joven del Círculo de Monstsimmard. Vivienne está en una posición privilegiada entre todos los marginados y, lógicamente, opina desde ella. Contra voceros importantes de los juegos que denuncian los ambientes sofocantes de los círculos, como Anders y Orsinno (primer encantador del círculo de Kirkwall), Vivienne asegura que “muchos eran bastante permisivos”. Frente a la aseveración de que un mago vive encerrado toda su vida, Madame de Fer rectifica que sólo se necesita la aprobación del primer encantador para salir y que a ella nadie la ha obligado a vivir en ninguna parte. Sería simple ligar su privilegio con su defensa del orden dentro del cual prospera. Sin embargo, los juegos no lo argumentan tajantemente.

Aunque Vivienne sí es la primera maga de la serie que se presenta al jugador que tiene poder fuera de los círculos, definitivamente no es la única que concuerda con ellos. Recordemos, por ejemplo, a la maga rezando en la capilla de Kinloch Hold durante el origen de mago de *DAO*, quien reza por ser liberada de la maldición de la magia y está segura de que “La Capilla debe proteger al mundo de nosotros”. En *DAI*, la maga elfa que se encarga de la investigación de criaturas mientras la Inquisición esté en Haven, Minaeve, dice “me gustaba tener a los templarios a nuestro lado para estar seguros”, negando su participación en la Rebelión si se le pregunta si se unió. Cuenta que su clan la abandonó a los siete años por manifestar su magia y que vivió en extrema pobreza y soportando abusos durante un

²⁶⁸ La gente no aprende el miedo de la Capilla, lo aprenden de nosotros. [traducción propia]

tiempo hasta que los templarios la llevaron a un círculo. Así, Minaeve deja en claro que “He visto lo que es la vida sin templarios, y no quiero formar parte de ella. Sólo quiero estudiar.” En efecto, los juegos nos dicen que no sólo los magos bien posicionados, como Vivienne, apoyan el sistema de círculos, sino que también entre los magos “comunes” hay quienes lo apoyan.

No obstante, también podría argumentarse que posturas como la de Minaeve no se deben necesariamente a una complicidad ideológica con el canon de la Capilla, sino a una simple búsqueda de seguridad. En este caso, considero que un diálogo algo escondido en *DAI*, en el poblado de Redcliffe, expresa perfectamente la aceptación de los círculos por algunos magos: “...entre morir y el Círculo, la mayoría está dispuesta a cambiar ciertas libertades por un poco de seguridad...”, explica la reverenda madre Eglantine. A final de cuentas, los círculos proveen a sus habitantes alojamiento, comida y educación. Cabe mencionar que en el mismo diálogo, la reverenda madre comenta que “ahora parece que toda restricción [para los magos] es demasiada”, lo cual puede sugerir que ella, como parte de la Capilla, comparte de cierta manera la idea de que los magos guardan constantemente cierto rencor sin razón, como identificó van Dijk que se decía de las minorías en el parlamento inglés.²⁶⁹

Ante esto, quizá podría argumentarse que quienes se quejan de la vida en los círculos y abogan por su abolición son aquellos que se niegan a acatar sus reglas y, por lo tanto, sufren las consecuencias por ello. Anders podría ser uno de estos personajes, pues desde que llegó a Kinloch Hold se rebeló contra las limitaciones que se le imponían e intentó escapar en siete ocasiones. Sin embargo, Anders no denunció el sistema en su totalidad mientras era un mago de círculo, sino que estaba más preocupado por lo que pudiera sucederle a él y a su pareja. Es hasta que se convierte en anfitrión de Justicia que comienza a abogar por la libertad total de los magos.

Asimismo, es importante resaltar que también hay representación de magos que obedecen las normas del sistema y aun así están descontentos. Un mago en Redcliffe opina que “No está bien. Estudié mucho, superé mi Angustia, recito el Cantar... pero quieren

²⁶⁹ *Ibidem*, p. 52

encerrarme el resto de mi vida.” Si bien es una aparición mínima en *DAI* de un NPC con nula importancia para la narrativa del juego, considero que el diálogo tiene especial relevancia porque es uno de los pocos que enuncian un sentimiento de frustración con el sistema y apuntan hacia una percibida injusticia del mismo a pesar de que se sigan sus reglas.

Entonces, los juegos parecen expresar que defender o no el orden de la Capilla no está enteramente relacionado con el privilegio del que disfruten o no los magos ni con su sumisión a dicho orden. Si bien es importante establecer esta multiplicidad de opiniones en torno a los círculos, también es sustancial reconocer la posición de poder desde la cual se despliega la percepción de un personaje como Vivienne, quien, como posible compañera del PC, tiene amplios árboles de diálogo, *cutscenes* únicas a ella e incluso la posibilidad de ser elegida como la nueva divina. Se volverá a hablar de Vivienne en un apartado posterior.

[Misericordia desde la conquista](#)

Si bien para el caso de los magos es sencillo encontrar la idea de que su marginación física e incluso su opresión es tanto para la protección de los demás, como para la propia, esto no se presenta fácilmente para el caso de los elfos. Como se ha mostrado, para los magos la noción de protección se presenta en los círculos y su dinámica interna. Para los elfos, las elferías son el espacio controlado por la autoridad donde se mantiene congregados a los marginados, por lo que se esperaría que fuera allí donde se manifestara la idea de protección discutida. Sin embargo, esto no es así. De hecho, durante las horas de juego realizadas para esta investigación y la revisión de contenidos adicionales, las elferías no se presentan como un lugar para la protección de los elfos dentro de las ciudades humanas.

En general, la información accesible al jugador sobre las elferías o referente en cualquier manera a ellas, es escasa y es más complicado aún encontrar en ella algo más allá de la evidente pobreza y marginación física que representan y la palpable aversión humana para con ellas y sus habitantes. Por ejemplo, en el origen de elfo urbano en *DAO*, el hijo del arl de Denerim visita la elfería porque está buscando mujeres para su “fiesta” y durante toda su interacción las denigra, viéndolas sólo como objetos sexuales y alentando a sus hombres para que escojan una. Desde ese momento, el juego insinúa, si no es que muestra, que los humanos poderosos consideran que las elferías están a su disposición.

Más adelante en el juego, durante la Gran Asamblea (*Landsmeet*), el PC tiene la oportunidad de exponer las acciones de Loghain, teyrn de Gwaren y villano principal, en un intento por cancelar su regencia y removerlo del poder e instaurar un candidato propio en el trono. Allí, uno de los argumentos que se pueden presentar ante los nobles es acerca de los últimos sucesos de la elfería: esclavistas de Tevinter habían estado comprando elfos bajo la historia de que la elfería sufría de una epidemia y magos tevinterianos estaban ayudando a los enfermos. En el transcurso de la misión para solucionar el problema, el PC descubre que Loghain había estado vendiendo a los elfos al imperio del norte para financiar la guerra contra los banns que se oponían a su regencia.

Confrontado con pruebas, Loghain responde que “There is no saving the Alianage... Whatever my regrets may be for the elves, I have done what was needed for the good of Ferelden.”²⁷⁰ En estas palabras de la máxima autoridad del reino en el momento podríamos encontrar una expresión mínima de la auto presentación positiva y la presentación negativa del “Otro” además de recurrir a la aparente simpatía. Si bien Loghain no niega lo que hizo, sí se presenta como “arrepentido” al tiempo que describe a los elfos como un grupo que “ya está perdido” y asegura que todo lo ha hecho por Ferelden. De manera similar al hijo del arl, el teyrn dispone de la elfería, en este caso vendiendo a sus habitantes, cual objetos. Así, *DAO* muestra el valor que las autoridades humanas otorgan a sus vecinos élficos.

En *DAII*, la situación de los elfos urbanos no se explora mucho, al ser el conflicto entre magos y templarios el problema central. Sin embargo, una misión en específico ofrece un vistazo a la dificultad de los elfos de ser considerados por el sistema de justicia de las ciudades humanas. Al llegar Hawke a completar una misión de un magistrado en unas ruinas, un elfo irrumpe diciendo: “¿Ese malnacido ha de salir vivo después de todo lo que ha hecho? Sólo porque no es a vosotros, a vuestros preciosos niños shemlen a quienes persigue...” A continuación, expone que el hombre dentro de las ruinas ha estado secuestrando y matando a niños elfos durante años. Ignorando al guardia presente, el elfo pide ayuda al PC diciendo que “...a nadie más le importa que maten a nuestros niños como animales”.

²⁷⁰ No hay manera de salvar la elfería... Cualesquiera que sean mis arrepentimientos para con los elfos, he hecho lo que era necesario para el bien de Ferelden. [traducción propia]

Si se menciona el sistema de justicia, el elfo responderá que “Aunque lleven al asesino finalmente ante los tribunales, el magistrado no dará más peso a nuestra palabra que a la de él” y que “Pese a todo mi maldito dinero, yo sólo sigo siendo un elfo para esos shemlen. No habrá justicia para mi niña en Kirkwall.” Esta misión muestra, entonces, otro aspecto de lo que implica que los elfos sean ciudadanos de segunda clase dentro de las ciudades humanas.

En *DAI*, menciones de elfos urbanos son casi inexistentes. Esto no significa que no haya elfos urbanos en el juego, sino que no se trata con ellos como un colectivo como sí sucede con el clan dalishano que se encuentra en las Llanuras Exaltadas. Quizá la mención más importante de elfos urbanos es cuando Briala, líder de una red de elfos que se dedican a hostigar a ambos bandos de la guerra civil de Orlais, explica que el objetivo de estar en las negociaciones del palacio de invierno es obtener una “voz”: “Mi gente no tiene voz alguna. Hemos vivido durante siglos entre la escoria de la sociedad. Nadie nos oye. Nadie nos ve.” Además, argumenta que no puede dejar que Celene sea asesinada porque la culparían a ella y entonces “Todas las elferías de Orlais, de todo Thedas serían purgadas. Eso no puede suceder.” Aquí, Briala no sólo reitera la poca importancia que tienen los elfos dentro de las ciudades, sino que también hace referencia a las purgas. Cuando las autoridades consideran que las elferías presentan mayor riesgo de lo usual, la solución inmediata es purgarlas, someterlas con violencia y matar sistemáticamente parte sus habitantes. Esto es un ejemplo extremo de una medida “firme pero justa”.

Lo que se encuentra, entonces, es que los juegos comunican con especial claridad que la situación de los elfos urbanos y su relación con las autoridades humanas es en extremo complicada y dura. A la par de esto, la serie parece no ofrecer ninguna justificación como sí lo hace con los magos y su encierro y vigilancia. Para la congregación de elfos y su desigualdad frente a los humanos pareciera no haber argumento, discurso, que revista la situación con una sensación de que se está haciendo lo moralmente correcto, lo necesario. No obstante, los desarrolladores sí incluyeron la existencia de un discurso que podría fungir como justificación, pero lo hicieron a través de un código.

Dentro de *DAO* existe un libro titulado *Ferelden: Folklore and History*, del cual varios fragmentos son accesibles al jugador (si logra encontrarlos o desbloquearlos). Entre

las varias entradas de código, existe una titulada *The City Elves* que versa sobre el origen de los elfos urbanos. El breve texto refiere a la caída de Los Valles al término de la segunda marcha exaltada y explica que, entonces, los elfos quedaron sin hogar. Según la autora del texto, una tal hermana Petrine, la divina Renata I ordenó que se les concediera refugio en las ciudades y que esto “Considering the atrocities committed by the elves at Red Crossing, this was a great testament to the Chantry’s charity.”²⁷¹ Inmediatamente después, explica el origen de los dalishanos diciendo que “some of the elves refused our goodwill.”²⁷², aunque un poco más adelante aclara que la mayoría entendió que era mejor vivir bajo “protección humana”. En el último párrafo, se asevera que “...we took the elves into our cities and tried to integrated them. We invited them into our homes and gave them jobs as servants and farmhands.”²⁷³ Igualmente, refiere que los elfos tienen su propio barrio gobernado por ellos mismos en Denerim. Entonces, lo que la hermana Petrine está reproduciendo aquí es, más allá de un simple registro de hechos, la idea de que las elferías son resultado de la bondad humana.

Este código es una manifestación clara de la auto presentación positiva por parte de la Capilla. Petrine está elogiando “la caridad de la Capilla”, como ella misma lo expresa, de concederles a los elfos —los vencidos— permiso de vivir entre los humanos —los vencedores— incluso después de las “atrocidades” sucedidas. Aquí hay un indicio la presentación negativa del “Otro” que muchas veces acompaña a la auto presentación positiva. La hermana directamente habla de que fue un acto de “bondad” pues, a pesar de todo, se les está ofreciendo a los elfos “protección”. Además, expone la autora, se les invitó a compartir la intimidad humana, se les dio trabajo y se les otorgó cierta autonomía. A lo largo del texto, la erudita está explicitando, argumentando, porqué es que los elfos quedaron bien parados después de la conquista de su reino y reprocha su descontento en su contemporaneidad: “Still, a small segment of the elven community remains dissatisfied.”²⁷⁴

²⁷¹ Considerando las atrocidades cometidas por los elfos en Cruce Bermejo, fue una gran muestra de la caridad de la Capilla. [traducción propia]

²⁷² Algunos de los elfos rechazaron nuestra bondad. [traducción propia]

²⁷³ ...acogimos a los elfos en nuestras ciudades e intentamos integrarlos. Los invitamos a nuestras propias casas y les dimos trabajos como sirvientes y granjeros. [traducción propia]

²⁷⁴ Aun así, un pequeño segmento de la comunidad élfica permanece insatisfecha. [traducción propia]

Dicho de manera breve, la hermana Petrine está diciendo que, gracias a la Capilla, los humanos tuvieron la misericordia de darles refugio, inclusión, sustento y protección a los elfos conquistados e incluso así algunos son desagradecidos.

De este pequeño fragmento se puede concluir que, en efecto, existe un discurso que justifica las elferías como concesiones por los cuales los elfos deberían estar agradecidos. Es una aparente simpatía donde se afirma que las elferías son buenas para los elfos. Si se toma eso en cuenta junto con las actitudes y acciones de las autoridades humanas en el presente de los juegos, pareciera ser que la idea es que los humanos pueden disponer de la elfería y sus habitantes para cualquier cosa precisamente porque los elfos les deben lo que tienen a ellos.

Este discurso es prácticamente inexistente en entradas posteriores de la serie. En el curso de la investigación que se realizó, sólo se encontró una idea cercana en el área de las Tumbas Esmeralda en *DAI*. Allí existen varias estatuas repartidas por el mapa. Algunas de ellas tienen placas con pasajes de un sermón declamado por una hermana llamada Amity que participó en la segunda marcha exaltada. Una de estas placas reza: “Los elfos cometieron el peor de los pecados, rechazar al Hacedor. Pero seremos misericordiosos, porque así nos lo ha enseñado Andraste.” La idea que se repite aquí es la de la bondad humana para con los elfos, pero no se especifica qué forma toma dicha piedad. Es posible que se refiera a la formación de las elferías, pero también podrían ser otros actos acontecidos a la derrota de la última resistencia.

Se puede constatar que, así como lo hay para magos, los desarrolladores incluyeron en los juegos la existencia de un discurso que justificara el sistema de elferías y la desigualdad entre elfos y humanos inclinándose en gran medida a la estrategia de simpatía aparente. No obstante, a diferencia del caso de los magos, este discurso está mucho más oculto. No está en las bocas de personajes relevantes como el primer encantador de Kinloch Hold, Meredith, Cassandra, Cullen, Vivienne, ni esbozado siquiera en misiones secundarias como la de Feynriel. En el caso de los elfos, el discurso está proyectado en una breve entrada de códice y una placa incluso más pequeña, ambos objetos fáciles de ignorar. Sí, el discurso existe, pero está lejos de tener una presencia significativa en los juegos.

Esta curiosa situación podría deberse a una gran variedad de razones. Por ejemplo, que en la serie se ha enfocado, en general, al conflicto en torno a los magos y su situación, lo cual deja de lado a los elfos en la narrativa. Quizás, entonces, la siguiente entrada en la serie trate con los elfos más a fondo y ofrezca más información para analizar de acuerdo con lo que se ha perfilado del villano y el conflicto. Por el momento, y con las limitaciones de esta investigación, basta con constatar la existencia de un discurso de justificación de la situación de los elfos urbanos y que éste se aproxima de alguna manera a la noción de que su marginación y opresión son moralmente correctos y para su beneficio.

Personajes mencionados

Nombre	Identificador	Apariciones
Abelas	Líder de los centinelas del templo de Mythal.	<i>Dragon Age Inquisition</i>
Ameridan	Último inquisidor de la organización original.	<i>Dragon Age Inquisition, dlc Jaws of Hakkon</i>
Amity	Hermana de la Capilla que participó en la Segunda Marcha Exaltada.	Mención en <i>Dragon Age Inquisition</i>
Anders	Apóstata, compañero del guarda; compañero obligatorio de Hawke.	<i>Dragon Age Origins</i> , expansión <i>Awakening</i> ; <i>Dragon Age II</i>
Arianni	Madre del joven mago Feynriel.	<i>Dragon Age II</i>
Briala	Maestra de espías de Celene; líder de un “ejército” de espías elfos.	<i>Dragon Age Inquisition</i>
Cassandra	Buscadora de la verdad, compañera obligatoria del Heraldo.	<i>Dragon Age II</i> ; <i>Dragon Age Inquisition</i>
Celene	Emperatriz (posible ex-emperatriz) del Imperio de Orlais.	Mención en <i>Dragon Age Origins</i> y expansión <i>Awakening</i> ; Menciones en <i>Dragon Age II</i> ; <i>Dragon Age Inquisition</i>
Cullen	Templario en Kinloch Hold; caballero capitán templario en Kirkwall; ex-templario, comandante (o ex-comandante) de las fuerzas de la Inquisición.	<i>Dragon Age Origins</i> ; <i>Dragon Age II</i> ; <i>Dragon Age Inquisition</i>

Eglantine	Reverenda madre de la Capilla que se encuentra en Redcliffe.	<i>Dragon Age Inquisition</i>
Elren	Mercader elfo de Kirkwall, padre de una chica desaparecida.	<i>Dragon Age II</i>
Irving	Primer encantador de Kinloch Hold.	<i>Dragon Age Origins</i>
Jowan	Aprendiz en Kinloch Hold; apóstata.	<i>Dragon Age Origins</i>
Leliana	Pícara, ex-bardo orlesiano, hermana secular de la Capilla; Mano izquierda de la divina; maestra de espías de la Inquisición.	<i>Dragon Age Origins</i> ; breve aparición en <i>Dragon Age II</i> ; <i>Dragon Age Inquisition</i>
Loghain	Teyrn de Gwaren, regente de Ferelden; posible guarda gris.	<i>Dragon Age Origins</i> y expansión <i>Awakening</i> ; posible para <i>Dragon Age Inquisition</i>
Lysette	Templario que se une a la Inquisición desde un principio.	<i>Dragon Age Inquisition</i>
Mago descontento en Redcliffe	Parte de los magos rebeldes asentados en Redcliffe.	<i>Dragon Age Inquisition</i>
Meredith	Caballero comandante de los templarios de Kirkwall.	<i>Dragon Age II</i> ; mención en <i>Dragon Age Inquisition</i> , dlc <i>Tresspasser</i>
Merrill	Elfa dalishana, compañera temporal en el origen dalishano; compañera de Hawke, originalmente sucesora de la custodia de su clan, después radica como elfo urbano.	<i>Dragon Age Origins</i> ; <i>Dragon Age II</i> ; menciones en <i>Dragon Age Inquisition</i>
Minaeve	Maga elfa, cabeza de la investigación de criaturas en la Inquisición.	<i>Dragon Age Inquisition</i>
Morrigan	Bruja de la Espesura (apóstata), compañera del guarda; consejera de lo oculto de Celene.	<i>Dragon Age Origins</i> ; <i>Dragon Age Inquisition</i>
Petrine	Hermana de la Capilla, académica.	Menciones en <i>Dragon Age Origins</i> , <i>Dragon Age II</i> y <i>Dragon Age Inquisition</i>
Solas/Fen'Harel	Apóstata erudito, compañero obligatorio del Herald;	<i>Dragon Age Inquisition</i> y dlc <i>Tresspasser</i>

	poderoso elfo antiguo que lideró una rebelión, deidad dalishana del engaño.	
Thrask	Templario en Kirkwall, amable con sus cargos (magos).	<i>Dragon Age II</i>
Torrin	Encantador superior de Kinloch Hold conocido en el origen de mago.	<i>Dragon Age Origins</i>
Vaughan Kendells	Hijo del arl de Denerim.	<i>Dragon Age Origins</i>
Vivienne	Encantadora de la corte, primera encantadora de Montsimmard; posible compañera del Heraldo; posible divina Victoria.	<i>Dragon Age Inquisition</i>
Wesley	Templario, primer esposo de Aveline que muere en la quinta ruina.	<i>Dragon Age II</i>

Capítulo 4 – Acción como motor del cambio: la resistencia de los marginados

La sección pasada expuso cómo es que se explica y justifica el *statu quo* de magos y elfos dentro de los juegos. Se desplegó un discurso íntimamente relacionado con la Capilla, una de las instituciones más poderosas e influyentes de Thedas, que legitima la marginación y opresión como algo necesario, moralmente correcto y favorable. En efecto, el mundo de *DA* presenta ante el jugador una normalidad donde el ideal es que los magos estén encerrados y vigilados en círculos y los elfos congregados dentro de elferías. Sin embargo, los juegos también muestran lo conflictiva que es esa normalidad, las enormes tensiones que emergen y se desarrollan en ella, el descontento, la furia y la resignación de aquellos que la sufren. Si bien se establece que los marginados tienen poca o nula influencia en el sistema que mantiene su estatus, su voz es una presencia fuerte y continua en los juegos. Así, las justificaciones del poder coexisten con incasantes denuncias al orden establecido que evidencian todas las fallas y la opresión que se genera a partir de dicho orden.

El hecho de que los juegos no solamente establezcan el *statu quo*, sino que también muestren al jugador, en diversas instancias, el amplio rango de experiencias y emociones negativas que pueden originarse, estimula a que se cuestione la normalidad de Thedas. La voz que los desarrolladores dan a los marginados de los juegos sirve en sí misma para desacreditar los discursos de la autoridad por el hecho de expresar “la otra cara de la moneda”: que alojamiento puede significar encierro, que vigilancia y protección fácilmente se tornan en abuso y sometimiento, que la bondad podría efectivamente ser condescendencia, que autonomía también puede significar aislamiento, entre muchas otras cosas.

Además, el cuestionamiento es activo dentro de los propios juegos. De hecho, los desarrolladores no construyeron a los elfos y magos como colectivos pasivos. En muchas ocasiones, son la base de los conflictos a los cuales se enfrenta al jugador y aportan gran parte de la complejidad de las decisiones que el PC debe tomar. Los marginados no bajan la cabeza ni aceptan sin más las acciones de los dominantes, sino que en diversos momentos intentan resolver los problemas por mano propia.

Revolución y violencia para alterar radicalmente el *statu quo*

Si nos referimos a los planteamientos de James C. Scott en su libro *Los dominados y el arte de la resistencia*, encontraremos que lo realizado en el capítulo anterior es básicamente una articulación de lo que el autor llama el “discurso público”. Éste pone en escena las relaciones explícitas entre quienes detentan el poder y quienes no y es, además, “el autorretrato de las élites dominantes donde éstas aparecen como quieren verse a sí mismas”.²⁷⁵ Si este discurso, como lo dice su nombre, domina el espacio público y reitera ante todos las relaciones de dominación, Scott argumenta que lógicamente existe también una “contracorriente” que desnaturaliza la dinámica que legitima la anterior.²⁷⁶ En el caso de este trabajo, se puede decir que esa “contracorriente” es la que se presenta en este capítulo.

En cuanto a lo que se enfrenta al discurso público, Scott diferencia entre el discurso oculto, que pertenece enteramente a los dominados y se desarrolla en los espacios propios a ellos y lejanos de la autoridad; la infrapolítica, que es cómo el discurso oculto puede mostrarse en el ámbito público pero disfrazado; y la irrupción explícita del discurso oculto en lo público.²⁷⁷ En general, considero que los juegos de *DA* exploran poco los dos primeros discursos políticos, al menos de forma directa. El PC tiene pocas oportunidades para participar en el discurso oculto de los magos y los elfos, incluso si se elige ser uno de ellos. La narrativa principal del juego rápidamente posiciona al PC lejos de los ámbitos en que podría expresarse el discurso oculto y, cuando sucede, se le otorga poco protagonismo, con la excepción quizás de *DAII*. La infrapolítica, por su parte, parece estar ausente, con alguna pequeña excepción. Más allá de algunos insultos en voces bajas, es la resistencia “encima de la línea”, la confrontación franca entre los dominados y los dominantes la que se presenta en mayor medida en las tres entradas.

Las razones de esto último pueden ser variadas, pero me gustaría resaltar el hecho de que, después de todo, es la resistencia sobre la línea la que es visible a todos. Mientras que el discurso oculto pertenece a espacios exclusivos de los dominados, y la infrapolítica es entedible sólo por quienes conocen el discurso oculto, el enfrentamiento franco, sin

²⁷⁵ Scott, op. cit., p. 42.

²⁷⁶ *Ibidem*, p. 106.

²⁷⁷ *Ibidem*, p. 43.

pretensiones de esconderse, es imposible de ignorar y lo que sea que se exponga durante el conflicto por parte de los de abajo es lo único que conocerán los dominantes y otros externos sobre el discurso oculto de los oprimidos. Esto puede influenciar en diversos ámbitos del desarrollo de los videojuegos.

Quizá muchos de los que trabajan en dicho desarrollo nunca hayan conocido el discurso oculto de un grupo de los de abajo o hayan tenido un contacto breve con él mediante material escrito como la obra de Scott. Quizá no se considere importante al discurso oculto puesto que, la mayoría del tiempo, permanece oculto, valga la redundancia. Quizá se consideró demasiado complicado integrar los ámbitos del discurso oculto (y poco interesante para el jugador) en una narración de aventura donde el personaje principal es casi imposiblemente grandioso. Como se dijo, las razones pueden ser muchas y de variada índole,

De cualquier manera, un estallido de resistencia sobre la línea presupone la existencia de un discurso oculto que ha estado articulándose entre los dominados por un tiempo. *DA* tampoco reconoce esto de forma directa, pero sí logra insinuarlo en instancias específicas. No obstante, mucha de la riqueza de ese discurso oculto que describe Scott en su obra no se presenta en los juegos, lo cual denota una preferencia por el conflicto abierto cuando se trata de representar la resistencia de los dominados.

En efecto, es la violencia la que acapara la atención cuando se trata de mostrar la supuesta agencia de los de abajo. Usualmente, el uso de la violencia por parte de los magos y elfos dentro del juego se enmarca en relación con su condición como marginados y oprimidos y, al menos, un deseo por cambiar su situación. En muchas ocasiones, además, se vislumbra un proyecto político que se busca establecer en beneficio de los de abajo, aunque de este no se presenten detalles. Con esto en mente, conviene revisar con un poco más de profundidad el concepto de violencia revolucionaria que, considero, permea gran parte del cuestionamiento activo al *statu quo* que se presenta en los juegos. Para ello, se recurrirá principalmente a la tesis doctoral de Rosa María Suñé Domènech, quien coloca a la violencia política, vigilante e insurgente, en el centro de una reflexión filosófica con miras a, por un lado, explorar las certezas que se oponen a la “verdad” instituida desde el poder y, por otro, a comprender (o devolver, quizá) la importancia del pensamiento revolucionario y sus

manifestaciones en el mundo contemporáneo a pesar de su gradual decadencia en las últimas décadas.

Los capítulos más relevantes de la obra de Suñé para este trabajo son el cuarto y el quinto, donde el enfoque está en la relación entre el pensamiento revolucionario y la violencia. En primer lugar, la autora define dos tipos de violencia: la vigilante y la insurgente. La primera se refiere a aquella que protege el orden legal establecido, mientras que la segunda designa a la que busca cambiar ese orden e instituir uno nuevo en pos de una justicia social específica. En general, la segunda puede entenderse como una respuesta a la primera, una que denuncia la violencia propia del poder político que, entre otras cosas, institucionaliza una situación de sufrimiento entre cierta población en aras de mantener una estructura social y de poder específica.²⁷⁸

Ahora, dentro de la violencia insurgente existen dos categorías principales. La primera, la violencia revolucionaria, es aquella que busca lograr una alteración radical del orden social y la distribución del poder político. La segunda categoría engloba las violencias con objetivos limitados, que no pretenden llevar una revolución a su término, y entre las que se encuentran la violencia rebelde, contestataria, subversiva o insurreccional. Cabe mencionar que la violencia revolucionaria, si bien puede ser cualquiera de las que se mencionó en la segunda categoría, lo que la diferencia de ellas es que está sustentada por un proyecto político para cambiar, desde sus raíces, el mundo al cual se opone. A esto último, Suñé lo llama “ideal revolucionario”.²⁷⁹

Dentro del ideal mencionado, argumenta Suñé, pueden encontrarse las categorías de rebelión y liberación. La primera se refiere a la desnaturalización del *statu quo* y la repulsión que este reconocimiento causa, resultando esto en una nueva consciencia sobre el mundo que cuestiona continuamente la autoridad y los mecanismos de opresión que lo sustentan. Entonces, “cuando se acompaña de un programa político concreto y, además, se desenvuelve en una práctica activa, el movimiento ontológico de la rebelión, ampliado al campo de lo político-social, se desenvuelve en una praxis política colectiva revolucionaria...”²⁸⁰ En

²⁷⁸ Suñé, op. cit., pp. 141 y 142.

²⁷⁹ *Ibidem*, pp. 142 y 143.

²⁸⁰ *Ibidem*, p. 150.

cuanto a la idea de liberación, ésta parte del reconcimiento de que la configuración del poder vigente es ajena y mantiene sometidos distintos ámbitos de la sociedad, como la economía, la política y la cultura. Así, el sujeto entiende al sistema de gobierno establecido como dominación y opresión y de esto surge una voluntad de liberarse de él, que es imposición desde afuera, y recuperar o adjudicarse verdadera agencia dentro de su propio mundo.²⁸¹

La praxis revolucionaria parte de este ideal revolucionario, constituido por las categorías de rebelión y liberación, para componer un “contradiscurso de resistencia” que se enfrente al discurso del poder y desnaturalice la violencia de éste. Sobre esta praxis, la autora identifica tres ideas cardinales que ordenan la concepción moderna de la revolución. La primera de ellas es precisamente el vínculo entre la violencia y la revolución, pues el propio proceso de cambio es un choque entre la violencia vigilante y la insurgente. La segunda idea es el propio objetivo de instaurar un nuevo orden basado en una alternativa social en vez del operativo en el momento de la revolución. La última idea es el componente utópico, la esperanza perenne de un mejor futuro que cumpla todas las expectativas de quienes llevan a cabo la revolución.²⁸²

Como se mencionó anteriormente, todo lo anterior, la revolución, puede llegar a su concreción mediante la violencia revolucionaria. Ésta, según argumenta Suñé, es entendida como una herramienta política, un medio, que es, realmente, un último recurso para llegar a sus metas. En sus palabras, “el revolucionario reconoce que la violencia es un instrumento que, aunque no sea deseable, es irremediable, dada una situación histórica concreta, para llevar a cabo la necesaria transformación de la sociedad que acabe con una situación concreta de opresión.”²⁸³ Es importante resaltar que, como se menciona en la cita anterior, la violencia no es deseable y tampoco se la puede justificar como algo dado. Sobre esto, la autora arguye constantemente que la violencia revolucionaria debe ser consciente de sí misma, de su estado como violencia que causa sufrimiento y muerte, para diferenciarse efectivamente de la violencia de la opresión y estar en constante revisión y renovación. Se trata, más que nada, de reivindicación y no legitimidad.²⁸⁴ Entonces, la ética de la violencia

²⁸¹ *Ibidem*, pp. 159-169.

²⁸² *Ibidem*, pp. 144-146.

²⁸³ *Ibidem*, p. 177.

²⁸⁴ *Ibidem*, p. 172-174.

revolucionaria sólo existe cuando hay, y se convence de, una causa justa y un empleo igual de justo de dicha violencia mediante, por ejemplo, la ritualización del conflicto.²⁸⁵

Esta breve síntesis, considero, muestra las ideas fundamentales sobre la revolución y la violencia revolucionaria que hacen eco en los juegos. Con esto en mente, se proseguirá a la sección de análisis de este capítulo donde, además de retomar lo presentado aquí, se ahondará en otros aspectos poco explorados y se recurrirá a ideas específicas de los autores Frantz Fanon y Walter Benjamin —también sobre la violencia y la revolución— cuando se considere adecuado.

A continuación, se argumenta que el cuestionamiento activo del *statu quo* manifestado en la subversión de los marginados está regido por un discurso específico: *la neutralidad e inactividad no resuelven nada, es necesario actuar para generar un cambio, aunque éste rara vez sea pacífico o racional.*

Magia de sangre, atentados y el abandono de la Capilla: los magos se levantan

Un motín corrompido

Gran parte del protagonismo de los magos en las entradas surge del hecho de que cada juego contiene una insurrección diferente, un episodio de resistencia explícita. En *DAO*, una de las misiones principales que el PC debe completar antes de entrar a la sección final del juego es *Broken Circle*, la cual se desarrolla en el interior de Kinloch Hold y en el Velo. La premisa de esta misión es que los templarios han perdido el control de la torre y que ésta ahora está repleta de abominaciones. Greagoir, el caballero comandante del círculo, está convencido de que la torre es un caso perdido y ha mandado un mensajero a la capilla de Denerim, capital de Ferelden, para solicitar refuerzos y pedir autorización para llevar a cabo el derecho de anulación, el cual es básicamente el asesinato sistemático de los magos de un círculo en aras de purgar el lugar en caso de que se considere que no hay otra manera de salvarlo.

Al adentrarse un poco en la torre, el PC encuentra a Wynne, una maga que ha estado haciendo frente a demonios y abominaciones junto con otros aprendices. Después de ayudarla e informarle de las intenciones de Greagoir, ella pide al PC que la ayude a salvar a los que quedan en la torre. En ese momento, el PC debe decidir si aliarse con Wynne o llevar

²⁸⁵ *Ibidem*, pp. 207 y 208.

a cabo el derecho de anulación para los templarios. Independientemente de lo que se escoja, el PC obtiene acceso al resto de Kinloch.

A lo largo de la misión, el PC obtiene información sobre qué es lo que sucedió en el círculo. Se revela que Uldred, un encantador superior, había iniciado un motín junto con un grupo de magos de sangre, lo cual resultó en numerosas abominaciones y la entrada de demonios a la torre. Uldred era parte de la hermandad de los “libertarios”, la cual abogaba por que los círculos tuvieran más poder y que los magos tuvieran voz política. Antes del motín, el encantador había tratado de convencer al círculo de apoyar a Loghain, pues éste supuestamente le concedería a la torre más autonomía con respecto a la Capilla. Sin embargo, Wynne expuso la retirada del teyrn en la batalla de Ostagar —que provocó la derrota humana frente a los engendros tenebrosos y la muerte del rey de Ferelden— causando que se negara cualquier apoyo al regente por parte de Kinloch. Ante esto, Uldred intenta dejar el círculo, pero el primer encantador Irving se lo impide y es entonces que el encantador superior y sus magos de sangre atacan. Para cuando arriba el PC a Kinloch, Uldred es una abominación y está convirtiendo a los magos restantes en abominaciones.

DAO presenta de esta manera el primer levantamiento de magos que el jugador experimenta. Un mago que buscaba libertad para Kinloch Hold termina corrompido por un demonio del orgullo, resultando en una especie de auto sabotaje para su pequeño motín. Lo que interesa aquí, más allá de confirmar a los magos como un grupo activo con la iniciativa suficiente como para amotinarse en contra de las autoridades de Kinloch, es que hay una lógica muy específica a sus acciones.

Queda claro en las diversas interacciones con los magos de sangre que ellos estaban ayudando a Uldred puesto que éste los había convencido de que Loghain apoyaría la autonomía de la torre frente a la Capilla. No sólo estaban convencidos de los ideales del encantador superior, sino que también accedieron a usar magia de sangre por su causa. A pesar de que la mayoría de los magos de sangre con los que se encuentra el jugador a lo largo de la misión son sólo enemigos con quienes no se puede hablar y sólo deben ser eliminados, hay un enfrentamiento en el segundo piso de la torre que permite hablar con una de las magas que participaron en el motín. Al matar a sus compañeros, la maga pide piedad y el PC tiene la oportunidad de preguntarle algunas cosas sobre el motín. Cuando se le pregunta sobre las

causas y porqué es que consideraron necesario recurrir a la magia de sangre, ella responde que “...change rarely comes peacefully.”²⁸⁶ Esta idea no se repite posterior a esta conversación, pero es significativo que se incluya pues esta maga funge efectivamente como la voz de los amotinados considerando que cuando finalmente se confronta a Uldred, éste ya es una abominación.

Si bien pertenecer a la fraternidad de los libertarios y compartir sus ideales no es algo prohibido, incluso si se cree en la autonomía del Círculo con respecto a la Capilla, puede argumentarse que es posible ver en las acciones de Uldred anteriores al motín alguna práctica de un discurso oculto. No se sabe exactamente qué se estaba diciendo entre sus seguidores, pero se sabe querían que la situación cambiara y que aprendieron a usar magia de sangre, algo que definitivamente no podría hacerse en público. Estas pequeñas notas parecen apuntar hacia la existencia de aquel discurso oculto que finalmente irrumpe en el ámbito público con el motín.

Gracias a las breves y superficiales aspiraciones que se presentan sobre los libertarios, la razón de Uldred para apoyar a Loghain y el diálogo citado, puede pensarse que en el discurso cultivado entre los partidarios del encantador superior están presentes las tres ideas ordenadoras del concepto de revolución en el pensamiento moderno al menos en un nivel mínimo. En primer lugar, el hecho de que los libertarios busquen emancipar al Círculo de la Capilla, eliminando cualquier intervención de ésta en la institución mágica, y darle una voz en la política, así como lo que explicita el mago como su objetivo antes del inicio del motín, habla de que entre las intenciones de Uldred se encontraba la de instaurar una alternativa social contraria a la vigente, en su caso, una enfrentada al sistema de círculos sometidos a la autoridad religiosa de la Capilla. En segundo lugar, en ello puede vislumbrarse quizás el componente utópico: la esperanza de un futuro libre de la influencia de la institución andrastiana. Finalmente, la maga, en su breve árbol de conversación, explicita el vínculo con la violencia, negando casi completamente la alternativa pacífica.

Igualmente, podría argumentarse que se vislumbra la voluntad de liberación, pues es el hecho de que Uldred buscaba en primer lugar mayor autonomía del Círculo con respecto

²⁸⁶ ...el cambio rara vez sucede pacíficamente. [traducción propia]

a la Capilla indica que “no se reconoce en un *nomos* instituido y pretende decidir sobre su propio estar en el mundo”²⁸⁷, como sintetiza Suñé su concepto amplio de liberación. Si bien el encantador no habla de independencia, puede pensarse que lo que quiere lograr con la autonomía del Círculo es que los magos tengan más decisión sobre sí mismos como colectivo.

Si bien la poca información sobre el proyecto de Uldred impide que pueda definirse por completo como una revolución o algo diferente, lo que sí se tiene parece sugerir que, incluso en la pequeña escala en que sucedieron los acontecimientos, se estaba preparando una revolución. Además, no hay nada que indique que, incluso si el encantador no hubiera terminado poseído, su levantamiento no habría pasado a mayores. Igualmente, aunque no es seguro hablar de revolución, considero que al menos puede vislumbrarse esa idea central de Walter Benjamin sobre la violencia como fundadora de derecho. Básicamente, lo anterior se refiere a que la violencia siempre está presente en el derecho, primero como fundadora de él y luego como su conservadora. Lo primero lo argumenta el autor revisando la huelga, la cual otorga a los individuos posibilidad de modificar el derecho o implantar un nuevo derecho.²⁸⁸ Con esto en mente, parece que Uldred tenía la intención de instaurar un nuevo derecho, que otorgara autonomía para los magos de la Capilla, mediante su motín.

Cabe mencionar que, sobre los motines, Scott arguye que muchas veces son una táctica que permite a los dominados responder ante las imposiciones de la autoridad sin necesidad de una organización formal y con la que pueden conservar el anonimato.²⁸⁹ Si bien Uldred no conservó el anonimato, pues se sabía bien que él era el líder de los magos de sangre, sus seguidores sí. Ninguno de los magos a los que se enfrenta el PC tienen nombre o algún identificador, ni siquiera la maga con la que se puede hablar. Asimismo, el levantamiento fue en respuesta de la negativa de la torre de apoyar a Loghain y ganar con eso más autonomía de la Capilla. El episodio de Kinloch Hold tiene así ciertas similitudes con lo que describe Scott.

²⁸⁷ *Ibidem*, p. 169.

²⁸⁸ Walter Benjamin, *Para una crítica de la violencia y otros ensayos*, España, Taurus, año, 2001, p. 28.

²⁸⁹ Scott, *op. cit.*, p. 182

En efecto, es desde *DAO* que se plantea el discurso expuesto detrás de las acciones de los marginados. Los magos de sangre que se amotinaron junto con Uldred lo hicieron, actuaron, porque deliberaron que, si querían ver cambios en su situación, éstos probablemente no se darían de manera pacífica. Su violencia, si bien el contexto queda abierto a diferentes posibilidades, definitivamente puede identificarse al menos como insurgente, pues es utilizada como herramienta para lograr cambios en la realidad política y social. Es el alcance lo que está en duda. A pesar de que el discurso existe, tiene poca presencia en el juego al explicitarse brevemente por medio de un NPC poco significativo y luego desaparecer. *DAII*, por su parte, es el juego que lo hace más evidente.

[La llama de la rebelión: denunciar la pasividad](#)

En *DAII*, como se ha mencionado, el conflicto entre magos y templarios es central. Específicamente, la figura que más interesa es la de Anders, quien se define tempranamente como el vocero por la libertad y los derechos de los magos en el juego. Anders, un mago apóstata, es uno de los compañeros de Hawke. Cuando se le conoce, el curandero dirige una clínica en Darktown, Kirkwall, y, a cambio de mapas de los caminos de las profundidades, pide a Hawke que ayude a su amigo Karl a escapar del círculo de la ciudad. Desde ese primer encuentro, Anders expresa preocupación por la situación del Cadalso que, según lo expresa, se está tornando en una prisión y los magos son convertidos en tranquilos por incidentes pequeños. Posteriormente y durante el resto del juego, Anders continúa denunciando la situación de los magos y los actos de los templarios. Si bien en un principio los movimientos del mago se centran en su clínica, Anders se vuelve parte del llamado “*mage underground*” para cuando inicia el segundo acto del juego. Es entonces cuando se puede decir que inició su activismo en pos de los magos.

El *mage underground*, según una entrada de códice que contiene un informe del templario Cullen a la caballero comandante Meredith, es una red subterránea de apóstatas y otros simpatizantes que ayudan a magos del círculo a escapar, les ofrecen refugio, sustento e incluso transporte fuera de Kirkwall. Aquí podría notarse un pequeño guiño a la infrapolítica de Scott, pues las acciones de la red subterránea son resistencia, en su mayoría,

clandestina, que sucede en las redes informales de la comunidad de Kirkwall, aspectos que el autor encuentra para casos reales.²⁹⁰

A pesar de que Hawke no interactúa directamente con esta red, queda estipulado que Anders sí participa en ella desde la primera conversación que se tiene con él en el segundo acto. Tenemos, entonces, un mago que denuncia constantemente las injusticias que viven los magos en el Cadalso y que además está actuando en contra de los templarios para poder lograr un cambio. Aquí cabe resaltar que el código mencionado, el cual se desbloquea al obtener una misión de compañero de Anders en el segundo acto, especifica que “As of late, the movement has grown bolder, sending raiding parties into the Gallows in an attempt to breakout mages...”²⁹¹ Si bien no se relaciona directamente a Anders con estas operaciones, es interesante notar que el “movimiento” del que es parte el curandero no es del todo pacífico ni subterráneo, sino que contiene también algunas instancias de resistencia abierta que, sin embargo, probablemente mantienen el anonimato de los participantes de la red a juzgar por el hecho de que ésta no desaparece.

En el mismo acto, la misión de compañero de Anders es un enfrentamiento directo con templarios. Según explica el mago, los templarios últimamente habían estado utilizando el rito de la tranquilidad para silenciar a aquellos que se opusieran a ellos y que un templario, Alrik, había diseñado un plan llamado “solución de los tranquilos” para convertir a todos los magos en tranquilos. Aquí también podría estar insinuada la existencia del discurso oculto pues se habla de que hay “oposición” a los templarios entre los magos del círculo de Kirkwall, por lo que conviene silenciarlos.

En la misión, Anders pide ayuda para obtener pruebas del plan y detener a Alrik y es aquí donde se encuentra otro diálogo significativo. Si Hawke comenta que los templarios no molestarían a los magos si éstos se sometieran a las leyes de la Capilla, Anders responderá que eso es lo que han hecho por siglos y que “no ganaremos nada con complicidad”. Con este comentario, Anders está reprochando la pasividad de los magos frente a los templarios si es que se quiere que mejoren las cosas. Además, se vislumbra desde ahí que no considera

²⁹⁰ *Ibidem*, p. 236

²⁹¹ Últimamente, el movimiento se ha vuelto más atrevido, mandando grupos de asalto al Cadalso en un intento por fugar magos... [traducción propia]

la acción pacífica, en este caso “complicidad”, como opción viable. Esta idea se refuerza también por el hecho de que se describe a la solución de los tranquilos como “...peaceful solution to the mage problem...”²⁹², es decir, que la paz sólo puede venir de la subyugación y opresión de los magos.

Independientemente de la opinión de Hawke, la misión termina con la muerte de Alrik y el descubrimiento de que ni Meredith ni la divina aceptaron su plan, por lo que Anders tiene un momento de duda sobre si la Capilla, la gran clériga Elthina en el caso de Kirkwall, podría ser razonable frente a la situación de los magos. Sin embargo, esta duda no vuelve a repetirse y, en cambio, el curandero termina por reafirmar su primera postura en el último acto del juego.

Hasta este momento, parece no haber nada que indique violencia insurgente. Hay enfrentamientos dispersos, respuestas ante amenazas directas como la misión contra Alrik y violencia insinuada en los asaltos al Cadalso por parte del *mage underground*, pero nada que hable del uso de la violencia para cambiar el *statu quo*. Es resistencia en contra de él, claro, pero mucho más afín al discurso oculto e infrapolítica de Scott que a la revolución y violencia insurgente de Suñé.

Por otro lado, me parece importante resaltar el hecho de que la gran mayoría de los diálogos de Anders, donde se declara en favor de los derechos de los magos, expresa críticas acérrimas a la figura de los templarios y denuncia la dominación de la Capilla, son manifestaciones explícitas de lo que Suñé explicó como “el movimiento ontológico de la rebelión”. En todas las instancias mencionadas, el curandero está expresando un proceso concluido de desnaturalización del *statu quo* gracias al cual el mundo del mago “ya no se reconoce ni como normal, ni como natural, ni como razonable, ni como legítimo, ni, en último término, como deseado.”²⁹³ La voluntad de liberación también podría vislumbrarse si se pone la atención en el discurso de libertad de los magos, pues éste indicaría que Anders quiere que los magos puedan decidir por sí mismos sin la intervención ni de los círculos ni de la Capilla. Ambas cosas son algo que, por supuesto, continúa en el último acto del juego.

²⁹² ...solución pacífica al problema de los magos... [traducción propia]

²⁹³ Suñé, *op. cit.*, p. 150.

El tercer acto de *DAII* se centra enteramente en las tensiones existentes entre los magos del círculo de la ciudad y los templarios, representados respectivamente por el primer encantador Orsino y la caballero comandante Meredith. Debido a que el vizconde de Kirkwall fue asesinado al final del acto pasado, Meredith tomó control del gobierno de la ciudad. Relacionado con esto, los templarios se han vuelto más duros con el círculo. La introducción del acto es, de hecho, una discusión entre Meredith y Orsino, pues éste último se dio a la tarea de intentar convencer a los nobles de la tiranía de la líder de los templarios.

Si se pregunta al primer encantador cuál es su intención al dirigirse a los nobles, él dirá que considera que “no hay otra manera” de ponerle un alto a Meredith. Con su breve discurso a los nobles y la discusión con la caballero comandante, Orsino está intentando cambiar la situación que se vive en el círculo. Decidió actuar en contra de la líder rival en vez de cooperar con ella. Como él mismo lo dice, si Hawke comenta que oponerse a Meredith no ha ayudado, “I am through trying to help her.”²⁹⁴ Ahora es Orsino quien manifiesta que es necesario actuar y que la complicidad no es el camino, aunque no recurre a la violencia ni medios extremos para lograr lo que quiere.

Aquí podría encontrarse otra de las ideas que señala Scott en su libro: en general, las protestas de los dominados se apegarán a la visión del discurso público impuesto por la autoridad, por lo que lo básico de la dominación no será atacado.²⁹⁵ Orsino sí quiere disminuir la presión templaria sobre el círculo del Cadalso, pero no pretende lograrlo negando el poder de los templarios, sino que lo intenta mediante la caracterización de la caballero comandante como una tirana en cuanto a la situación política de la ciudad, lo cual es lo que interesa verdaderamente a los nobles. El primer encantador está realizando un acto de cuestionamiento activo del *statu quo*, pero no lo está haciendo directamente, sino que al evidenciar lo que ha hecho Meredith “mal”, está apelando con los nobles para que “se hagan bien las cosas”.

Anders, por su parte, juega un papel principal en este acto debido a sus acciones durante el clímax del juego. No obstante, antes de esto, su misión de compañero aporta

²⁹⁴ He terminado/estoy harto de intentar ayudarla.

²⁹⁵ Scott, *op. cit.*, pp. 119 y 120

información importante. La misión *Justice* comienza con Anders pidiendo ayuda a Hawke para conseguir algunos ingredientes que, asevera, son necesarios para realizar una poción que logrará separarlo de Justicia. Después de conseguir los ingredientes, el curandero revela que mintió sobre la poción, pero pide un último favor: que Hawke distraiga a la gran clériga Elthina en la capilla. Anders se niega a explicar la razón de su petición y si el PC insiste en saber, el curandero y Hawke discutirán al punto de que el mago cuestiona si el campeón realmente apoya a los magos. Alterado, Anders dice que “It’s easy to support freedom if no one needs to die for it.”²⁹⁶ En este momento, parece ser que para el mago está claro que el conflicto es necesario para lograr el cambio que quiere.

Si se accede a la petición de Anders, el campeón debe ir a la capilla de la ciudad y hablar con Elthina. En esta conversación, Hawke tiene la oportunidad de inquirir sobre la postura de la Capilla frente a las tensiones entre magos y templarios al preguntar: “If, hypothetically, one group was being brutally oppressed by another, wouldn’t the Maker favor the oppressed?”²⁹⁷ Ante esto, Elthina responde que “We must give Meredith and Orsino time to work out their differences. No good can come of showing favor to one side.”²⁹⁸ Continúa aseverando que simpatiza con los magos, pero enfatiza que “I cannot take sides”²⁹⁹ y que, frente a la situación, “I only hope I can balance the needs of everyone.”³⁰⁰ En contraste con la postura de Anders, Elthina opta por neutralidad, por paz, por inactividad, incluso cuando las tensiones entre magos y templarios están en un punto álgido. Esta es una de las últimas conversaciones que se tiene con Elthina en el juego.

Dependiendo del porcentaje de amistad que Hawke tenga con Anders, la misión puede acabar de diferente manera. Si Hawke tiene menos del 100% de amistad, ocurrirá una conversación en la clínica del mago donde éste asegura que habrá guerra pronto. Si se tiene el 100%, se consigue después de concluir la misión o se tiene 100% de rivalidad después de

²⁹⁶ Es fácil apoyar la libertad si nadie debe morir por ella. [traducción propia]

²⁹⁷ Si, hipotéticamente, un grupo estuviera siendo brutalmente oprimido por otro, ¿el Hacedor no estaría a favor del oprimido?

²⁹⁸ Debemos dar tiempo a Meredith y Orsino para que resuelvan sus diferencias. No hará bien que favorezcamos a algún bando. [traducción propia]

²⁹⁹ No puedo tomar partido. [traducción propia]

³⁰⁰ Sólo espero que pueda balancear las necesidades de todos. [traducción propia]

la misma misión, iniciará una *cutscene* donde se vuelve a mencionar que algo grande pasará en el futuro próximo. Si se es amigo del curandero, éste insinuará que morirá y dice que “...some things matter more than my life, more than either of us. I’m sorry.”³⁰¹ Anders no sólo está seguro de la necesidad de conflicto para lograr un cambio, sino que también está dispuesto a morir por su causa.

A pesar de que Anders no explica exactamente qué es lo que hizo en la capilla, el misterio se resuelve pronto. La última misión del juego, *The Last Straw*, comienza con un mago o templario explicando a Hawke que Orsino y Meredith están teniendo una discusión grave. Al llegar a donde se encuentran, el PC interviene en la disputa, pero ningún líder está dispuesto a ceder. Frustrado Orsino dice que llevará la situación ante Elthina para que ésta dé una resolución absoluta al problema, a lo que Meredith se opone.

Sin embargo, antes de que la discusión pueda continuar, Anders interrumpe apuntando que la gran clériga no podrá ayudarlos. Continúa explicando que no puede no hacer nada ante los actos de Meredith “...while those who would lead us bow to their templar jailers.”³⁰² Dirigiéndose al primer encantador, Anders exclama que “¡El Círculo nos ha fallado, Orsino! ¡Hasta tú debes darte cuenta de eso!” y que “Ha llegado el momento de actuar. No valen las medias tintas.” Dicho esto, una gran explosión destruye la capilla de Kirkwall. Una pequeña escena que muestra a la gran clériga y algunos templarios dentro de la capilla, seguida de la culminación de la explosión confirman ante el jugador la muerte de Elthina. Esto se identificaría como “la ruptura del silencio” de la que habla Scott cuando finalmente se explicita el discurso oculto y es un momento que, a diferencia del motín de Uldred, el PC sí presencia.

De esta manera comienza la segunda rebelión de magos que experimenta el jugador durante la serie. En este momento, el clímax del juego, lo que hace Anders es bastante simbólico. Por un lado, ha derribado un recinto sagrado de la institución que, para su entendimiento, ha oprimido a los magos durante siglos. Claramente es un acto de rebeldía, valga la redundancia, en contra del orden establecido. En este punto es casi imposible evitar

³⁰¹ ...algunas cosas importan más que mi vida, más que cualquiera de nosotros. Lo siento. [traducción propia]

³⁰² ...mientras que aquellos que nos guían se inclinan ante sus carceleros templarios.

señalar la similitud entre lo que realiza el mago y los episodios iconoclastas de nuestra historia y la importancia que han tomado en las últimas décadas. Cabe recordar que hoy en día usualmente se define “iconoclasia” como “un acto violento que atenta contra las imágenes en general, no sólo religiosas, por motivos políticos y religiosos.”³⁰³ Además, la palabra misma puede designar el reconocimiento del peligro que implica el poder de una imagen.³⁰⁴ Estos actos son también un ataque en contra de aquellos que creen en esas imágenes.³⁰⁵

Si bien ejemplos de actos iconoclastas pueden encontrarse siglos atrás, como en el Imperio bizantino o durante la época de la reforma protestante (que son dos de los ejemplos más conocidos), el siglo XXI ha visto su propia proliferación de iconoclasia. Se deben recordar sucesos como la destrucción de los Budas de Bamiyán, Afganistán, en 2001 por el Talibán; los diversos ataques del llamado Estado Islámico a diversos recintos como sitios de civilizaciones pasadas y espacios religiosos (incluyendo mezquitas de diferentes ramas del islam) de países como Irak de 2014 a 2016;³⁰⁶ el retiro de la estatua de Cecil Rhodes en la Universidad de Ciudad del Cabo, Sudáfrica, gracias al movimiento “*Rhodes Must Fall*” en 2015;³⁰⁷ la eliminación de la imagen del Che (y su posterior recuperación) de la Plaza Francisco de Paula Santander de la Universidad Nacional de Colombia en 2016 por la comunidad universitaria;³⁰⁸ el derribo de la estatua del conquistador Sebastián de Belalcázar en Popayán, Colombia, por diversos grupos de indígenas en el año 2020;³⁰⁹ las “pintas” y ataques a los diversos edificios del centro de la Ciudad de México durante la marcha del 8M

³⁰³ José Antonio González Zarandona, “De la iconoclasia como motor histórico” en José Antonio González Zarandona (coord.), *Istor*, no. 74, otoño de 2018, p. 6.

³⁰⁴ Darío Velandia, “Iconoclasia e iconodulia: usos y función de la imagen en contextos de conflicto” en *H-ART*, no.3, julio-diciembre de 2018, p. 15.

³⁰⁵ González, *op. cit.*, p. 6.

³⁰⁶ *Ibidem*, p. 5.

³⁰⁷ Brian Kamanzi, “ “Rhodes must Fall” – Decolonisation Symbolism – What is happening at UCT, South Africa?”, *The Postcolonialist*, <http://postcolonialist.com/civil-discourse/rhodes-must-fall-decolonisation-symbolism-happening-uct-south-africa/>

³⁰⁸ Velandia, *op. cit.*, p. 13.

³⁰⁹ Claudia Rebaza y Luke Henderson, “Manifestantes indígenas derriban estatua de Sebastián de Belalcázar, un conquistador español, en Colombia”, *CNN*, <https://cnnespanol.cnn.com/2020/09/17/manifestantes-indigenas-derriban-estatua-de-sebastian-de-belalcazar-un-conquistador-espanol-en-colombia/>.

de 2020;³¹⁰ los derribos, retiros y ataques a estatuas de figuras de los Estados Confederados y de Cristóbal Colón en Estados Unidos a raíz de las protestas por el asesinato de George Floyd y su reanimación del movimiento *Black Lives Matter*, también durante el 2020³¹¹, entre otros ejemplos.

Similar a los ejemplos mencionados, que han atacado imágenes importantes religiosas, de figuras históricas y otros monumentos con motivaciones de corte político, Anders realiza un acto que también podría clasificarse como iconoclasta. Podría argumentarse que es de cierta manera parecido a lo que ha sucedido con la iconoclasia feminista, del *BLM* y del derribo de la estatua de Sebastián de Belalcázar donde se denuncia un sistema opresivo que ha operado por siglos. En el caso de Anders, ese sistema es el del Círculo de Magia controlado por la Capilla. Con este entendimiento, el curandero destruye la capilla de Kirkwall, donde además reside la gran clériga (título más alto por región) de las Marcas Libres. Anders está atacando directamente a la Capilla, como opresora histórica de los magos, y a todos los que apoyen el sistema que mantiene.

Por otro lado, considero que es en extremo significativo que se especifique que Elthina murió. Como demostró en la conversación con Hawke durante *Justice*, la gran clériga se negaba a tomar un bando y se inclinaba más por la negociación entre ambas partes del conflicto. De hecho, Elthina siempre permaneció neutral durante todo el juego.

En el primer acto, Hawke tiene la oportunidad de preguntarle sobre Meredith, a lo que responde que “It is not my role to form opinions on her character”.³¹² En el segundo acto, si indaga sobre la situación de los qunari, los magos y los templarios, ella comentará que “It is not my place to decide who is right”.³¹³ También en relación con los qunari, Hawke puede comentarle a Elthina que alguien utilizó su sello para asegurarse que un guardia

³¹⁰ Estefanía Arreola, “Iconoclasia: ¿Por qué las mujeres rompen y queman todo?”, *El Heraldo*, <https://heraldodemexico.com.mx/nacional/2020/3/7/iconoclasia-por-que-las-mujeres-rompen-queman-todo-158250.html>.

³¹¹ Alan Taylor, “The Statues Brought Down Since the George Floyd Protests Began”, *The Atlantic*, <https://www.theatlantic.com/photo/2020/07/photos-statues-removed-george-floyd-protests-began/613774/>.

³¹² No es mi rol formar opiniones sobre ella. [traducción propia]

³¹³ No es mi lugar decidir quién está en lo correcto. [traducción propia]

ignorara el secuestro de la delegación qunari, a lo que ella responde que no esperaba que el asunto llegara tan lejos y que se involucrará en el momento adecuado. En el acto tres, es Elthina quien acaba con la primera discusión entre Orsino y Meredith, ordenando a los templarios que escolten al primer encantador al círculo y mandando a Meredith de regreso al Cadalso, favoreciendo a ninguno y ejerciendo así una especie de rol de mediadora.

Elthina es, entonces, la personificación de la neutralidad. Durante los años que transcurren en *DAII*, Elthina se ha negado a apoyar a algún bando y, al menos durante los primeros dos actos, se mantiene a raya de los conflictos, incluso guardándose sus opiniones. De hecho, su interrupción de la discusión al principio del tercer acto es la primera vez que se la muestra interactuando con alguno de los dos líderes. Por lo que se muestra en el juego, Elthina es un agente pasivo y, en raras ocasiones, reactivo. Para todo efecto práctico, Elthina es la antítesis del curandero. Al asesinar a la gran clériga, Anders está matando todo lo que ella representa: neutralidad, pasividad, mediación, y se le muestra muy consciente de ello.

Después de la explosión, ante el asombro de todos, Anders asevera que “La paz es imposible.” Orsino pregunta entonces por qué lo hizo y el curandero responde simplemente que: “He eliminado la posibilidad de compromiso, porque no hay compromiso”. Ante el suceso, Meredith termina por invocar el derecho de anulación. Entonces Orsino pide ayuda a Hawke para salvar al círculo, pues éste no tuvo nada que ver con las acciones de Anders, mientras que Meredith exige que el campeón apoye a los templarios. Frente a las acusaciones de Orsino de que el apóstata ha condenado a todos los magos, Anders expresa que “Ya estábamos condenados. Una muerte rápida ahora o una lenta más tarde... Yo prefiero morir luchando.” En una conversación posterior a una lucha con magos o templarios, según a quién decida el jugador apoyar, Anders afirma que sabe qué es lo que ha hecho y argumenta que “El mundo debe darse cuenta. Entonces todos podremos dejar de fingir que el Círculo es una solución. Y si he de pagarlo con mi vida, lo haré.”

Considero que el mensaje de Anders es claro. El curandero decidió “tomar justicia por su propia mano”, porque estaba convencido de que era la única manera de lograr un verdadero cambio, de luchar por los derechos de los magos, en su caso, por lo que es sencillo ver en él un eco de la violencia fundadora de derecho de Benjamin. El apóstata razonó que,

como habían demostrado siglos de dominación y los años recientes de actividad templaria en Kirkwall, la complicidad con el orden establecido, con el *statu quo*, no aseguraba el bienestar de los magos, pues siempre estarían a la merced de los templarios apoyados por la Capilla. Además, según sus experiencias con la gran clériga Elthina, aunque la Capilla adoptara supuestamente el rol de mediadora, no se resolverían los problemas latentes. Como lo expresa Anders, incluso las “medias tintas”, como las denuncias de Orsino, tienen poco o nulo impacto. Resolvió, entonces, que se necesitaban acciones más contundentes. No sólo se trataba de actuar en contra de la opresión, sino de realizar actos gracias a los cuales resultara imposible ignorar la situación de los magos: afortunada o desafortunadamente, la lucha armada era el único camino que rendiría frutos, resolvió. No habría paz porque “paz” significa el sometimiento de los magos y si existe una posibilidad de liberarlos, Anders estaba dispuesto a pelear y a pagar con su vida.

En este punto conviene mencionar algunos de los planteamientos de Frantz Fanon en su obra *Los condenados de la tierra* sobre el papel de la violencia en los procesos de descolonización. Fanon, por supuesto, dedica su trabajo a algo muy específico y cercano a su persona, esbozando ante el lector el tumulto vivido en las colonias africanas y sus esfuerzos de liberación. Si bien para el caso de los magos de *DA* parece poco adecuado hablar de “descolonización”, considero que en definitiva se puede hablar de “emancipación”. Los magos no buscan independizarse de una nación ajena a ellos, como Ferelden u Orlais, porque ese no es su problema, sino que aspiran a liberarse de una institución religiosa que los ha mantenido dominados, subyugados. A pesar de que, para los magos, descolonización no puede aplicarse, para el pueblo de Fanon podrían emplearse ambos términos. Los colonizados sí pueden descolonizarse, valga la redundancia, pues pueden independizarse de aquel país externo que los ha mantenido dominados, pero también es posible llevar a cabo un proceso de emancipación, es decir, de liberación del sistema del colonialismo como tal. Por esto, considero que es posible encontrar y utilizar las ideas de Fanon en un entorno que no represente necesariamente una dinámica colonial y el desprendimiento de ella.

Específicamente, se arguye aquí que en el personaje de Anders hacen eco algunas de las ideas claves de Fanon con respecto al uso de la violencia para la emancipación. Para

empezar, el autor asevera tempranamente que la descolonización siempre es violenta. Puesto que es un proceso en que se pretende que “los últimos” avancen a la primera posición, el autor argumenta que no es un programa que pueda tener éxito si no se le ha concebido con la violencia en mente para superar cualquier obstáculo desde un principio. Esto se debe, en gran parte, a que el mundo colonial es uno donde, casi literalmente, se respira violencia, donde el lenguaje para la comunicación entre el poder y los colonizados es la violencia. Así, los de abajo entienden que ese mundo de opresión sólo puede ser cambiado, reclamado para sí, por una violencia mayor.³¹⁴

La violencia, según Fannon, no es sólo uno de los medios hacia la liberación, sino el medio privilegiado, prácticamente el único. Según sus palabras, los colonizados “saben que sólo esa locura puede sustraerlos de la opresión colonial.”³¹⁵ Conocen la violencia porque el colono siempre la ha utilizado como su argumento principal y se infiere que, entonces, los opresores también entienden sólo por la fuerza. Una vez que se cruza el “*point of no return*”, el pueblo se levanta con la fuerza de todas las represiones que lo llevaron a ese momento y acepta cualquier consecuencia que implique su respuesta violenta.³¹⁶

De manera muy similar a como lo plantea Fannon, Anders reconoce el mundo de los círculos como violento, enfocándose especialmente en el de Kirkwall, que es el que tiene cercano. Como se vio, desde un principio denuncia las acciones de los templarios, intermediarios del poder, especialmente el uso prácticamente arbitrario del rito de la tranquilidad, y discutirá con cualquiera que trate de defender a los caballeros, como Fenris, por ejemplo. Además, si bien no se sabe en qué momento comienza a planear su ataque a la Capilla, podría pensarse que la semilla está ahí desde su misión en el segundo acto, donde expresa que la complicidad no llevará a ningún lado y en donde podría identificarse la idea de Fannon de que el programa de liberación se concibe desde un inicio con la violencia en mente. Esto se torna especialmente interesante si se toma en cuenta que el curandero es alguien que desde un principio ha apoyado la libertad de los magos.

³¹⁴ Fannon, *op. cit.*, pp. 17 y 18.

³¹⁵ *Ibidem*, p. 36.

³¹⁶ *Ibidem*, pp. 41-46.

Este es un personaje que busca la liberación de su gente de un sistema histórico de opresión, que busca que los de abajo ya no lo sean más, y que, en algún punto, resuelve que la violencia es el único medio viable para lograrlo. Como lo evidencian sus diálogos durante el último acto del juego, el mago no ve ninguna otra vía posible y, con el mismo fervor que plasma Fannon en las acciones del pueblo que describe, Anders se entrega a esa violencia, explicitando su utilidad y aceptando lo que sea que le fuera a pasar después de llevar a cabo su atentado, incluso su muerte. Anders realiza la locura, como la llama Fannon, de destruir la capilla de la ciudad y matar a la cabeza regional religiosa porque, resolvió, esa era la única respuesta posible ante la opresión templaria de su gente. De manera similar, Orsino decide que la violencia es la respuesta correcta cuando Meredith invoca el derecho de anulación. Violencia ante el reconocimiento de que la libertad, en caso de Anders, y la supervivencia, en caso de Orsino, se obtiene por la fuerza.

En toda la serie, Anders es de esta manera el representante máximo del discurso que sustenta el cuestionamiento del *statu quo*. No sólo tiene una plétora de diálogos que directamente expresan el discurso en cuestión, sino que también sus acciones lo reflejan. Cabe resaltar que, de cierto modo, Anders logra su cometido independientemente de a quién apoye Hawke. Si el jugador escoge a los magos, el epílogo dirá que “The Champion’s name became a rallying cry, a reminder that the mighty templars could be defied. [He/She] had defended the mages against the brutal injustice and many lived to tell the tale.”³¹⁷ Si se ayuda a los templarios, la narración cambia ligeramente a “The Champion’s name became a rallying cry for all mages, a reminder of their brutal oppression. [He/She] had shown not only what the templars were willing to do, but that they could be defied.”³¹⁸ Asimismo, en ambas versiones se puntualiza que “The Circles rose up and set the world on fire.”³¹⁹

³¹⁷ El nombre del/la campeón/campeona se convirtió en un grito de guerra, un recordatorio de que los poderosos templarios podrían ser desafiados. Él/ella había defendido a los magos contra la brutal injusticia y muchos sobrevivieron para contar la historia. [traducción propia]

³¹⁸ El nombre del/la campeón/campeona se convirtió en un grito de guerra, un recordatorio de su brutal opresión. Él/ella había mostrado no sólo lo que los templarios estaban dispuestos a hacer, sino también que podrían ser desafiados. [traducción propia]

³¹⁹ Los círculos se levantaron y prendieron fuego al mundo. [traducción propia]

En este punto se puede reconocer uno de los puntos finales de Scott. Cuando el discurso oculto finalmente irrumpe en el ámbito público, su desafío puede tener éxito o no. En el primer caso, puede generar un movimiento de grandes magnitudes. En el segundo, si bien es una desmotivación para retos futuros, el sólo hecho de que hubo un desafío explícito será recordado por los dominados e incluido en el discurso oculto.³²⁰ Esto parece ser lo que sucede en los dos epílogos de *DAII* con la diferencia de que el fracaso del levantamiento si es que se ayuda a los templarios parece no desmotivar tanto a los magos si se tiene en cuenta que aun así los demás círculos se rebelan.

Anders, en efecto, fue la chispa que inició los levantamientos de los círculos en Thedas, forzando al mundo a prestarles atención y poniendo en marcha el proceso que culminaría en la Gran Rebelión de los Magos. Los actos de Anders terminaron por persuadir a otros magos de que la pasividad, la inactividad, la cooperación, no son el camino a seguir para lograr cambios.

[La necesidad de mantener una rebelión lograda](#)

Para la temporalidad de *DAI*, ha pasado ya un tiempo desde que la Rebelión de los magos comenzó. Aquella primera irrupción del discurso oculto en el ámbito público a manera de desafío ya ha sucedido. De hecho, el menú principal del juego muestra el templo de las Cenizas Sagradas y dos hileras de magos y templarios que se dirigen hacia a él. Según se explica en la introducción, el templo era el lugar donde se estaba llevando a cabo el Cónclave Divino, convocado por la divina Justina V para intentar ponerle fin a la guerra entre magos y templarios de manera pacífica. Al comenzar una partida nueva, una explosión destruye el templo y entonces se introduce propiamente al usuario al juego. Quizá podría reconocerse en esta explosión otro acto de iconoclasia si se toma en cuenta que quien la causa, Corifeus, se opone a la religión andrastiana y su dios ausente. Sin embargo, esto no se explora más allá de unas cuantas menciones y, en general, se entiende que, más que desafiar a la Capilla, Corifeus está buscando acrecentar su poder propio.

³²⁰ Scott, *op. cit.*, p. 266.

Después de la sección introductoria, la primera zona desbloqueable son las Tierras Interiores (*Hinterlands*), donde continúa el enfrentamiento entre grupos de magos y templarios. Dicho esto, si bien la primera sección de *DAI* gira en torno a la resolución de la Rebelión, no hay ningún personaje que se posicione firmemente en su defensa de la manera en que Anders apoyaba los derechos de los magos. A diferencia de *DAO* y *DAII*, no existe un vocero de los rebeldes que comunique la lógica detrás del levantamiento. Ni siquiera Fiona, la líder de la rebelión, provee algún vistazo significativo a la situación. De hecho, en el transcurso de los *playthroughs* realizados para esta investigación, se encontró escasa información y pocos comentarios específicamente sobre la rebelión.

Quizá, lo primero que podría vislumbrarse sería la afirmación, indiscutible para el momento, de que los magos decidieron actuar en contra de los templarios, abandonando su complicidad con el *statu quo* recurriendo a la violencia para fundar un nuevo derecho para estipular la independencia de los magos con respecto a la Capilla. El mismo hecho de que continúe la guerra da fe de esto. Esto podría insinuar, además, la presencia de los elementos de revolución que se han explorado: las tres ideas ordenadoras, el movimiento de la rebelión y la voluntad de liberación por parte de Fiona y sus rebeldes. Sin embargo, con la poca información en el juego, es complicado saber esto a ciencia cierta. Este punto permanece vago, pero puede llegar a pensarse que los rebeldes se inclinan más hacia una resolución pacífica. En la entrada de código *Rebel Mages*, se registra un panfleto distribuido en aldeas de Orlais y Ferelden que contiene el manifiesto de los magos rebeldes. Allí, ellos establecen que

...we will use our abilities only to defend ourselves from those who would see us relinquish our lives and freedoms under the presumption of guilt for crimes we have not committed.

We condemn those practitioners of magic who [...] would use their Maker-given powers to threaten innocent lives, and we pledge to aid any legitimate and impartial government in bringing these lawless *apostates* to justice.³²¹

³²¹ ... usaremos nuestras habilidades sólo para defendernos de aquellos que desean que rindamos nuestras vidas y libertades bajo la presunción de culpa por crímenes que no hemos cometido.

Este breve código nos dice, entonces, que la rebelión no busca activamente enfrentarse de manera violenta con los templarios, que no se trata de conquistar con las armas, sino de defenderse.

Este mismo código da una explicación a la separación que el juego marca entre los enemigos a los cuales el jugador se enfrenta en las Tierras Interiores y los grupos con los que es posible aliarse. En un principio, esta separación tiene poca explicación. El jugador debe enfrentarse a magos y templarios por igual y destruir sus respectivos campamentos para pacificar la zona sin importar a quién se decida apoyar posteriormente. Además, otros personajes comentan en distintas ocasiones que aquellos que están peleando en las Tierras Interiores están “locos”. Por ejemplo, durante el reporte de la exploradora Harding sobre la zona, la enana expresa que: “The apostates are mad, attacking anything that moves. And it appears the templars here aren’t following anyone’s orders anymore.”³²² Al llegar al área donde están combatiendo magos y templarios, Cassandra y Solas comentarán algo muy similar al reporte de Harding.

Simultáneamente, se informa al jugador que los “rebeldes reales” están refugiados en Redcliffe. Además, después de la primera visita a Val Royeaux, se muestra cómo los templarios restantes de la orden se marchan hacia un destino desconocido que poco después se identifica como el Reducto de Therinfall. Con esto, el juego comunica la locación definitiva de ambos bandos del conflicto. El mensaje es simple: aquellos combatiendo en las Tierras Interiores, establecidos en el Bosque de la Bruja y en el río respectivamente, no son parte ni de los magos rebeldes, ni de los templarios sublevados. Básicamente, a estos últimos insurrectos se les describe como desertores oportunistas, “drunk with power”³²³, que pelean sin causa alguna. De acuerdo con lo que dice el código, los magos rebeldes condenan ese

Condenamos a aquellos practicantes que [...] usarían sus poderes, regalos del Hacedor, para amenazar vidas inocentes y nos comprometemos a apoyar a cualquier gobierno legítimo e imparcial a llevar a estos apóstatas sin ley ante la justicia. [traducción propia]

³²² Los apóstatas están locos. Atacan todo lo que se mueve. Y parece que los templarios aquí ya no están siguiendo las órdenes de nadie. [traducción propia]

³²³ ebrios de poder [traducción propia]

tipo de comportamiento, es decir, cuando el uso de la magia no es estrictamente defensivo y se amenaza la vida de los inocentes.

Por su lado, no hay ningún texto que indique expresamente el desconocimiento de los templarios en las Tierras Interiores por parte de los que se encuentran en Therinfall. Los comentarios de compañeros y NPCs, así como la misión de destrucción del campamento en el río, indica que sí hay una separación. Además, en un código titulado *A Page from a Journal, Edges Scorched* (Página de un diario quemada por los bordes), el autor, un mago que se ha atrincherado con sus compañeros en una cabaña para defenderse de un grupo de templarios, asevera que “Even real templars couldn’t stop us, and these glorified bandits are no better than we are.”³²⁴ Se reafirma que hay una diferencia importante entre los “templarios reales”, que están en Therinfall, y los de las Tierras Interiores. La situación es indudablemente similar a la de los magos, sin embargo, no se da una razón para la separación.

Debido al parecido, es tentador pensar que los templarios insurrectos también desapruaban de la violencia del grupo radicado en el río, indicando que, quizá, los opresores inmediatos de los magos también buscaban una resolución pacífica. Esto abre nuevas posibilidades para la interpretación de lo que se dice de la dinámica entre opresor y oprimido. Por ejemplo, podría apuntar a que se comunica la efectividad del enfrentamiento armado de los marginados contra sus opresores inmediatos: ante una violencia que borbotea “desde abajo”, el opresor inmediato finalmente tendrá que inclinarse hacia el compromiso para recuperar la paz. El hecho de que, previo al inicio del juego, ambos bandos hayan comenzado negociaciones durante el Cónclave Divino parece ser confirmación de esto. No obstante, la escasa información detrás de las motivaciones templarias y de su desconocimiento de aquellos en las Tierras Interiores previene que se pueda explorar más a fondo esta cuestión en el presente trabajo.

Al regresar al caso de los magos, que manifiesta de manera más clara la posición de los magos rebeldes, nos encontramos con una idea que es aparentemente nueva. En efecto,

³²⁴ Incluso los templarios reales no pudieron detenernos y estos bandidos glorificados no son mejores que nosotros. [traducción propia]

en *DAI* pareciera que se argumenta lo contrario respecto al cuestionamiento activo del *statu quo* de lo que se había establecido en las entradas anteriores, al menos para el caso de los magos. Incluso, podría decirse que el juego se inclina hacia el reproche del uso de la violencia como medio necesario para generar cambio, como lo sugiere el manifiesto de los magos rebeldes y su desconocimiento del grupo del Bosque de la Bruja.

Por otro lado, Vivienne es la única compañera que opina algo específicamente sobre la rebelión. En *Skyhold*, en una de las conversaciones posibles con Madame de Fer, ella argumenta su opinión negativa sobre la Rebelión de los magos. Afirma que los magos se rebelaron sin comprender el estado del mundo fuera de los círculos, específicamente que su posición en él había empeorado considerablemente en los años inmediatos por lo sucedido en Kirkwall. De acuerdo con Vivienne, declarar la independencia de los círculos en el momento en que se hizo fue equivalente a declarar "...their support for mass murder".³²⁵ Es evidente que Vivienne reprocha la rebelión y la violencia resultante de ésta. De hecho, en la primera conversación que se tiene con ella en Haven, el Heraldo puede ganar su aprobación comentando que el caos no beneficia a nadie y hay que restaurar el orden.

El rechazo de la encantadora por las acciones de los rebeldes es una postura que ya se ha discutido y su posición respecto al inicio de la rebelión es de esperarse. Sin embargo, no se le puede dejar de lado puesto que es el único personaje importante que expresa tan explícitamente alguna postura sobre la independencia de los círculos. Además, no hay un personaje que defienda ideas opuestas, lo cual hace que las palabras de Vivienne resalten más. Si el jugador lo decide, el PC podría ser quien se instituya como el contrario de la encantadora, pero sus diálogos y argumentos son en general sobre los magos como un colectivo total y no sobre la rebelión específicamente.

Como se mencionó, con la información que se tiene sobre *DAI*, parece que el último juego de la serie se aleja por completo del discurso que se había establecido en los dos juegos anteriores sobre el cuestionamiento activo del *statu quo*. De hecho, la única mención explícita de ese discurso específico no se refiere a la Gran Rebelión de los Magos y viene de

³²⁵ ...su apoyo a la masacre (asesinato masivo). [traducción propia]

Hawke, quien reside en Skyhold durante la misión principal *Here Lies the Abyss*. Hawke tiene un árbol de conversación modesto entre cuyas ramas se puede preguntar sobre Anders. Dependiendo de las decisiones del jugador en *DAII*, el campeón de Kirkwall responderá de maneras diferentes. Si en el juego anterior se aprobó de la destrucción de la capilla de la ciudad, Hawke dice al Inquisidor que “He was trying to change the world. He knew it couldn’t happen peacefully.”³²⁶ Esta mención rápida de Anders parece ser poco más que un eco distante del discurso enarbolado por el curandero, plagado con certezas que recuerdan a Fannon, pues no se relaciona en ningún momento con la Gran Rebelión y su idea central no vuelve a aparecer en otro lugar, teniendo entonces nulo impacto en algún otro punto de la historia del juego. Sin embargo, es interesante notarla puesto que es un reconocimiento directo de cuál fue la lógica detrás de las acciones de Anders.

Con poca más información para analizar, es complicado intentar explicar la razón del cambio de discurso. Sin embargo, considero que es posible hacer algunas observaciones. En su tesis, Suñé dedica varias secciones a reflexionar sobre las justificaciones de la violencia revolucionaria. La autora parte de la aseveración de que, en lo político y militar, las justificaciones son discursos cuidadosamente contruidos para convencer sobre los objetivos y opiniones propias. Entonces, argumenta Suñé, el discurso que enarbolan los revolucionarios debe reflejar esa conciencia sobre la propia violencia que es lo que diferencia su práctica de la violencia del poder porque su justificación no puede presentarse como natural. Así, es usual que se recurra al “derecho de resistencia”, el cual Suñé recupera de Herbert Marcuse. La violencia revolucionaria se entiende así, como ya se ha mencionado, como no deseable, pero irremediable, un último recurso para confrontar la opresión.³²⁷ Su justificación, entonces, debe basarse en la percepción de que tanto ella, como la causa son justas. Suñé explica que la ritualización del conflicto ayuda a entender a la violencia como justa. Al limitar los aspectos más dañinos para los civiles y combatientes, se humaniza la guerra a comparación de una contienda que no siga ciertas normas.³²⁸

³²⁶ Estaba intentando cambiar al mundo. Sabía que eso no pasaría pacíficamente. [traducción propia]

³²⁷ Suñé, *op. cit.*, pp. 171-177.

³²⁸ *Ibidem*, pp. 207 y 208.

Con una causa justa, un uso que se perciba adecuado de medios violentos y un discurso que demuestre conciencia de la violencia propia, los revolucionarios pueden justificar su violencia. Entonces, esa justificación tendría que tener en cuenta las reflexiones ya mencionadas y explicitar, específicamente, que la violencia es un último recurso, que los medios pacíficos ya no están disponibles y que la violencia utilizada tiene límites.³²⁹ Considero que algo de esto es lo que puede encontrarse en la tercera entrada de *DA*.

El panfleto que se registra en el código *Rebel Mages* es una manifestación del discurso que han construido los magos rebeldes. Si, como lo dice Suñé, los discursos revolucionarios buscan convencer a los demás de las ideas propias, el panfleto se torna en un intento por ganar la simpatía de los pueblos donde se reparte y justificar sus acciones. En el breve texto, se enfatiza que los rebeldes sólo usarán la magia para defenderse y reprochan cualquier otro uso que resulte ofensivo y afecte a los inocentes. Aquí, en primer lugar, parece que existe entre los rebeldes la conciencia de que la violencia propia es dañina y, por lo tanto, la dirigen sólo hacia aquellos que los amenacen. La magia la usan para “resistir” y nada más. Entonces, podría inferirse que los magos están diciendo que la violencia, en este caso el uso de la magia, es un último recurso, nada deseable, pero necesario bajo ciertas circunstancias.

Asimismo, el panfleto sugiere la existencia de limitaciones al conflicto. No hay detalles, pero quizá podría pensarse que la mencionada amenaza (culpar a los magos por crímenes que no han cometido) es una pista de una posible ritualización de la guerra, limitando los combates a ciertos momentos y provocaciones específicas. Esto sería lo que los diferenciaría de aquellos insurrectos que pelean en las Tierras Interiores quienes, como figuras opuestas a los rebeldes según su discurso, hacen uso indiscriminado de la violencia, sin importar lo mucho que afecten a los demás, y que, al haberse separado de Fiona y su proyecto, han abandonado cualquier pretensión de justificar su violencia. Tanto es así, que incluso no se les reconoce que sigan algún plan o aspiren a lograr algo de la magnitud de lo que intentan los rebeldes, por lo que ni siquiera podría identificarse a su violencia como revolucionaria.

³²⁹ *Ibidem*, p. 213.

De esta manera, los planteamientos de Suñé parecen hacer eco en *DAI*: los magos rebeldes parecen apearse de cierta manera a expresar una justificación de sus acciones que reconoce su propia violencia y busca minimizar daños, pero manteniéndose firmes en la razón por la que inició el conflicto. Entonces, quizá la situación no es que el discurso para el cuestionamiento del *statu quo* desapareció o fue cambiado por otro donde la violencia no tiene lugar, sino que, mejor dicho, se está expresando una faceta diferente, incluso complementaria, del discurso. La violencia sigue formando parte de la revolución de los magos, pero en ese momento, durante la guerra, debe presentarse bajo lentes específicos que permitan su justificación más allá del estallido inicial, de la respuesta violenta ante la represión. Así, *DAI* podría estar reflejando el discurso bajo las limitaciones que le aseguran continuidad al proyecto al justificar las acciones de los revolucionarios como lo explica Suñé, más que el fervor de la violencia de Fannon. Para explorar esto más a fondo definitivamente se necesitaría recopilar más información, no obstante, para efectos prácticos de este trabajo, considero que es suficiente la breve reflexión que se ha hecho.

Motines off screen, indocilidad en Kirkwall y líderes formales: los elfos se rebelan

Sirvientes en pantalla, rebeldes en textos

Ahora que se ha examinado el caso de los magos, pasaremos a los elfos. Como sucedió también en el capítulo anterior, la información pertinente al cuestionamiento activo del *statu quo* es escasa en el lado de los elfos. A diferencia de los magos, de quienes los juegos han mostrado tres rebeliones, ninguna entrada de la serie contiene algún levantamiento élfico interactivo ni de los dalishanos ni de los elfos urbanos. A pesar de que se da a conocer claramente la dificultad de su situación en variadas ocasiones, ningún elfo que se conozca habla de rebeliones. Como colectivo, parece que en general son un grupo pasivo con pocas aspiraciones más allá de sobrevivir el día a día, especialmente los elfos urbanos.

En el nivel más notorio, lo que se evidencia de la experiencia de los elfos de ciudad es la pobreza en la que viven y el abuso que sufren a manos de las autoridades humanas. Recordemos, por ejemplo, el origen de elfo urbano en *DAO*. Si se presta un poco más de atención a lo que se dice de ellos, se encuentran dos concepciones comunes de ellos: como

sirvientes y como criminales. Curiosamente, sobre ésta última es sobre la que menos información se encontró durante la investigación y la poca que se tiene se concentra enteramente en *DAO*. Por ejemplo, el código de la hermana Petrine describe a los elfos insatisfechos con su situación como “...troublemakers and malcontents [that] roam the streets causing mayhem, rebelling against authority and making a general nuisance of themselves.”³³⁰

Asimismo, me parece importante resaltar el diálogo único de un NPC enano en Orzammar, el cual al hablarle siempre enunciará la pregunta “is it true that surfacer elves are murderers and thieves?”³³¹ Si bien este es un diálogo con nula importancia para la historia del juego que además viene de un NPC genérico, un “extra”, considero que es sumamente interesante que los desarrolladores hayan decidido incluirlo. El hecho de que un enano de Orzammar, que muy probablemente nunca ha visitado la superficie ni lo hará, y cuyo único contacto con ese mundo exterior son seguramente los mercaderes, adjudique a los elfos dichas identidades habla de que la mala fama de los elfos está sumamente extendida, al grado de llegar bajo tierra.

Por otro lado, la concepción de los elfos como sirvientes tiene voceros más notorios en el juego. Por ejemplo, Leliana, que es en *DAO* sólo una humana pícara y hermana de la Capilla, tiene una conversación interesante con el PC si éste es elfo. Al hablar sobre los elfos de Orlais, Leliana comenta que “A well trained elven servant is highly valued in Orlais. They are nimble and dexterous and many people find them pleasing to look at.”³³² Igualmente, durante la misión *Alistair's Family*, Goldanna, la hermana de Alistair, cuestionará la presencia de un PC elfo: “...an elf to follow you around and carry your riches?”³³³ Así, la imagen del elfo como sirviente es común. Además, el juego explica que es una concepción que no se cuestiona. En la misma conversación con Leliana, el PC puede responder que parece que la pícara está hablando sobre trofeos, ante lo cual Leliana se disculpará y dirá que

³³⁰ ...alborotadores y descontentos [que] vagan por las calles causando disturbios/alborotos, rebelándose contra la autoridad y, en general, siendo una molestia. [traducción propia]

³³¹ ¿es verdad que los elfos de la superficie son asesinos y ladrones? [traducción propia]

³³² Un elfo sirviente bien entrenado es altamente valorado en Orlais. Son ágiles y diestros y mucha gente los encuentra agradables para mirar. [traducción propia]

³³³ ¿un elfo para que te siga y cargue tus riquezas? [traducción propia]

“...long held beliefs seem natural, like there’s no other way to see it.”³³⁴ Tanto es así que incluso alguien como Goldanna, una mujer humana pobre que también lucha por sobrevivir el día a día como los elfos de la elfería, inmediatamente los identifica con la servitud.

Como se ha mostrado, la imagen más común de los elfos no incluye, en general, alguna relación con resistencia, lo cual parece tener sentido si se tiene en cuenta que tampoco hay algún levantamiento élfico en los juegos. Sin embargo, hay un diálogo que sugiere que hay mucho más de lo que se ve a simple vista. En *DAI*, si se lleva a Solas a la misión *Wicked Eyes and Wicked Hearts* que se desarrolla en el palacio de Halamshiral, él se mostrará bastante conocedor del ambiente de un baile real. Al conversar con él, Solas enunciará sobre los “poderosos”, “enmascarados”, que se pregunta cómo es que “...viven toda su vida sin saber que los sirvientes [elfos] tienen una sociedad propia”. Quizás allí es donde los desarrolladores incluyan el cuestionamiento, la resistencia y el enfrentamiento ante el orden establecido, en aquel mundo invisible y privado sólo a los “sirvientes”.

Considero que esta es la mención más “explícita” que existe en las entradas de la serie de un discurso oculto y de resistencia bajo la línea. Solas claramente alude a la separación tajante que existe entre el espacio público, donde los elfos, los dominados, no son más que sirvientes a la orden de sus dominadores y otro espacio que habitan esos mismos sirvientes al cual los amos no pueden acceder. Ni Solas ni otros personajes comunican qué es lo que se dice o se hace en aquél mundo, pero considero que es precisamente ese lugar alejado de la autoridad que Scott establece como fundamental para el desarrollo del discurso oculto y su práctica como resistencia. El pequeño reconocimiento de Solas, junto con el hecho de que aparentemente no existe una resistencia élfica importante, podría apuntar a que los desarrolladores reconocen de alguna manera que las clases subordinadas, como lo dice Scott, son

³³⁴ ... creencias viejas parecen naturales, como si no hubiera otra manera de verlo. [traducción propia]

...menos limitadas en el nivel del pensamiento y de la ideología, puesto que pueden en espacios reclusos hablar con relativa seguridad, y más limitadas en el nivel de la acción y las luchas políticas, donde el diario ejercicio del poder reduce drásticamente sus opciones.³³⁵

Además de lo anterior, el discurso que urge a actuar y asevera que la violencia es necesaria para lograr un cambio sí se puede vislumbrar en la poca información que se tiene de los elfos, a pesar de que sea complicado encontrarlo. Para empezar, en la última cita de la entrada de códice de la hermana Petrine, la autora habla de que hay un grupo de elfos que se “rebelan contra las autoridades”, los “alborotadores”, evidenciando que no todos los elfos de ciudad se someten al orden humano, que son activos frente a su dominación.

También en *DAO*, la sección del epílogo que informa sobre lo que sucedió con la elfería de Denerim es el único lugar donde se menciona algún levantamiento de elfos. De los ocho textos posibles sobre el futuro de la elfería, cinco mencionan motines dentro de ella por diferentes motivos y en cuatro de esos cinco se informa que el trono los reprimió y en uno que el trono tuvo que “intervenir”. A pesar de que son menciones breves, el juego finalmente sí muestra que los elfos de Denerim se levantaron en contra de las autoridades humanas en protesta de algo, porque querían lograr cambiar algo, respectivamente: el asesinato del bann (representante político de los elfos entre los nobles humanos) por humanos, el matrimonio de un elfo con una humana acaudalada, la continuación de la trata de esclavos, la escasez de comida.

Desde el primer juego, los elfos de ciudad no se mantienen como un colectivo pasivo o que lleve a cabo una resistencia exclusivamente bajo la línea, sino que también desafían abiertamente a la autoridad. No obstante, quizá para el caso de la elfería de Denerim sea más acertado recurrir de nuevo a la explicación de Scott de los motines como una de las formas anónimas de responder ante las imposiciones de los dominadores y bajo las limitaciones en las que viven. Su efectividad, sin embargo, se establece como prácticamente nula pues sólo se menciona que los levantamientos fueron reprimidos, pero no que la corona haya hecho algún tipo de concesión.

³³⁵ *Ibidem*, p. 117 y 118.

En *DAO*, por lo tanto, los elfos no parecen enunciar de alguna manera ideas de revolución y, de hecho, ni siquiera los levantamientos mencionados pueden considerarse como lucha revolucionaria. La violencia de sus motines podría clasificarse, entonces, sí como insurgente, pero perteneciente a aquella categoría de violencias que sólo buscan alcanzar ciertos objetivos políticos y sociales, es decir, las violencias rebelde, contestataria, subversiva o insurreccional, puesto que sus exigencias no implican cambios radicales al sistema que los mantiene oprimidos, sino alteraciones a corto plazo como justicia para el bann asesinado, el fin de la venta de esclavos a Tevinter o una mejor distribución de la comida.

Pérdida de identidad y un sistema de justicia cerrado

En *DAII*, si bien no hay mención de rebeliones entre los habitantes de la elfería, existen dos ejemplos significativos de resistencia élfica. Antes de hablar de ellos, sin embargo, considero que es importante recordar al elfo que pide a Hawke que mate al hombre que ha estado secuestrando niños elfos durante años sin consecuencia. A pesar de que él no recurre a la violencia para lograr su objetivo, definitivamente ha resuelto que debe hacer algo diferente que acudir a la guardia de Kirkwall. Convencido de que el sistema de justicia no lo escuchará, elige pedir ayuda a Hawke y denuncia la corrupción, la injusticia, frente a un miembro de la guardia (dos, si es que se lleva a Aveline en la *party*). Considero que esto es, definitivamente, una confrontación contra el poder y, por lo tanto, otra prueba de que los elfos no simplemente se quedan de brazos cruzados.

Ambos ejemplos a citar suceden durante el segundo acto del juego, cuyo conflicto central gira en torno a la presencia de un grupo de qunaris en la ciudad a quienes se les ha otorgado un espacio en los muelles para asentarse mientras, según asegura el Arishok –el líder– oficialmente, se preparan para partir hacia su tierra. El primer ejemplo a revisar es el final de una misión principal llamada *Blackpowder Courtesy*. La premisa de esta misión es que el Arishok ha pedido a Hawke que busque a un enano de nombre Javaris porque cree que él ha robado la fórmula del *saar-qamek*, un gas tóxico en extremo peligroso para los humanos. Después de rastrear a Javaris y enfrentar a mercenarios contratados como guardaespaldas, Hawke encuentra al enano en las afueras de la ciudad y al hablar con él se revela que una elfa lo incriminó. En busca de la elfa, la misión lleva al campeón de Kirkwall

a un callejón en Lowtown repleto de *saar-qamek*. Después de un combate con mercenarios y de cerrar los barriles que liberan el gas, arribará una elfa “fanática” con la que se puede hablar.

Al inquirir sobre lo que ha sucedido, la elfa se muestra iracunda sobre la presencia de Hawke y sus planes frustrados. Según se explica, un grupo de humanos estaba intentando provocar la ira de los demás habitantes de la ciudad contra los qunari para lograr que se les expulsara, por lo que la elfa accedió a causar algunos problemas de los cuales se pudiera culpar a los extranjeros. Sus motivos personales son los que interesan. Ante la pregunta de Hawke sobre lo que ha pasado, ella contesta que “My silblings forget their culture, then go to the Qun for purpose. We’re losing them twice!”³³⁶ Lo que esto nos dice es que la elfa está en extremo indignada con la situación de su raza. Recrimina que, al someterse al orden de las ciudades y mudarse a las elferías, los elfos se ven obligados a abandonar lo que es “verdaderamente suyo”. Después, despojados de su identidad, se tornan hacia el qun, una religión incluso más ajena que el andrastianismo humano.

El caso de la “elfa fanática” es interesante puesto que, en vez de enfrentarse directamente con las autoridades humanas, sus acciones están dirigidas hacia el recinto qunari de la ciudad, curiosamente en apoyo a un misterioso grupo de humanos. Además, muestra cierto remordimiento por el daño que ha causado el gas. Su ira se dirige claramente hacia los qunari, a quienes se les entiende como intrusos en la ciudad y que, al parecer, son la amenaza prioritaria. Sin embargo, la elfa también expresa una evidente denuncia hacia el sistema de las elferías. Hay en ella un disgusto hacia la dominación humana que niega a sus “hermanos” su identidad élfica, lo cual sólo se agrava puesto que el vizconde de Kirkwall se niega a expulsar a los qunari. Al permitirles habitar su recinto en los muelles y recibir conversos, parece que la elfa ve desvanecer cualquier pequeña esperanza de que los elfos urbanos retornen a sus raíces. Quizás es por esto que considera necesario lidiar con los qunari lo más rápido posible.

³³⁶ Mis hermanos olvidan su cultura y acuden al qun para obtener un propósito. Los estamos perdiendo dos veces. [traducción propia]

En aras de evitar la pérdida de más elfos, de eliminar la opción de que se unan al qun, ella decide que causará algunas explosiones con lo que cree es *gaatlok* (polvo explosivo qunari). Decide recurrir a la violencia porque ha resuelto que es la única manera de forzar al vizconde a hacer caso a las exigencias de los habitantes de la ciudad de expulsar a los extranjeros. Con una motivación complicada, enojo contra el orden de las elferías eclipsado en el momento por la desesperación de eliminar la amenaza qunari, actúa en detrimento de las directivas de la autoridad suprema de la ciudad: una confrontación a su opresión que es indirecta, pero indudablemente violenta y con causa, en pos de sus hermanos elfos. No obstante, es importante resaltar que la conversación con la elfa es bastante breve y el único contexto que se tiene de sus acciones es el descontento general por la estancia de los qunari en la ciudad, por lo que es complicado explicar más profundamente este suceso.

A pesar de la poca información, me parece que es posible vislumbrar en esta elfa la rebelión y la liberación de Suñé. Sobre la liberación, cabe recordar que parte del reconocimiento de que el poder ejerce la dominación económica, política, cultural, social sobre un colectivo es ajeno a éste y sólo liberándose de dicho poder es posible recuperar lo que es propio. Implica, además, cuestionar los conceptos del poder de soberanía o justicia. La rebelión, por su lado, se refiere básicamente a la acción de desnaturalizar el mundo que se conoce y a la autoridad que “legítimamente” oprime.

La elfa, para empezar, expresa casi directamente la idea de que la dominación de su pueblo se debe a un poder ajeno, en su caso, el orden de las ciudades humanas. Ella se concentra en el aspecto cultural, denunciando la pérdida de las raíces élficas (dalishanas, muy probablemente) al andrastianismo y luego al qun. La fanática busca, entonces, liberar a sus hermanos de ese poder ajeno a ellos, aunque priorizando a los qunari primero. Por otro lado, el hecho de que abiertamente denuncie la situación de los elfos en las ciudades da pista de algún aspecto del movimiento ontológico de la rebelión, pues demuestra que no considera al orden vigente como normal o deseado.

El segundo ejemplo que ofrece el juego es mucho más directo que el discutido en párrafos anteriores. Es parte de la última misión del segundo acto: *Demands of the Qun*. La misión comienza con una visita de Aveline, capitana de la guardia de la ciudad, (e Isabela si

es que se la reclutó) a la casa de Hawke. Aveline explica que elfos acusados de asesinato se han fugado y se han unido al qun. La capitana de la guardia piensa que lo último lo hicieron puesto que los qunari no están formalmente atados a las leyes de la ciudad y no entregarían a uno de los suyos para ser procesado por un sistema de justicia ajeno al propio. Ante esta complicación, pide la ayuda de Hawke puesto que éste ha tratado en varias ocasiones con el Arishok y el líder de los qunari le tiene cierto respeto.

Cuando se haya aceptado la misión, el siguiente paso es viajar al recinto qunari con Aveline en la *party*. Una vez dentro, iniciará una conversación con el Arishok durante la cual se llamará a los fugitivos a que expliquen su crimen. A su señal, uno de los elfos comunica: “A city guard forced himself on our sister. We reported him... or tried to. But they did nothing about it, no matter what we said. So my brothers and I paid him a visit.”³³⁷ La participación de los elfos es breve y después ni ellos ni su caso se menciona de nuevo. Sin embargo, encuentro su diálogo y sus acciones significativas. Similar al caso del padre de la niña secuestrada, estos elfos anónimos expresan, en primer lugar, que el sistema de justicia humano se vuelve inaccesible para ellos, para ciudadanos de segunda clase. Parece, entonces, que esta idea es parte del discurso oculto de los elfos de Kirkwall. Asimismo, se reafirma ante el jugador la poca presencia e importancia que se le permite a los elfos dentro de las ciudades humanas y los abusos que tienen que soportar por ello. Igualmente, hace eco la idea previamente discutida de que las autoridades humanas consideran que los elfos de la elfería están a su disposición.

No obstante, más allá de resaltar la situación de los elfos en las ciudades, no se debe perder de vista que este diálogo es la justificación de un crimen. Estos dos elfos han matado a un guardia, por lo cual la ciudad los ha identificado como criminales peligrosos. En vez de dejar de lado la violación de su hermana ante las negativas de la guardia de investigar sus acusaciones, los elfos decidieron que lo resolverían ellos mismos. Además, es importante el hecho de que los hermanos primero hayan intentado reportar el suceso. Los elfos pretendieron seguir el camino “correcto”, el camino de la ley, para que se hiciera justicia

³³⁷ Un guardia violó a nuestra hermana. Lo reportamos... o lo intentamos. Pero ellos no hicieron nada, sin importar lo que dijéramos. Así que mis hermanos y yo le hicimos una visita. [traducción propia]

para su hermana, pero el sistema les cerró las puertas. Entonces, quedaron pocas opciones para los acusados.

Al final, escogieron matar al guardia, contrariando el sistema que los había ignorado y continuaron desafiándolo al huir y unirse al qun. Eligieron actuar y recurrir a la violencia porque estaban convencidos de que no había otra manera de conseguir venganza por lo que le sucedió a su hermana. Asimismo, quizá podría decirse que se vislumbra un poco de la liberación de Suñé en ellos, puesto que sus acciones fueron en respuesta a un sistema de justicia que les cerró las puertas, lo cual podría evidenciar la existencia de un cuestionamiento a la propia concepción de justicia existente en las ciudades humanas en relación con la población élfica: un cuestionamiento que se resolvió con la certeza de que dicha justicia es exclusiva a los humanos. Por supuesto, el asesinato no se presenta como un gran plan por parte de los elfos para iniciar algo mayor, pero considero que sí es un acto de rebeldía contra el orden establecido que exige a los elfos total sometimiento.

Al presentar estos pequeños actos de indocilidad, el juego muestra que, en efecto, los elfos son activos y capaces de desafiar el *statu quo* aunque sea mediante acciones poco significativas en comparación con la totalidad del sistema. Aquí me parece importante notar el hecho de que los ejemplos discutidos en *DAII* e incluso los motines mencionados en los epílogos de *DAO* se enmarcan como acciones poco planeadas, reacciones ante “la gota que derramó el vaso”. Esto, entre otras cosas, los diferencia de los levantamientos de magos, cuyos inicios sí tuvieron relativa planeación. No obstante, esto cambia para *DAI*, donde se presenta una resistencia mucho más organizada y se perfila un levantamiento futuro.

[Briala y Solas: Asegurar el futuro y perseguir la época dorada](#)

Además de la Gran Rebelión de los Magos, durante la temporalidad de *DAI* está sucediendo otro conflicto militar a gran escala: la guerra civil de Orlais, también llamada la Guerra de los Leones. La guerra comenzó cuando el gran duque Gaspard trató de usurpar el trono de la emperatriz Celene atacándola mientras ella reprimía los motines élficos en Halamshiral, algo que no tiene un espacio en los juegos. En aquel momento, Briala, una elfa urbana y la maestra de espías de la emperatriz, había estado tratando de calmar a los elfos de Halamshiral para evitar represalias del trono. Sin embargo, las acciones de Celene provocaron que Briala

terminara por separarse de la emperatriz en pos de apoyar a los elfos de las ciudades. Después de varios acontecimientos, Briala se apodera de una red de *eluvians*, pasajes de los elfos antiguos que conectaban el imperio de Arlathan, y se dedica a organizar y fortalecer a los elfos urbanos de Orlais. Al mismo tiempo, conforma un “ejército clandestino” de agentes con el cual sabotea a ambos lados de la guerra.

En *DAI*, los eventos que iniciaron la guerra ya han sucedido y los enfrentamientos entre los ejércitos de Gaspard y Celene continúan, al igual que las operaciones de los agentes de Briala. A pesar de esto, el jugador no experimenta la lucha entre ambos bandos, sino que su participación sucede durante la tregua instaurada para auspiciar las negociaciones de paz durante un baile en el palacio de Halamshiral. El Inquisidor atiende el baile puesto que tiene información que advierte que alguien tratará de asesinar a Celene. El baile se vuelve, entonces, una oportunidad perfecta para definir quién se quedará con el trono y, por lo tanto, las políticas futuras del imperio. El jugador debe decidir si apoyar a Celene o Gaspard, pero también si beneficiar o neutralizar a Briala, quien ha sido invitada a las negociaciones por Celene como embajadora en un intento por ganar el apoyo de los elfos. También es posible forzar a los tres a trabajar juntos.

La figura de la embajadora es una de las pocas entre los elfos con un papel medianamente significativo en el juego. Además, es una elfa con presencia política surgida de su participación en la guerra y tiene un objetivo claro. Entre la intriga de la corte, el jugador tiene la oportunidad de hablar con Briala. En su árbol de conversación, la elfa menciona que espera obtener una voz para los elfos en la corte imperial mediante el nombramiento de un elfo noble. Si se le pregunta cómo es que piensa lograrlo, ella explica que su plan prácticamente ha tenido éxito pues Celene sabe que necesita de los elfos para ganar la guerra contra Gaspard, así que sólo le queda esperar a que la emperatriz acuda a ella. Igualmente, es importante resaltar que Briala trabajó con Celene anteriormente, por lo que se puede asumir que durante ese periodo abogó también por los elfos urbanos, pero desde una posición más indirecta. Sin embargo, finalmente terminó liderando otro “ejército” en un intento por ampliar su posible espacio de operación en la cúpula del poder. Solamente esto nos comunica la presencia del discurso establecido anteriormente.

El camino que Briala terminó recorriendo dejó de lado la complicidad con Celene para enfrentarse activamente con los dos ejércitos en guerra. En vez de regresar al bando de la emperatriz en el momento en que se presentara la oportunidad, la embajadora optó por asegurarse de que ella, y por lo tanto los elfos, no pudieran ser dejados de lado en el conflicto. Briala misma expresa esta idea, aunque contexto diferente. Si el PC le pregunta sobre qué impacto podría tener un solo noble elfo en la corte, ella responde: “Our problem is invisibility. The people in power are used to ignoring us. We’re not actors, we’re scenery. We need elves in positions where they can’t be overlooked. We need to force humans to take us seriously.”³³⁸ Si bien en este diálogo la elfa se está refiriendo a lo que espera lograr, fácilmente se puede aplicar a sus acciones en la guerra.

De no ser por los resultados que ha obtenido gracias al sabotaje, probablemente no se la hubiera tomado en cuenta para las negociaciones de paz, cosa que ella prácticamente admite al decir que Celene sabe que la necesita. A pesar de que no se clarifican qué son las operaciones que llevan a cabo los agente de Briala, se puede pensar que se asemejan de cierta manera al trabajo que realizaba como maestra de espías, por lo que probablemente se incluyan cosas como asesinatos claves y otros atentados, similar a lo que hace Leliana como maestra de espías para la Inquisición. Asimismo, vale la pena notar que uno de los epílogos del juego se refiere a lo que lideró Briala como un “levantamiento”. Además, Briala relaciona sutilmente la violencia con el cambio en una de sus ramas de conversación. Si se le pregunta sobre los bandos de la guerra, la elfa dirá sobre Celene que ella es la voz de la razón en Orlais pero que “...reason doesn’t look for radical change. However sorely it may be needed.”³³⁹ Así, la actividad violenta es finalmente la que logra el objetivo o, al menos, la que posibilita que se pueda llegar a él. Cabe mencionar que Briala muestra, además, una determinación parecida a la Anders para apoyar a los elfos al decir, por ejemplo, “I’m good at what I do.

³³⁸ Nuestro problema es la invisibilidad. La gente en el poder está acostumbrada a ignorarnos. No somos actores, somos parte del paisaje. Necesitamos a elfos en posiciones donde no los puedan pasar por alto. Necesitamos forzar a los humanos a tomarnos en serio. [traducción propia]

³³⁹ La razón no busca cambios radicales, por mucho que sea necesario. [traducción propia]

That's all that matters. I will help my people no matter the cost"³⁴⁰, haciendo referencia a todos los planes que ha puesto en marcha.

Si se la apoya completamente, se debe colocar a Gaspard en el trono y chantajearlo, permitiendo que la embajadora sea quien realmente ejerza el gobierno. A raíz de este resultado, Briala se convierte en la primera elfa noble de Orlais con el título de marquesa de los Valles. Asimismo, en el epílogo del juego se informa que se les dieron nuevos derechos a los elfos del imperio y que se han iniciado planes para derribar los muros de las elferías. Los resultados de las acciones de Briala, de los esfuerzos de todos los elfos organizados bajo su mando, de la violencia que ejerció, fueron finalmente cambios al *statu quo*. Como en el caso de la Rebelión de los magos, el discurso sobre la necesidad de la violencia para generar cambio surtió efecto.

Briala, a diferencia de todos los elfos que se han mencionado hasta ahora, sí podría considerarse como una revolucionaria y su proyecto como uno de revolución. Briala muestra las tres ideas ordenadoras de la revolución en el pensamiento moderno que señala Suñé. La elfa vincula a la violencia con el proceso revolucionario, en su caso el sabotaje de los ejércitos enfrentados en la guerra con lo cual espera forzar la transmisión del poder que necesita para lograr su objetivo. El sabotaje lo usa explícitamente como una herramienta para granjearse un lugar en las negociaciones de paz, por lo que es fácilmente identificable como violencia revolucionaria. Evidente es también que dicha violencia se utilizó en pos de implantar un nuevo derecho. Asimismo, expresa la voluntad de reconstrucción de la sociedad pues pretende instaurar una alternativa social en beneficio de los elfos en vez del *statu quo* vigente. Por último, se nota claramente el componente utópico en su discurso, dado que ella espera que todos sus esfuerzos se vean recompensados con un nuevo Orlais donde los elfos no sean sólo "parte del paisaje".

Asimismo, Briala muestra el movimiento de la rebelión en el diálogo de sus objetivos. Ella dice que se debe de dejar de invisibilizar a los elfos, por lo que, de una manera, está desconociendo el orden vigente de su mundo, desnaturalizándolo. Es este

³⁴⁰ Soy buena en lo que hago. Eso es todo lo que importa. Ayudaré a mi gente sin importar el costo. [traducción propia]

reconocimiento, esta rebelión, la que inspira su proyecto y ambos en conjunción resultan en una práctica revolucionaria. Por otro lado, la voluntad de liberación es un tanto más complicada de encontrar, aunque se pensaría que sería inherente a cualquier resistencia de elfos urbanos considerando que el rasgo característico de su opresión es estar dominados por una raza diferente. Es fácil pensar que Briala reconoce que aspectos de la vida de su gente, como el cultural, social y económico, están sometidos por una una autoridad. Al menos a ojos del jugador, eso es evidente. Quizás el hecho de que la elfa logra otorgarles derechos a su pueblo es indicador de que ella tenía ese sometimiento identificado y quiso acabar con él eliminando el status de los elfos como ciudadanos de segunda clase. Además, si bien Briala no buscaba autonomía para su raza, quizá de alguna manera sí logró que los elfos, como colectivo, pudieran decidir en mayor manera sobre sí mismos, aunque aún bajo la autoridad del gobierno de Orlais.

Briala es de esta manera la figura principal del cuestionamiento activo para el caso de los elfos en el *DAI*, una líder literal del colectivo élfico de las ciudades que organizó con puntería certera su propio “levantamiento”. Por otro lado, el juego nos presenta también a un líder futuro de los elfos: Solas. Si bien este personaje está presente desde el inicio del juego, su figura obtiene mayor protagonismo por los acontecimientos finales del *dlc Tresspasser*. Como ya se ha explicado anteriormente, Solas resulta ser la figura legendaria Fen’Harel, a quien los dalishanos conocen como el dios del engaño. Según pequeños extractos de texto encontrados a lo largo del *dlc* y lo que el propio Solas dice, el jugador sabe que el elfo ya ha sido un líder antes: siglos atrás se había levantado en contra de los Evanuris, elfos poderosos y volubles adorados como dioses por su propio séquito de esclavos. Al final, Solas logró derrumbar el régimen de los Evanuris, aunque esto significó hundir también el mundo tal y como lo conocía.

El pasado de Solas es claramente una historia de revolución y los textos encontrados como parte de la misión principal la cuentan como tal: en un imperio gobernado por tiranos, un héroe se levantó de entre la corrupción y luchó por liberar a su pueblo de la opresión, desapareciendo después de la faz de Thedas. Esta rebelión, más que las otras que se han presentado, se muestra completamente romantizada. Pareciera ser que el romance que

anteriormente pertenecía a los dalishanos fue trasladado a las historias sobre la rebelión de Fen'Harel, sustituyendo a la tradición oral de los elfos nómadas de alguna manera. Solas mismo comenta que las historias lo hacen parecer más de lo que fue.

Sin embargo, esto no cambia los hechos que se presentan: Fen'Harel, no el dios del engaño sino de la rebelión, según admite el elfo si se le lleva al templo de Mythal, desafió el *statu quo*, lo enfrentó mediante un franco levantamiento armado y logró derrumbarlo. Un éxito logrado gracias a medios violentos. El discurso se reproduce. Asimismo, parece que este conflicto antiguo también se apegó a las ideas ordenadoras del pensamiento revolucionario. Hubo un vínculo entre el proyecto de libertad de los Evanuris y la violencia, también existía la voluntad de reconstruir la sociedad bajo una alternativa social (la abolición de la esclavitud, en este caso) y el pensamiento utópico de que, con los Evanuris fuera del panorama, todo mejoraría. Además, cabe mencionar que, como muchos otros de los personajes que iniciaron una rebelión, Solas también muestra una dura determinación de hacer lo que sea necesario para lograr su objetivo. Según lo dice, se decidió a crear la barrera que separa el mundo material del Velo, destruyendo su mundo en el proceso, para neutralizar definitivamente a los Evanuris.

En *Trespasser*, la figura de Solas pasa de ser la de un apóstata erudito a la de un líder social y político experimentado, manifestación del triunfo del discurso establecido sobre el cuestionamiento activo del *statu quo*. El *dlc* ofrece, también, más información. Para el final de la conversación que se tiene con Solas, él ha dejado en claro que está tramando “destruir este mundo” para traer de regreso el suyo, el de los elfos antiguos, el mundo que, a su entendimiento, él mismo arrebató a su gente. Aquí cabe señalar que esa convicción de destrucción explicita la negación de una alternativa pacífica, donde quizá pueda encontrarse a Fannon. Además, en caso de que Solas y el Inquisidor hayan tenido una buena relación, el elfo expresará arrepentimiento por lo que planea, lo cual evidencia la idea de Suñé de que la violencia no es deseada, pero es el único camino.

Solas no se está refiriendo a traer de vuelta el *statu quo* de los Evanuris, sino a devolver a Thedas a ese estado casi primigenio en el cual el Velo y el mundo material eran uno mismo. Es posible que esto implique también el ascenso social de la raza élfica, aunque

esto no se toca en ningún diálogo. Sin embargo, todo suena a que Solas quiere traer de vuelta la época dorada de su pueblo, comenzado primero por restaurar la base sobre la cual se construyó física, filosófica y académicamente (al menos) el imperio. De alguna manera, Solas admite que planea rebelarse contra el “nuevo” *statu quo* dominado por humanos no magos y que mantiene a los elfos subyugados y/o desposeídos.

El epílogo del *dlc*, además de mostrar lo que sucedió posteriormente con los compañeros del Inquisidor y con Thedas, contiene también un breve texto relativo a los elfos del continente:

After the events at the Winter Palace, elves left the Inquisition under mysterious circumstances, as did elven servants across Thedas. None could say where they went, but those who believed the Inquisitor’s story about Fen’Harel wondered just how large the Dread Wolf’s forces were... and what the ancient elven rebel had planned.³⁴¹

Este texto es fijo. Se muestra en todas las combinaciones posibles de epílogos y en la gran mayoría es lo último que se lee. Lo que se dice es vago pero ominoso. El futuro de la serie se dibuja a partir de Solas, un líder de los elfos antiguos que lleva ya un tiempo planeando su movimiento y grandes grupos de elfos que han partido hacia un destino desconocido. Parece ser que lo que se vislumbra es un futuro levantamiento élfico, una futura violencia revolucionaria.

Por supuesto, no hay mucha más información, pero considero que es importante resaltar este futuro de rebelión. Solas pretende restaurar su mundo y “salvar a su pueblo”. Según sus diálogos, no considera ni que los dalishanos ni los elfos urbanos sean “su gente”, por lo que, hasta el momento, podría pensarse que Solas pretende salvar a otros elfos antiguos que permanezcan aún en Thedas durante la temporalidad de los juegos, como Abelas y sus centinelas. Sin embargo, el epílogo insinúa que grandes cantidades de elfos desaparecieron, probablemente un número demasiado grande como para estar conformado

³⁴¹ Después de los eventos en el Palacio de Invierno, los elfos abandonaron la Inquisición bajo circunstancias misteriosas, así como los sirvientes élficos en todo Thedas. Nadie sabría decir a dónde fueron, pero aquellos que creyeron la historia del Inquisidor sobre Fen’Harel se preguntaban qué tan numerosas eran las fuerzas del Lobo Terrible... y qué había planeando el elfo antiguo rebelde.

sólo por elfos antiguos. Menciona, además, a elfos sirvientes, los cuales son usualmente elfos urbanos. Considero que lo que se está comunicando en el epílogo es que elfos de toda procedencia responden al “llamado de Fen’Harel”, lo cual es interesante si, en efecto, Solas está concentrando sus esfuerzos en ayudar a los elfos antiguos restantes.

Lo que se percibe es, quizá, que los elfos contemporáneos ven en Solas la esperanza de un futuro mejor para su raza, un camino para cambiar el orden establecido y liberarse de su opresión. Hay motivación y, de acuerdo con el posible ejército que se insinúa, disposición para la acción violenta, la cual queda implícita en la conversación de Solas. Igualmente, la desaparición masiva y simultánea de elfos podría apuntar a que el llamado de Fen’Harel era algo compartido ampliamente entre muchos grupos de elfos, lo cual podría significar que quizás era parte del discurso oculto.

Debido a que Solas da pocas pistas de lo que está planeando, es complicado encontrar indicios de las ideas de Suñé en el futuro levantamiento. Sobre las ideas ordenadoras de la revolución, la que se encuentra más claramente es el componente utópico, pues Solas, y probablemente sus seguidores, estén soñando con un mundo en favor de los elfos, quizás un regreso a la época dorada, en cuanto caiga la barrera que mantiene separado al Velo del mundo material. El vínculo con la violencia quizás quede implícito de la misma manera en que queda la disposición a la violencia por parte del “ejército” de elfos, puesto que la violencia que se admite que habrá es en contra del estado del mundo como tal (la existencia de la barrera entre los mundos) y no contra los humanos o sus gobiernos y estructuras, aunque, claro, la liberación del Velo causaría estragos en todo Thedas. La voluntad de reconstrucción podría también quedar implícita en ese deseo de regresar a la edad de oro.

Sobre rebelión y liberación tampoco se puede encontrar mucho. En cuanto a la primera, Solas no parece expresar en ningún momento una desnaturalización del mundo y/o cuestionamiento de la autoridad que lo rige, aunque podría argumentarse que para él el mundo no era natural desde el momento en que despertó de su coma pues lo desconocía del todo. Sobre la segunda, el elfo tampoco enuncia algo que explicita que reconoce que la vida de los elfos está sometida a una dominación externa y que busque liberarlos de ella y regresarles el control de su vida. Hasta el momento, las aspiraciones y razones del pseudo

dios se centran en reconectar el mundo material con el mágico y en su culpa por haberle quitado a los elfos ese mundo.

Para los seguidores de Solas, sin embargo, es posible que, como se mencionó, vean en él la esperanza de una verdadera revolución que se atenga a las tres ideas ordenadoras de la revolución y que en ellos sí haya un movimiento de rebelión y una voluntad de liberación. Ante su situación diaria, ante los abusos y la pobreza, el juego prácticamente advierte que muchos han considerado que ya ha sido suficiente y han decidido unirse al único bando con el que consideran que podrían cambiar las cosas. Aunque aún no haya sucedido, parece que el discurso se percibe también en estos primeros pasos de la rebelión: acción sobre pasividad, violencia sobre paz. Los marginados no sólo sufren el *statu quo*, sino que también lo cuestionan y, en ese cuestionamiento, actúan para lograr un cambio, recurriendo a la violencia sin importar que esto no sea “racional” pues es el único camino que dará resultados.

Personajes mencionados

Nombre	Identificador	Apariciones
Alrik	Templario en Kirkwall, autor de la “solución tranquila”.	<i>Dragon Age II</i>
Anders	Apóstata, compañero del Guarda; compañero obligatorio de Hawke.	<i>Dragon Age Origins</i> , expansión <i>Awakening</i> ; <i>Dragon Age II</i>
Arishok	Líder de la rama militar de los qunari; líder del grupo qunari varado en Kirkwal; posible cambio de rol.	Mención en <i>Dragon Age Origins</i> ; <i>Dragon Age II</i> ; Mención en <i>Dragon Age Inquisition</i> .
Aveline	Guardia; capitana de la guardia de Kirkwall.	<i>Dragon Age II</i> ; Menciones en <i>Dragon Age Inquisition</i> .
Briala	Maestra de espías de Celene; líder de un “ejército” de espías elfos.	<i>Dragon Age Inquisition</i>
Celene	Emperatriz (o ex-emperatriz) del Imperio de Orlais.	Mención en <i>Dragon Age Origins</i> y expansión <i>Awakening</i> ; Menciones en <i>Dragon Age II</i> ; <i>Dragon Age Inquisition</i>

Elfa fanática	Autora del ataque con <i>saar-gamek</i> en Lowtown, Kirkwall.	<i>Dragon Age II</i>
Elfos fugitivos	Hermanos de una elfa violada, conversos del qun.	<i>Dragon Age II</i>
Elren	Mercader elfo de Kirkwall, padre de una chica desaparecida.	<i>Dragon Age II</i>
Elthina	Gran clériga de las Marcas Libres, residía en la capilla de Kirkwall.	<i>Dragon Age II</i>
Enano de Orzammar	Habitante de Barrio Diamante, pregunta por los elfos de la superficie.	<i>Dragon Age Origins</i>
Fiona	Guarda gris; gran encantadora del Círculo de Magia.	<i>Dragon Age Inquisition</i>
Gaspard	Gran duque de Orlais; posible emperador de Orlais.	<i>Dragon Age Inquisition</i>
Goldanna	Media hermana de Alistair.	<i>Dragon Age Origins</i>
Greagoir	Caballero comandante de Kinloch Hold.	<i>Dragon Age Origins</i>
Lace Harding	Enana de la superficie, exploradora líder de la Inquisición.	<i>Dragon Age Inquisition</i>
Leliana	Pícara, ex-bardo orlesiano, hermana secular de la Capilla; Mano izquierda de la divina; maestra de espías de la Inquisición.	<i>Dragon Age Origins</i> ; breve aparición en <i>Dragon Age II</i> ; <i>Dragon Age Inquisition</i>
Loghain	Teyrn de Gwaren, regente de Ferelden; posible guarda gris.	<i>Dragon Age Origins</i> , posible aparición <i>Dragon Age Inquisition</i>
Maga de sangre en Kinloch Hold	Parte de los magos que se amotinaron junto a Uldred en Kinloch Hold.	<i>Dragon Age Origins</i>
Meredith	Caballero comandante de los templarios de Kirkwall.	<i>Dragon Age II</i> ; mención en <i>Dragon Age Inquisition</i> , dlc <i>Tresspasser</i>
Orsino	Elfo mago, primer encantador del círculo de Kirkwall.	<i>Dragon Age II</i>
Petrine	Hermana de la Capilla, académica.	Menciones en <i>Dragon Age Origins</i> , <i>Dragon Age II</i> y <i>Dragon Age Inquisition</i>

Solas/Fen'Harel	Apóstata erudito, compañero obligatorio del Heraldo; poderoso elfo antiguo que lideró una rebelión, deidad dalishana del engaño.	<i>Dragon Age Inquisition</i> y <i>dlc Trespasser</i>
Uldred	Encantador superior de Kinloch Hold, parte de la fraternidad de los libertarios.	<i>Dragon Age Origins</i>
Vivienne	Encantadora de la corte, primera encantadora de Montsimmard; posible compañera del Heraldo; posible divina Victoria.	<i>Dragon Age Inquisition</i> y <i>dlc Trespasser</i>
Wynne	Encantadora superior de Kinloch Hold, posible compañera del guarda.	<i>Dragon Age Origins</i> , posible aparición en expansión <i>Awakening</i>

Capítulo 5 – Autoridad como agente supremo del cambio

En los últimos dos capítulos se han mostrado “las dos caras de la moneda”: el *statu quo* y el cuestionamiento y enfrentamiento de éste, el primero protagonizado por los opresores y el segundo por los oprimidos. Sin embargo, hasta el momento se ha obviado casi la agencia de la tercera figura fundamental de la serie de videojuegos: el PC principal. Entre la gran cantidad de personajes nombrados y participantes en los sucesos de los juegos, el PC se mantiene constante como el medio que tiene el jugador para interactuar con el mundo de Thedas y, lo que es más importante, para tomar decisiones sobre los conflictos que se desarrollan a su alrededor. Aquí cabe recordar que el PC cambia en cada juego. En *DAO* se juega como un guarda gris, en *DAII* como un refugiado fereldano (posteriormente campeón de Kirkwall) y en *DAI* como el Herald de Andraste (posteriormente el Inquisidor).

El PC, controlado en gran parte por el jugador, tiene un papel principal, como es de esperarse, en las dinámicas de opresión y marginación del mundo. Como lo aseveran y publicitan los desarrolladores, gran parte de la experiencia de jugar *Dragon Age* es que el jugador puede tomar decisiones que afectarán la historia principal y determinarán cuál de los múltiples finales se muestran. De cierto modo, lo que se anuncia es que el jugador tiene una agencia que va más allá de determinar la ludonarrativa del juego. Así, el PC se conforma como el nodo principal en torno al cual giran los momentos decisivos de la historia, otorgándole al jugador poder, aparentemente, no por el propio hecho de jugar una historia absolutamente lineal, sino porque puede elegir el camino a tomar y la experiencia se “adaptará” a ello. Al iniciar una campaña de *DA*, el jugador sabe qué esperar: rol mediante acciones, diálogos y decisiones trascendentales.

Igualmente, la agencia del PC no se basa solamente en su misma naturaleza como personaje dentro del juego, sino del rol que se le da en cada entrada de la serie. En cada una de ellas, el jugador encarna a una autoridad de tal importancia, con posibilidad de ejercer tal poder, que otras autoridades voltean hacia él para resolver conflictos. Esto significa que el cambio o reproducción de las dinámicas sociales de opresión y marginación están en las manos de una autoridad, de las decisiones que ésta tome. Cabe aclarar que, si bien existe la posibilidad de comenzar los juegos como alguien “de los de abajo”, la misma narrativa se

encarga de levantar al PC a la posición adecuada para que sus acciones tengan el impacto debido.

Asimismo, la gran mayoría de los personajes que participan de alguna manera en los levantamientos de los marginados y que se les muestra como figuras influyentes con posibilidad de cambiar las mencionadas dinámicas sociales, son también autoridades. Independientemente de su papel, parte de los marginados o de los dominantes, todos ellos se tornan finalmente hacia el PC para dar resolución a los problemas.

Hegemonía, discursos y el grupo dominante

La agencia del PC se ha mencionado, mas no enfatizado, en las secciones anteriores al describir a ciertos personajes, pero ahora será nuestro punto central. En este capítulo se arguye que este protagonismo de las autoridades por sobre los marginados tiene poco que ver con que el juego apoye el discurso del dominante previamente revisado, sino que, dado el papel que se otorga a la autoridad, la serie está presentando la solución al choque entre el discurso que sostiene a los opresores y el discurso que los cuestiona. En pocas palabras, DA argumenta, concluye, sintetiza, que *el cambio debe provenir de las autoridades y ser avalado por ellas para que pueda tener éxito y cuajar*.

Esto es una visión especialmente interesante si recordamos los planteamientos sobre la derecha que se revisaron en el capítulo tres. Según lo que se expuso, la derecha se fundamenta en la creencia de que la sociedad es más desigual que igual y que la mayoría de sus desigualdades son naturales, no sociales. A partir de esto, se sugirió que esta concepción naturalizaba también a los sistemas de desigualdad. Ahora, considero que es adecuado recuperar también un planteamiento específico de Elisabetta Galeotti, que revisa el propio Bobbio en su obra. Para ella, la derecha también se basa en la idea de que la desigualdad es intrínseca y no eliminable y acuña el concepto “jerárquico” para las ideologías que siguen este principio.³⁴²

Si los fundamentos de la derecha naturalizan la jerarquía dentro de la sociedad, la articulan como algo inamovible, podría argumentarse que el discurso a explorar en este

³⁴² Bobbio, *op. cit.*, p. 122.

capítulo se nutre de esos planteamientos. La importancia que *DA* otorga a las autoridades, al grado de que sea la aprobación de éstas la condición necesaria para que ocurran cambios en la dinámica social de los marginados y oprimidos, asegura la supremacía perenne de los dominantes incluso cuando los dominados los desafían explícitamente en demostración impresionante de su propio discurso y unidad. Entonces, esta “fijación” con la agencia superior de la autoridad parece ser tan inamovible que podría identificarse como aquello alrededor de lo cual se articula la derecha, algo que, por ser natural, no puede ser de otra manera.

Por otro lado, aunque definitivamente relacionado, conviene explorar otro aspecto del discurso social e imaginario social que no se mencionó capítulos atrás. Se habló del concepto de hegemonía de Angenot entendido, en sus palabras, como un sistema de reglas que rigen lo decible. Asimismo, en diversas secciones del libro, el autor también desarrolla a la hegemonía —y por ende al discurso social, pues es producto de la hegemonía— como una herramienta de control social. En relación íntima con el Estado-nación y, respecto a la lingüística, los géneros y los discursos que genera la hegemonía, “porque el costo de adquisición de *skills*, de competencias de producción y de recepción, es elevado”³⁴³, lo decible en gran medida está en línea con la clase dominante. Entonces, si bien la hegemonía no puede ser propiedad de una clase, en definitiva beneficia a aquellos cuyos valores e intereses están reflejados ella, por lo que aprovecharse del discurso legítimo resulta sencillo. De esta manera, los discursos considerados legítimos por la hegemonía determinan en mayor o menor medida la identidad del grupo dominante y lo mantienen “motivado”.³⁴⁴

Por el mismo hecho de que la hegemonía favorece a unos más que a otros, Angenot argumenta que también se delimita a un “enunciador legítimo”, a partir de cuya identidad se determinan las otredades, por lo que el primero obtiene el derecho de hablar sobre esos otros. Entre otras implicaciones, lo anterior significa que, además de presentarse como un discurso universal, la hegemonía es productora de la distinción, y en la misma línea, de la discriminación. El autor llama a la hegemonía “ego-centrismo y etnocentrismo”; generadora

³⁴³ Angenot, *op. cit.* pp. 36 y 37.

³⁴⁴ *Ibidem*, p. 37.

de una diferencia tajantemente jerarquizada entre “Yo/Nosotros” y “Ellos”, donde los primeros son la norma y pueden disfrutar de todo lo que viene con ello, mientras que los segundos son relegados a una posición inferior, a una otredad que es inherentemente anormal, “alien”.³⁴⁵ El discurso social, como hijo legitimado de la hegemonía, se torna de esta manera en un discurso de control, herramienta esencial para mantener en marcha la dominación, no como actor performativo, sino como la mediación de lo social.³⁴⁶

Si se tiene esto en cuenta, parece razonable pensar que el imaginario social, atravesado por el discurso legítimo, también sirve de una manera u otra a mantener la dinámica de dominación. Resulta útil, entonces, recuperar algunos de los aspectos que identificó Kalifa en el imaginario de los bajos fondos. Como se había explicado, el imaginario social otorga a “lo real”, mediante narraciones, una identidad específica, conformando así un sistema de representaciones con el cual una sociedad se observa a sí misma. Kalifa, en su análisis de numerosas publicaciones del siglo XIX y XX, encuentra que las descripciones sobre los bajos fondos y sus habitantes están hechas con un tejido de juicios morales del momento como una de las bases. La identidad específica que se asigna es, en gran medida, una estigmatización que viene desde arriba. Al presentar esto, Kalifa argumenta que al homogeneizar y reunir a los bajos fondos, también se está delimitando al grupo “contrario”, a los dominantes, resaltando su identidad y cohesión interna.³⁴⁷ De alguna manera, los imaginarios sociales están cumpliendo la función de identificar el enunciador legítimo de la hegemonía.

En la conclusión de su libro, el autor enfatiza la dicotomía creada por el imaginario social de los bajos fondos e insiste en el propósito de imaginar a los pobres, ladrones, prostitutas como vicio manifiesto y desmoralización: “La intención era clara: estigmatizar lo intolerable, pero desresponsabilizar también a las elites y volver a afirmar los valores que fundaban la identidad dominante.”³⁴⁸ Estas observaciones sobre el imaginario de los bajos fondos muestra lo cercanos que están los imaginarios sociales a la hegemonía. Si ésta

³⁴⁵ *Ibidem*, p. 42.

³⁴⁶ *Ibidem*, pp. 66 y 67.

³⁴⁷ Kalifa, *Los bajos fondos...*, pp. 270 y 271.

³⁴⁸ *Ibidem*, pp. 291 y 292.

favorece “naturalmente” a la clase dominante y los reúne como un grupo definido, actuando como ego-centrismo y etnocentrismo, que termina por manifestarse en el discurso social — el cual, cabe recordar, tiene el monopolio de las representaciones de la realidad de las cuales se conforman los imaginarios—, no es sorprendente que los imaginarios sociales se contruyan en pos de la elite: sistemas coherentes donde sus valores, opiniones, gustos, formas de vida se erigen como un faro de luz en completo contraste con los “otros” y su anormalidad.

Aquí conviene comentar que lo que se ha expuesto en los párrafos anteriores también guarda relación con el primer punto que se esbozó en este capítulo sobre la derecha política y su concepción de una jerarquía social que es natural y, por lo tanto, inamovible. Si el discurso social, como discurso de control, y el imaginario social, engendrado en cercanía con el primero, generan en gran medida la diferencia social en lo discursivo, normalizando y resaltando los elementos identitarios de un grupo sobre los de otro, lo cual ayuda a mantener la dominación, no es descabellado pensar que la derecha se pueda beneficiar de ellos para argumentar la naturalidad de la diferencia y la inutilidad de pretender conseguir igualdad (como la explica Bobbio) si, en efecto, los dictámenes de la hegemonía otorgan siempre ventaja a la élite.

En el aspecto discursivo, aquello que distingue a la cúpula del poder, cuyos miembros son necesariamente parte del grupo dominante, se encontrará siempre imbricado en la hegemonía, en contraste perpetuo con la identidad de los “otros”: la dicotomía aparece normalizada y cualquier intención de borrar, o difuminar siquiera, el límite se presenta básicamente imposible porque la diferencia “siempre va a existir” de acuerdo con la hegemonía. Por su puesto, esta observación probablemente no sólo concierne a la derecha. El discurso social y el imaginario social podrían servir de manera similar a la izquierda o a los “centros” siempre que sea la clase dominante la que los conforme. El hecho de que la izquierda considere que la mayoría de las diferencias son sociales y, por lo tanto, eliminables o reducibles no excluye la necesidad de mantenerse en el poder, de mantener la dominación con miras a moldear el mundo “como debe ser”. Los discursos de control y el repertorio de imágenes e identidades no serán exactamente los mismos que los de la derecha, pero

existirán. Para el caso de *DA*, sin embargo, es la derecha la que parece alinearse más a lo que se dice dentro de los juegos.

Para explorar el discurso de superioridad de las autoridades en cuanto al cambio que se encontró en los juegos, se visitarán de nuevo las instancias de resistencia revisadas en el capítulo anterior para reflexionar sobre cómo es que son presentadas y sus resoluciones a mano del PC. No obstante, antes de hablar de cada una, considero que es fundamental explorar a los diferentes PCs de las entradas de la serie. Rápidamente, recordemos que el PC de *DAO* se denomina como “el Guarda Gris” y, al final del juego y en las entradas siguientes, “el héroe de Ferelden”; al PC de *DAII* se le identifica como Hawke, su apellido, y, para el último acto del juego y la última entrada de la serie, como “Campeón de Kirkwall”; y, finalmente, al PC de *DAI* se le llama “el Heraldo de Andraste” y, poco después, “Inquisidor”.

El jugador tiene la oportunidad de personalizar al PC hasta cierto grado. En todos los juegos, es posible seleccionar su sexo, modificar apariencia, elegir su clase (guerrero, mago o pícaro) y darle un nombre diferente al preestablecido. En *DAII*, estos son los únicos aspectos personalizables. Además de éstos, en *DAO* y *DAI* se puede escoger la raza del PC y sólo en *DAO* es posible escoger entre algunas variaciones de orígenes, específicamente cuando se juega con un elfo no mago y un enano. En general, las elecciones de raza, la clase de mago y el origen influirán en la experiencia del juego pues se presentarán ocasiones en que otros personajes harán referencia a alguno de dichos aspectos o se abrirán al PC algunas opciones de diálogos o acciones específicas a ellos.

No obstante, la personalización tiene un impacto mínimo en la narrativa que, como se dijo párrafos atrás, fuerza al PC a llegar a la posición correcta desde la cual pueda llevar a cabo las resoluciones de las situaciones que se le presentan. Los juegos construyen así al PC como autoridad. El “ascenso” se da con presteza en *DAO*, llegando el Guarda a dónde debe estar sólo pasando la introducción. En *DAII*, Hawke se convierte en una autoridad en la ciudad para el segundo acto del juego, pero actúa como un estilo de “celebridad” del mundo subterráneo de Kirkwall durante el primer acto. Finalmente, el Heraldo de *DAI* obtiene autoridad pasada la introducción del juego, pero construye otro tipo de autoridad a lo largo del resto de la entrada. Por esto, considero que no es erróneo afirmar que, de los tres

PCs de *DA*, el también denominado Inquisidor es sobre el cual se constituye una mayor autoridad y una mayor complejidad a ésta. Cada uno de los PCs se describirán con mayor detalle en su propia sección y previo a los episodios de resistencia que resuelven.

Dragon Age Origins: apelar al trono

El Guarda Gris

En *DAO* el jugador toma el papel de un nuevo guarda gris, parte de una organización milenaria cuyos miembros son los únicos que pueden ponerle fin a una ruina. Desde la misma premisa, el juego atribuye al PC la autoridad que necesita para asegurarse una voz e influencia en los conflictos posteriores que encontrará. Así, en caso de que se haya decidido jugar a un marginado, se neutraliza desde la sección introductoria su estatus como tal. Por su puesto, durante el desarrollo del juego y a medida que se explore el mundo y los personajes, no desaparecerán las referencias a dicho estatus. Un PC elfo aún recibirá comentarios racistas, por ejemplo, pero esto no afectará su agencia y el peso de sus decisiones, como lo demuestra una misión en Redcliffe que se describe a continuación.

En el pueblo, se pide al PC que consiga la ayuda de diferentes personajes para enfrentar el asalto de los muertos vivientes durante la noche. Entre quienes se han negado a ayudar está Owen, el herrero. Al hablarle por primera vez, él se negará a abrir la puerta y conversará desde el interior de su casa. Si se le convence de dejar entrar a la *party* y el PC es elfo, Owen comentará un poco disgustado que los guardas aceptan reclutas de todo tipo y que “You didn’t sound like an elf from the outside.”³⁴⁹ A pesar de esto, es posible convencerlo de que ayude y completar la misión para encontrar a su hija. Aquí, el peso del título de guarda gris superó el hecho de que el PC fuera un elfo, por lo que Owen toleró al PC aunque claramente no estaba feliz con su raza.

Por otro lado, la autoridad del Guarda aumenta gracias a que la orden posee una serie de tratados con diferentes grupos y naciones que permiten a la organización reclamar los apoyos que consideren necesarios para lidiar con la ruina. En teoría, se pueden exigir soldados, dinero, equipo y varios otros recursos. Según *DAO*, los dalishanos, el Círculo y el

³⁴⁹ No sonabas como elfo desde afuera.

reino enano de Orzammar son parte de estos tratados, por lo que el PC debe de visitar a cada uno de ellos en Ferelden y conseguir su ayuda para acabar con la ruina. Así es como se abren tres de las cuatro misiones principales del juego. Asimismo, con estos tratados como soporte, se permite que el PC y sus compañeros participen en las situaciones que aquejan a cada grupo.

[Represión en el Círculo, victoria en el trono](#)

Pasemos a revisar de nuevo el motín en Kinloch Hold. Con los tratados en mano, el PC arriba a la torre buscando el apoyo de los magos. Sin embargo, el caballero comandante detiene tales aspiraciones al explicar que la situación se ha salido de control por lo que se invocará el derecho de anulación. Después de encontrar a Wynne y conocer un poco más de lo que sucedió en el Círculo, se presentan al jugador dos caminos: llevar a cabo el derecho de anulación y conseguir apoyo templario para combatir la ruina o abogar por los magos y conseguir su alianza.

Antes de llegar a la conclusión del motín, considero importante recordar lo que se nos dice de él. Uldred, un encantador superior de Kinloch (título de importancia en la jerarquía del Círculo) parte de la hermandad de los libertarios, intentó convencer al círculo de apoyar a Loghain, el regente de Ferelden después de la muerte del rey Cailan, pues éste aparentemente había prometido que daría a Kinloch más libertad con respecto a la Capilla. Sin embargo, sus esfuerzos resultaron en vano cuando Wynne revela que Loghain traicionó al rey, costándole la vida, por lo que la torre decide no ayudar al teyrn. Posterior a esto, Uldred intenta abandonar la torre y, al ser detenido por el primer encantador, lo ataca junto con sus seguidores, magos de sangre, iniciando así el motín en Kinloch Hold.

De los seis líderes o causantes de los levantamientos, cinco son figuras enteramente “de los de abajo”, con poca o nula de presencia fuera del grupo de marginados al que pertenecen. Uldred es uno de estos líderes. En ningún momento se comunica al jugador que el encantador tiene alguna influencia fuera del Círculo. De hecho, cuando primero se le ve, en la batalla de Ostagar en la introducción, su sugerencia de ayudar con la señal es rápidamente descartada por la reverenda madre de la Capilla que también se encuentra presente. En efecto, Uldred parece no tener voz alguna fuera del Kinloch.

Por otro lado, dentro de la torre, el mago sí tiene cierta importancia entre su comunidad. Es un encantador superior, el título anterior al de primer encantador, autoridad máxima de un círculo. Asimismo, también es parte de una de las diferentes hermandades existentes, cuyos miembros se comunican entre círculos. Uldred, entonces, goza de cierto reconocimiento entre sus compañeros magos, explicando así que haya sido capaz de reunir un grupo de seguidores que incluso estuvieron dispuestos a aprender magia de sangre. No obstante, esto no cambia el hecho de que, fuera de su comunidad, no sea más que otro mago que debería estar al servicio de la Capilla. El único contacto externo que podría haberle dado a Uldred una posición más sólida fuera de Kinloch es Loghain, quien aparentemente lo contactó de alguna manera. Sin embargo, el regente no proveyó al encantador ningún tipo de ayuda, sólo la promesa lejana de apoyo futuro sin garantía alguna. Al final, Uldred no tiene relación alguna que neutralice su estatus de marginado como sí lo tiene el PC.

Al ser Uldred un líder de los marginados, enteramente de “los de abajo”, se puede concluir entonces que su levantamiento es un motín engendrado completamente por su comunidad. Es posible argüir que, como otros acontecimientos de las diferentes misiones principales, Loghain es quien realmente está detrás del motín. Sin embargo, la única conexión entre el teyrn y Kinloch es que Uldred trató de convencer a la torre de ayudar al regente, lo cual es probablemente lo que Loghain quería del círculo. Más allá de eso, no hay nada que comunique que el regente haya instigado a Uldred a rebelarse si Kinloch no cedía.

Además, el encantador tenía razón suficiente para levantarse, como lo indican los ideales de la hermandad de los libertarios, de la cual era un miembro bastante efusivo, y el hecho de que reuniera magos afines a sus ideas y les enseñara magia de sangre a escondidas del primer encantador de la torre. Por supuesto, la promesa de Loghain probablemente fungió como incentivo, pero no como la razón única para amotinarse. Si el teyrn realmente hubiera estado detrás del motín y éste hubiera sido el plan original, Uldred probablemente no habría intentado abandonar la torre después de que su moción fuera rechazada. Según la información que presenta el juego, el motín de Kinloch fue una maquinación de Uldred y sus seguidores, un motín de marginados para marginados.

Lo que el jugador experimenta durante la misión *Broken Circle* son, entonces, las secuelas de un intento de emancipación por parte un grupo de marginados. El escenario con el que se encuentra el Guarda al llegar a Kinloch Hold es caótico. Una vez dentro, pasando el área donde están concentrados los templarios que lograron escapar, las estancias están visiblemente destruidas y hay cadáveres de demonios, magos y templarios. Al recorrer los pisos, el guarda debe enfrentarse a abominaciones, magia de sangre, demonios y templarios enloquecidos. Además, pronto se vuelve claro que Uldred, poseído por un demonio, tiene cautivos a los magos sobrevivientes y planea convertirlos en abominaciones. Efectivamente, la situación se ha salido de control.

Más que un motín, el juego muestra una catástrofe. La eficacia del motín como respuesta anónima de los dominados a imposiciones de la autoridad por la que argumenta Scott parece no estar presente en Kinloch. Hay pocas huellas de los objetivos y las ideas que engendraron el levantamiento. De hecho, es sencillo descartar por completo razones más profundas de lo que ha pasado y explicar la tragedia sólo como un plan fallido de Loghain puesto que los iniciadores del conflicto están casi ausentes. A pesar de la complejidad propia de la misión, el levantamiento es poco explorado y se le muestra como un acto atroz. Incluso a Uldred se le presenta como corrompido, convertido en una abominación. Sus ideales de libertad para el Círculo lo han tornado en aquel estereotipo del mago sediento de poder que la Capilla ha sostenido por siglos. Todo lo que el jugador puede presenciar dentro de la torre es un problema que debe resolverse, nada es como debería de ser.

El juego no ofrece manera alguna de explicar el motín bajo una visión positiva, pues pareciera que no hay nada redimible en él. Si se elige ayudar a los magos, no se está ayudando a los amotinados, sino a aquellos que no tuvieron nada que ver con el levantamiento. De hecho, para llegar hasta estos magos, el jugador deberá acabar con los rebeldes y su líder corrupto. Sin importar a quién se elija apoyar, el intento de emancipación de Uldred y sus seguidores es reprimido por el PC. No hay opción para interactuar de ninguna otra manera con los magos de sangre del conflicto, incluso si el PC es mago y se ha declarado previamente a favor de los ideales de los libertarios. Al final, aquellos marginados que intentaron mejorar su situación por mano propia deben ceder ante una autoridad externa,

a quien la autoridad inmediata ha permitido inmiscuirse, que en el mejor de los casos restaurará el orden anterior al levantamiento. Los acontecimientos en Kinloch se registran así como una terrible tragedia que dejó en ruinas el único círculo de Ferelden.

Si el PC es mago, es posible recuperar el objetivo original del motín de Kinloch al final del juego. Una vez que se vence al archidemonio, terminando así la ruina, puede suceder que se le dé a Kinloch libertad de la Capilla. Si el guarda decidió sacrificar su vida para acabar con el archidemonio, el discurso final del monarca incluirá una sección en la cual se le dice al caballero comandante Greagoir que es voluntad del trono que se restaure el círculo en nombre del PC caído. Además, se le otorga autonomía a la nueva torre pues los acontecimientos recientes han demostrado la valía del apoyo de los magos y merecen, entonces, la oportunidad de probar que pueden vigilarse ellos mismos. Si el Guarda sobrevive, el monarca le concederá un bono y entonces puede pedirse que se le otorgue autonomía a Kinloch. En ambos finales, es la autoridad máxima la que determina el futuro del círculo.

Considero que es muy significativo el hecho de que, después de todo, sea posible conseguir autonomía para la torre, pero que la única manera de lograrlo sea reprimiendo el levantamiento que también lo intentó y luego apelando al trono. El Guarda, como autoridad en lo que concierne a una ruina y como el héroe que ha salvado a Ferelden, tiene la oportunidad de lograr lo que el motín de Uldred no pudo. Sin haber confrontado el orden establecido, como sí lo hicieron los rebeldes, el Guarda logra el objetivo principal de Uldred y sus seguidores complaciendo a la autoridad máxima. Según se presenta en *DAO*, los magos, sin apoyo de alguna autoridad, no son capaces de generar los cambios que desean y su intento de hacerlo no puede resultar en más que una atrocidad.

[Regalos, no proyectos](#)

En cuanto a los elfos, debemos recordar que el juego no muestra una resistencia organizada y activa durante su desarrollo, sino que la menciona mediante breves textos en los epílogos. Asimismo, cualquier cambio a su situación de marginación aparece también sólo en los textos finales, aunque puede mencionarse brevemente en el final del juego. Como en el caso de los magos, si el PC es un elfo de ciudad o dalishano y mueren para detener al

archidemonio, el rey o reina de Ferelden concederá a sus comunidades un “regalo” en honor del guarda caído: un gobernante propio de la elfería que podrá participar en la Gran Asamblea o territorio que pertenezca oficialmente al clan de dalishanos, respectivamente. Si el Guarda sobrevive, puede pedir un bono a la corona y solicitar que a los elfos urbanos se les trate mejor, lo cual incluye el nombramiento del gobernante de la elfería, o que se le otorgue tierra soberana a su clan, dependiendo de su origen. Aquí funciona la misma explicación que se dio párrafos atrás. El PC, habiendo complacido a la autoridad al derrocar a Loghain y acabar con la ruina, puede obtener beneficios para su gente.

En el epílogo del juego, se dice sobre la elfería que después del nombramiento de su bann obtuvieron más derechos mercantiles y su propia milicia. Aquí, el bono de la autoridad está presente. No obstante, la mayoría de las variaciones posteriores comunican algo diferente. De las diez variaciones sobre el futuro de la elfería, cinco mencionan algún tipo de ataque posterior a la elfería y una más lo insinúa. De esas, cuatro hablan de represión de levantamientos por parte del trono, una de un motín humano contra los habitantes de la elfería y otra más dice que, ante el alboroto de los elfos por la trata de esclavos a Tevinter, el trono se vio obligado a intervenir. Los dalishanos, por su parte, tienen seis variaciones de epílogo que refieren a su futuro, si es que siguen vivos. En tres de esas variaciones, se expresa que surgieron fuertes tensiones entre el clan y los vecinos humanos. Lo que se comunica es que, a pesar de que la autoridad máxima de Ferelden haya concedido ciertas modificaciones a la situación de los elfos, los cambios no lograron cuajar en general.

Puede argumentarse que la razón de lo anterior es que a los gobernantes del reino no les interesaba en realidad avalar un proyecto que beneficiara a los elfos. El rey o la reina no estaban buscando mejorar el día a día de los habitantes de la elfería o de los dalishanos o estaban obligados a ello por causa de una rebelión, sino que se encontraron en una posición en que debían recompensar a la comunidad del PC en consideración a éste.

Para el caso de los elfos, el hecho de que el PC haya “salvado” a Ferelden es la única razón por la cual el trono ha tenido que voltear a verlos. Así, los bonos que reciben los elfos son sólo eso: regalos a disfrutar, más no apoyo para reformar el sistema bajo el cual viven.

En cuanto las aspiraciones comienzan a rebasar la magnitud del regalo, las tensiones aumentan y el trono no duda en recordarle a los marginados su lugar.

Dragon Age II: el poder de la celebridad de Kirkwall

El Campeón de Kirkwall

DAII ofrece un PC bastante definido, alejándose un tanto de la concepción del personaje *tabula rasa* que había adoptado el juego anterior y que se retoma en *Inquisition*. En *DAII*, el jugador controla a Hawke, el primogénito de tres hijos de la unión entre un apóstata, Malcolm Hawke, y una mujer noble de Kirkwall, Leandra Amell. Su familia se había asentado en Lothering, sobreviviendo gracias a que su padre trabajaba como labriego y su madre como costurera, al menos hasta la muerte del padre tres años antes del inicio del juego. Las actividades de Hawke durante el último periodo que pasó en Lothering, cuando inicia la quinta ruina, cambian dependiendo de la clase que se escoja. Si se es guerrero o pícaro, Hawke se habrá enlistado en el ejército del rey Cailan junto con su hermano menor Carver. En cambio, si se es mago, el primogénito se decide a quedarse en su hogar para cuidar de su madre y su hermana menor Bethany, mientras Carver lucha en el ejército. Con la victoria de los engendros tenebrosos en la batalla de Ostagar, Hawke y su familia se ven obligados a huir de la horda y deciden ir a Kirkwall puesto que aún vive el hermano de la madre ahí. Durante el camino, Bethany o Carver muere a manos de los engendros dependiendo de la clase escogida para Hawke.

Es así como se introduce la segunda entrada de la serie. El PC comienza como poco más que un campesino con el único objetivo de sobrevivir un día más junto a lo que resta de su familia. Su sangre noble vale poco al enterarse la familia que Gamlen, el hermano de la madre, ha perdido la mansión de los Amell y su fortuna en apuestas, por lo que los hermanos deben comprometerse a trabajar un año con un grupo criminal para pagar la cuota de entrada de la familia a Kirkwall. Como la mayoría de los PCs posibles de *DA*, Hawke comienza su aventura como “uno de los de abajo” pero se convierte en autoridad forzosamente conforme se desarrolla su historia. También es interesante resaltar que, como todos los PCs humanos de la serie, Hawke es de linaje noble.

Después del año trabajando en negocios ilícitos, Hawke es una figura reconocida en el bajo mundo de Kirkwall pero, aunque ha logrado pagar su deuda inicial, aún vive en la pobreza y carece de los fondos necesarios para dar a su familia una mejor vida. Por esto, accede a la oferta de Varric, un enano de la superficie que vive en la ciudad, de convertirse en socio de una expedición a los caminos de las profundidades. Antes de partir, Hawke logra recuperar el testamento de su abuelo y descubre que su madre fue la heredera designada de todas las posesiones de su familia y no Gamlen. Con el documento, Leandra promete acudir al gobierno de la ciudad y recuperar sus derechos sobre la mansión de su familia. Posteriormente, después del regreso de Hawke de la expedición, la familia recupera la finca en Hightown y su estatus como nobles.

El jugador comienza el segundo acto con un nuevo Hawke. A diferencia del refugiado fereldano que luchaba por sobrevivir el día a día, Hawke es ahora un noble de Kirkwall con una finca y una fortuna a su nombre. Además, entre sus contactos y conocidos se encuentra la capitana de la guardia de la ciudad, Aveline; el vizconde, autoridad máxima; y la gran clériga de las Marcas Libres, Elthina. En Kirkwall, Hawke es una figura prestigiosa con la influencia suficiente como para que otras autoridades le releguen situaciones a resolver. El PC es incluso el único humano con quien el Arishok, el líder de los qunaris varados en la ciudad, está dispuesto a tratar cara a cara con cierto nivel de respeto, aunque esto depende en general de las opciones de diálogo que se escojan durante las conversaciones con el líder qunari.

Durante el segundo acto, Hawke es quien se encarga de solucionar los conflictos con los qunari impulsado por el vizconde y su interés en mantener la frágil paz en la ciudad. A pesar de los esfuerzos del PC, las tensiones aumentan. Se vuelve claro, además, que el Arishok no pretende irse de Kirkwall. Finalmente, el Arishok ataca cuando Hawke y Aveline visitan el recinto de los qunari para pedir que se entreguen elfos criminales a la guardia. Durante este ataque, Hawke conoce a las otras dos figuras fundamentales de la ciudad: la caballero comandante de los templarios en Kirkwall, Meredith, y el primer encantador del círculo en el cadalso, Orsino. Con ayuda de ambos, Hawke logra llegar al torreón del vizconde, edificio donde los qunari estaban reuniendo a los habitantes de la ciudad. Después

de eliminar de una manera u otra a la amenaza qunari, Hawke es declarado como “el/la campeón/campeona de Kirkwall”, adquiriendo así más prestigio, fama e influencia en la ciudad.

Igualmente, su posición se ve beneficiada por la situación política resultante del ataque qunari. Durante el clímax del segundo acto, el Arishok decapitó al vizconde, resultando esto en un vacío de poder del cual Meredith se aprovechó rápidamente. Según comunica el juego, para el tercer acto, la caballero comandante llevaba un par de años evitando la elección de un nuevo vizconde y estaba actuando como la cabeza del gobierno de la ciudad. Como lo muestra la discusión inicial del acto, Orsino no está de acuerdo con el mandato de Meredith y, por como reaccionan los habitantes de Hightown, parece que a los nobles tampoco les agrada del todo. En esta complicada situación, Hawke es tratado casi como un comodín. Los líderes de los magos y los templarios, respectivamente, buscan el apoyo del campeón y tratan de convencerlo de sus objetivos, pues saben que tener a Hawke de su lado puede significar su victoria por sobre el otro bando. De ser un contacto respetado del vizconde, el PC pasa a ser un aliado codiciado por la nueva cabeza de gobierno y sus opositores.

El tercer acto del juego está centrado en el conflicto entre magos y templarios, siendo Hawke la figura fundamental que se esmera en solucionar los conflictos donde quiera que surjan. Independientemente de sus esfuerzos, Anders termina por destruir la capilla de Kirkwall y matar a la gran clériga Elthina, quien había actuado como una mediadora entre Meredith y Orsino, cuidando nunca favorecer a uno sobre otro. Como lo expresa el curandero, con la posibilidad de compromiso eliminada por completo, depende de Hawke quién sale victorioso de la rebelión.

Anders y Hawke: una rebelión solitaria y una efigie ambivalente

A diferencia del caso de Uldred, el jugador está mucho más cercano a los acontecimientos relativos al levantamiento de los magos del segundo juego, pues no es un actor externo al que se le permite inmiscuirse, sino una de las figuras centrales del conflicto. Además, quien inicia la rebelión es uno de los compañeros cercanos de Hawke, el cual lleva casi una década trabajando con el campeón. No obstante, las señales que se dan al jugador sobre el hecho de

que Anders está planeando una rebelión son casi nulas. Se sabe, por supuesto, que el apóstata es un apasionado defensor de los derechos de los magos y miembro de la red subterránea de apóstatas que se dedica a ayudar a escapar a los magos del círculo de Kirkwall. En la mansión del PC se encuentra, además, un borrador del “manifiesto de Anders”, documento en el que el curandero argumenta por los derechos de su gente. Sin embargo, no es posible leer el manifiesto, sino que es sólo una observación hecha por Hawke al interactuar con un objeto en su habitación.

Uno de los indicios más reveladores sobre los futuros planes del apóstata es su misión de compañero durante el tercer acto. Ya se ha hablado de esta misión anteriormente, pero cabe recordar que en ella es posible involucrar a Hawke íntimamente con la rebelión. Si se accede a todas las peticiones de Anders, el PC se vuelve un cómplice, pues provee al mago con los ingredientes necesarios para la bomba y distrae a la gran clériga mientras Anders planta el explosivo en la capilla. Por supuesto, esto se hace sin saber qué es lo que está planeando el apóstata. Posterior a esto, la conversación que se tiene con el curandero (en cualquiera de sus variantes) insinuará que un gran evento se avecina. También cabe mencionar que, durante este acto, si se lleva a Anders en la *party*, otros de los compañeros comentarán que el apóstata está últimamente de mal humor. Todas estas pistas cobran sentido en el clímax del juego, por su puesto, pero en el momento en que se presentan sólo apuntan a un acontecimiento futuro que difícilmente puede concluirse que es una rebelión.

También es posible que el jugador no experimente la misión de compañero de Anders si se niega desde el principio a ayudar, por lo que los indicios sobre lo que puede pasar en el futuro se reducen. Sin embargo, es posible que el PC concluya que Anders es peligroso si no acepta la misión, si se niega a distraer a Elthina o si se completa la misión con 100% de rivalidad con el mago. En los primeros dos casos, puede advertirse a la gran clériga que los magos están tramando algo contra ella. En el último, puede acudirse a Cullen y decirle que uno de los compañeros de Hawke está planeando algo en contra de la Capilla. Estas opciones son las que más directamente comunican algo sobre el futuro y los planes de Anders, aunque estos se mantienen bastante vagos.

En resumen, a pesar de que el curandero es un personaje con una presencia significativa en el juego, la preparación de la rebelión no figura en la experiencia y la planeación de la chispa para iniciarla (la explosión) puede no ser incluida. De esta manera, parece que lo que se comunica es que esta rebelión es un proyecto enteramente de Anders, pues, aunque Hawke le ayude, el campeón lo hace sin saber exactamente qué es lo que está haciendo y por qué. Puede decirse, entonces, que Anders es otro de los iniciadores pertenecientes enteramente a “los de abajo”, como Uldred.

Sin embargo, cabe resaltar que es posible argumentar que el curandero puede gozar de cierta protección y apoyo si Hawke concuerda con sus ideas. Es decir, es lógico pensar que la influencia del Campeón, como figura pública con gran presencia en la política de Kirkwall, pudiera haber beneficiado a Anders de muchas maneras como evitar que fuera detenido por los templarios durante los sucesos del juego y los años que no se muestran en él, por ejemplo.

Lo anterior no se menciona en ningún momento del juego, pero es interesante reflexionarlo puesto que, en efecto, Anders nunca es víctima de persecución o de algún tipo de castigo, al menos hasta el clímax de la historia. Además, si el jugador decide establecer una relación amorosa con el apóstata, el PC expresará preocuparse por la seguridad del curandero, prometerá apoyarlo si algo llegara a pasar, puede darle una llave del sótano de su mansión en Hightown para que el mago pueda acceder a ella desde su clínica en Darktown e invitarlo a que vivan juntos. Estos eventos exclusivos del romance con Anders pueden suceder incluso si se es rival del mago mientras se mantiene la relación con él, por lo que considero que no es descabellado pensar que esto puede implicar que el apóstata, en algunas de las variantes de la narrativa, gozara de ciertos privilegios que le hayan permitido planear en relativa calma su rebelión.

En los casos anteriores y en los que el jugador se decida a ayudarlo en su última misión de compañero, considero que el discurso establecido al principio del capítulo aparece incluso antes de que suceda la rebelión. Anders, en su calidad de mago y apóstata, debería estar en constante peligro y persecución mientras viviera cerca de templarios. Sin embargo, su situación en Darktown no cambia y en todas sus interacciones enuncia un solo comentario

sobre como los templarios se acercan cada vez más a su clínica, tema que desaparece después de que Hawke prometa ayudarlo si es que se está en un romance con el mago. Anders es indudablemente uno de “los de abajo”, pero su cercanía a Hawke lo mantiene protegido de los posibles peligros. Su relación con el campeón le permite continuar trabajando en su plan último con problemas mínimos e incluso acceder a recintos donde un apóstata reconocido definitivamente no debería estar, como la capilla de la ciudad. Para Anders y su periodo de planeación, estar a la sombra de una autoridad, de Hawke, significó que pudiera lograr finalmente su cometido.

La situación especial de Anders resalta más si se toma en cuenta que el juego muestra una división clara entre las acciones del curandero y los objetivos del círculo de la ciudad. Si bien estos últimos no se especifican, los diálogos de Orsino expresan un gran descontento por la presión que ejerce Meredith sobre el Cadalso, sus acusaciones de magia de sangre y sus pretensiones de gobierno por la falta de un vizconde. Además de dichas denuncias, el primer encantador no expresa nunca algo que pudiera conectarlo siquiera con el propio Anders. Igualmente, antes de que explotara la capilla, la acción más severa que Orsino estaba dispuesto a tomar era exigir a Elthina que resolviera de una sola vez el conflicto con Meredith y sus templarios, como lo evidencia su última discusión con la caballero comandante.

Los diálogos entre Anders y el primer encantador antes de la explosión muestran que ambos personajes no concuerdan el uno con el otro e incluso se percibe cierta animadversión. Poco después, una vez destruida la capilla a manos de Anders, Orsino deja en claro que no aprueba en absoluto lo que ha hecho el apóstata y se muestra horrorizado ante la invocación del derecho de anulación por Meredith, pues asevera que el círculo no estaba involucrado de ninguna manera con la explosión. Considero que, tomando en cuenta lo anterior, lo que el juego está comunicando es que las acciones de Anders son solitarias. Ni siquiera se menciona algún vínculo con la red subterránea de magos de Kirkwall, aunque sería de esperarse que ésta le haya brindado cierto apoyo o estaba informada si se toma en cuenta que sus miembros estaban dispuestos a atacar el Cadalso para ayudar a otros magos a escapar. El éxito de la planeación de la rebelión de Anders recae, entonces, casi enteramente en el apoyo o, al menos, la relación con Hawke.

Una vez que el plan ha culminado y los magos y templarios han decidido cómo responder ante la nueva situación, el jugador se enfrenta a una decisión: ayudar a los templarios a llevar a cabo el derecho de anulación o luchar del lado de los magos. Cada compañero tendrá su propia opinión al respecto, pero es el jugador quien tiene la palabra final. Además de decidir a quien se apoyará, también se deja a discreción de Hawke lo que sucederá con Anders, quien parece haber aceptado que moriría por la destrucción de la capilla. En este punto, el PC puede aprobar o no de las acciones del apóstata, perdonarle o no la vida, dejarlo ir, convencerlo de luchar contra los magos o luchar con él contra los templarios. Independientemente de lo que se elija, la rebelión no termina allí y Hawke debe continuar su camino y auxiliar al bando de su elección.

La percepción de la rebelión de Anders es un tanto más flexible que el motín de Uldred. Mientras que este último se devela y experimenta bajo una luz mayormente negativa, la percepción de las acciones de Anders contiene una carga específica que se ha conformado desde que se conoce al curandero. Hawke puede opinar o posicionarse a favor o en contra de los derechos de los magos en mayor medida que el guarda de *DAO*. Desde el primer acto, el PC puede convertirse en un gran vocero de los ideales que escoja el jugador o tratar de mantener cierto equilibrio. Esto, así como el hecho de si Hawke tiene una relación amorosa con el curandero, muy probablemente hará eco en el momento en que se detona la bomba en la capilla y Anders explica sus acciones ante los demás. De esta manera, la ludonarrativa y su efecto en la narrativa enmarcada, la propia experiencia del desarrollo del juego bajo las elecciones de rol del jugador en relación con el apóstata y sus ideales, abren la posibilidad de que el usuario perciba la rebelión de manera positiva, negativa o algo en el medio. Los efectos de *bleed-in* y *bleed-out* muy presentes en esta ocasión.

De acuerdo a como la presenta el juego, la rebelión de Anders, a diferencia de la de Uldred, puede ser vista como “buena” o, al menos, “justificada”. Por supuesto, esto implica que también hay espacio para calificarla como una atrocidad y una tragedia. Si se asume que una u otra opinión están ligadas a la posición que el jugador haya decidido tomar con respecto a los derechos de los magos, lo anterior significa que la manera en que se ve la rebelión depende de si una de las autoridades más influyentes en Kirkwall la avala o no.

Asimismo, la única manera de que los magos terminen “bien parados”, en vez de muertos, después de la lucha es que dicha autoridad se decida a participar en el levantamiento de su lado.

Una vez que se haya decidido con quién se establece una alianza, Hawke deberá abrirse paso hasta el Cadalso, donde se enfrentará contra magos o templarios según lo que haya elegido. No obstante, el jugador tendrá que enfrentarse tanto a Orsino como a Meredith sin importar a quien apoye. En el caso del primer encantador, el mago expresa una profunda desilusión y desesperanza ante la situación presente. Finalmente, decide usar magia de sangre porque concluye que no hay otra manera de resolver su predicamento y termina corrompido. En cuanto a Meredith, en su búsqueda de poder para detener la amenaza de la magia de sangre, obtuvo una espada forjada con un ídolo de lirio rojo, cuyos efectos la han vuelto loca como ya había pasado con otro personaje del juego anteriormente.

Puesto que las batallas finales no cambian y los otros círculos de Thedas se rebelan sin importar a quién se apoye, la decisión de ayudar a uno u otro bando define sólo qué variación de la descripción de dichos hechos en el epílogo se muestra al jugador. Si se ayuda a los magos, Varric dirá en su narración que Hawke se convirtió en un símbolo de esperanza para ellos. En cambio, si se alía con los templarios, el enano dirá que Hawke fue visto como la personificación de la opresión de los magos y la brutalidad de los templarios. Si bien la diferencia es pequeña, es constante con el discurso: depende de Hawke, la única autoridad en pie en la ciudad, si la rebelión se ve bajo luz positiva o negativa, al menos para los posteriores magos rebeldes.

Igualmente, es interesante el futuro que mencionan los epílogos para Hawke. Si se toma la ruta de los magos, parece que Hawke desaparece de Kirkwall. Posteriormente, en *DAI*, Hawke explicará que dejó Kirkwall por los rumores de que quizá la divina enviaría una marcha exaltada a la ciudad. Si eso llegara a pasar, su esperanza era que las tropas de la divina tuvieran que dividirse para perseguirlo. Si se ayuda a los templarios, el Campeón es elegido como el nuevo vizconde y ejerce como tal hasta que es obligado a renunciar por templarios que habían estado consumiendo lirio rojo, como también se informa en *Inquisition*. En ambos finales, Hawke termina por salir de la ciudad portuaria, pero considero

que sus acciones anteriores a eso se estructuran en relación con su posición como autoridad o no.

Como se ha explicado, Hawke es una de las figuras más importantes de Kirkwall para el tercer acto. Tiene un título que solidifica su prestigio, es un noble reconocido y mantiene a la capitana de la guardia entre sus contactos cercanos. A pesar de esto, el Campeón opta por abandonar la ciudad si auxilia a los magos. Pareciera que, al ayudar al círculo, su estatus como autoridad queda neutralizado. Es fácil pensar, por ejemplo, que a los demás habitantes de la ciudad no les agradó su decisión puesto que, como lo expresa Vivienne en *DAI* para los magos rebeldes, pareciera que estaba a favor del asesinato de la gran clériga y la destrucción de un recinto sagrado. Quizás esto fue suficiente razón para que la imagen de Hawke como el héroe de la ciudad quedara manchada, arruinada.

También podría argumentarse que, ante la muerte de Orsino, Hawke podría ser la opción lógica de líder para los magos sobrevivientes del círculo y que, dado el resultado del levantamiento, fue visto como tal por los habitantes de la ciudad. De cualquier manera, si suponemos que el Campeón dejó Kirkwall casi inmediatamente después de los acontecimientos en el Cadalso, podría pensarse que Hawke sabía que había perdido su lugar en la ciudad. Asimismo, el PC sabía de una posible amenaza externa: la divina. Para el tercer acto, las tensiones entre magos y templarios habían llamado la atención de la cabeza de la Capilla y ésta había mandado a una agente a investigar y ponderar si era necesario mandar una marcha exaltada para mantener el orden. Esta amenaza se vuelve personal para Hawke al salir victorioso a la cabeza de los magos. Sin autoridad y amenazado, es sencillo comprender porqué un PC que simpatiza con los marginados no podía obtener el título de vizconde o quedarse siquiera en Kirkwall.

Por otro lado, al ponerse el PC de lado de los templarios, se está luchando por recuperar el *statu quo*, por acabar con un acontecimiento terrible que ha interrumpido el flujo “normal” del día a día. Como ha sucedido en otros puntos de la historia de Thedas, el ideal era purgar el círculo para acabar con los problemas y reconformarlo posteriormente. El hecho de que Hawke debía vencer también a Meredith fue, probablemente, algo no esperado. Sin embargo, esto no significó el detrimento de la imagen del Campeón ante la ciudad. De hecho,

los propios templarios reconocen la locura de su caballero comandante y, según el epílogo, apoyan a Hawke para que sea elegido como vizconde. El sólo hecho de que el Campeón lograra ganar el puesto máximo del gobierno de la ciudad es prueba suficiente de que su figura ha quedado intacta frente a los habitantes de Kirkwall o que quizás incluso salió fortalecida del conflicto.

Si Hawke se alía con los opresores, no sólo mantiene su estatus como autoridad, sino que se vuelve la autoridad máxima puesto que, en vez de defender un cambio nodal al *statu quo*, luchó por su reproducción sin cambio alguno. Si se decide apoyar a los marginados, Hawke pierde su posición de poder, ciertamente, pero ha logrado liberar a los magos de la ciudad de Meredith y el círculo está prácticamente deshecho. Los juegos no dicen nada más sobre lo que sucedió después con el círculo de la ciudad. No obstante, el hecho de que la Gran Rebelión de los Magos sucediera un par de años después de los acontecimientos en Kirkwall podría indicar que la situación de los magos no cambió mucho. Es posible que, entonces, la pérdida de la única autoridad que los apoyaba haya significado el estancamiento de las aspiraciones de libertad y demás derechos para los magos. A esto tendría que agregarse la presencia de la divina como una autoridad por sobre la propia ciudad de Kirkwall, quien, lejos de apoyar a los rebeldes, estaba considerando mandar una marcha exaltada para mantener el orden. En este sentido, parece que, una vez más, depende de la autoridad el éxito o fallo de los cambios.

[Dinámicas estancadas en Kirkwall](#)

Por su parte, la situación de los elfos de Kirkwall y los alrededores no pasa por ningún cambio a lo largo del juego y no se les menciona en el epílogo. Así, hay poco que decir sobre la relación de los elfos del segundo juego y el discurso establecido. Los dos ejemplos de resistencia que se presentaron en el capítulo anterior, el de la elfa fanática y el de los hermanos que vengaron a su hermana, ciertamente se resuelven a manos del PC, quien para ese punto es ya un noble de la ciudad. Sin embargo, ni la muerte de la elfa fanática ni el conocimiento de la motivación de los hermanos afectan en algún otro punto de la historia. Hawke no los vuelve a mencionar y no hay oportunidad alguna de que el jugador haga algo en favor de los elfos de la ciudad a partir de haber presenciado los acontecimientos citados.

Las otras autoridades de Kirkwall tampoco mencionan los incidentes. A lo mucho, Aveline promete que se hará una investigación de los “rumores” de la violación de la hermana de los elfos en el momento en que se les confronta, pero esto nunca se retoma.

Quizás lo más significativo a este capítulo sea el papel del PC en la misión de compañero de Merrill. En el segundo acto, la elfa pide a Hawke ayuda para solicitar una herramienta antigua del clan a la custodio Marethari que, según explica, podrá reparar el *eluvian* roto que resguarda en su casa. Al llegar con su antigua mentora, Merrill invoca el derecho *vir sulevanan*, que implica que cualquiera del clan puede tener acceso a sus reliquias a cambio de realizar alguna tarea. Una vez que se logra la labor, la custodio se niega a dar la herramienta a Merrill, pues sabe para qué lo necesita y considera que el espejo es terriblemente peligroso. Entonces, la custodio resuelve dar la herramienta a Hawke para que el PC decida qué hacer con ella. En ese momento, el jugador tiene la opción de otorgarle a Merrill la herramienta o de quedársela.

Considero que es significativo que se confíe el artefacto a un externo que ni siquiera es un elfo. Desde *DAO*, los juegos habían establecido que el acceso a la historia de los elfos antiguos era sumamente complicado, pues quedaban pocos vestigios. Cabe recordar, por ejemplo, los comentarios del herrero del clan dalishano del primer juego, quien explicita que lo poco que conocen de las técnicas especiales de los elfos antiguos ha tardado siglos en reunirse.

Para el segundo juego, Merrill es básicamente la personificación del anhelo sobre el cual se fundaron los dalishanos de recuperar la grandeza de Arlathan. Sin embargo, es la propia custodio, cuyo deber es proteger, transmitir y reconstruir los conocimientos que se tienen de Arlathan, la que se niega a apoyar el proyecto de su aprendiz. En vez de trabajar con Merrill, Marethari opta por encargar la herramienta a Hawke. Entonces, lo que se muestra es que la recuperación de la historia de los elfos depende enteramente de una autoridad externa que es, además, alguien que probablemente sepa muy poco sobre lo que le han confiado. La custodio, líder del clan, dota al PC de autoridad para hacer lo que le plazca con una herramienta tradicional perteneciente al clan. Si Hawke no da el artefacto a Merrill,

ella se lo reprochará seriamente enunciando que el PC “ni siquiera es un dalishano”. En este caso, resulta que el externo “sabe qué es lo mejor”.

Sin embargo, sin importar qué se haga con el artefacto, esto no implica ningún cambio para bien o para mal en la situación de los dalishanos. Las dinámicas entre el clan y la ciudad de Kirkwall permanecen iguales. Además, aunque se le otorgue a la compañera de Hawke la herramienta, posteriormente se comunica que no se logró restaurar el *eluvian*, por lo que tampoco se logra siquiera acceder a esa historia que la elfa estaba persiguiendo. Incluso dentro de su propia pequeña narrativa, todo vuelve al lugar donde se comenzó.

Dragon Age Inquisition: reacomodar Thedas

Heraldo de Andraste e Inquisidor

En la tercera entrada de la serie, *DAI*, el PC se conforma como una figura donde se conjunta poder político y religioso sin estar estos dentro de una nación específica e incluso separados de la Capilla. Como muchos otros PCs de la serie, la mayoría de las opciones de historia del personaje determinan que el futuro heraldo de Andraste comience como “uno de los abajo” o como una persona de poca importancia. Sin embargo, con la misma presteza que en *DAO*, el PC adquiere un estatus de autoridad.

En la sección introductoria del juego, el PC es el único sobreviviente de la explosión en el templo de las Cenizas Sagradas y se le ve salir del Velo por medio de la brecha que se abre en las ruinas del templo y con ayuda de una figura femenina luminosa. Bajo sospechas de ser causante de la tragedia, el PC debe intentar cerrar dicha brecha para detener la expansión de la gran Brecha y lo logra con gran esfuerzo, no sin antes escuchar los ecos de una conversación pasada que tuvo con la divina, quien le pidió ayuda. Posteriormente, el PC despierta en Haven a la adoración y admiración de muchos de los habitantes del pueblo. En la caminata desde sus aposentos a la capilla del pequeño asentamiento, el jugador puede escuchar varios comentarios de su “audiencia” que le informan que la gente ha denominado al PC como el “heraldo de Andraste”. Poco después, Cassandra y Leliana, manos derecha e izquierda de la difunta divina, declaran el “renacimiento” de la Inquisición una vez que han convencido al PC de formar parte de la nueva organización.

Al término de la breve introducción de *DAI*, el jugador queda en control de un personaje que ya ha sido definido por la gente como una especie de enviado divino. Según se comunica al PC, la gente dice que la mismísima Andraste, profetisa y esposa espiritual del Hacedor, les ha enviado al PC, su heraldo, cuando más lo necesitaban. Esto es un tema con relativa importancia durante la primera sección del juego, pues es como muchos otros personajes identifican al PC. El título y lo que parece implicar es algo que surge en diferentes ocasiones. Por supuesto, queda en manos del jugador decidir si adoptar de lleno el papel del “heraldo” o rechazarlo por otra visión, pero al final, el título ya ha cuajado en Thedas como la identidad del PC.

A pesar de que se relacione al personaje del jugador con Andraste, la figura central de la Capilla, las circunstancias en que ha surgido el PC impidieron que la institución religiosa lo adoptara para su propio discurso. El gran canciller Roderick es el mayor representante de esta situación, pues está convencido de que el llamado Heraldo estuvo involucrado en la muerte de la divina y no confía en general en lo que se dice sobre él. Además, en la explosión del templo murieron una considerable cantidad de clérigos de alta jerarquía, por lo que prácticamente queda eliminada la cúpula del poder de la Capilla. La institución se sume en un caos estructural pero, como lo apunta la madre Giselle, está unida sólo porque consideran al Heraldo y a la Inquisición como herejes.

Sin embargo, esto no necesariamente afecta negativamente al PC. Con la autoridad de la Capilla severamente reducida al estar fragmentada y sin cabeza, la Inquisición puede no apelar a ella sin mayor complicación o riesgo. De hecho, el peso de la Capilla en el juego es tan bajo que incluso un diálogo fallido con ella tiene escasas consecuencias para la narrativa, como lo demuestra el encuentro con la reverenda madre Hevara en Val Royeaux que se menciona a continuación.

Tempranamente en el juego, el PC acude a la capital de Orlais para dialogar con los remanentes de la Capilla. En la ciudad, Hevara, quien lidera a un pequeño grupo de clérigos, denuncia frente a una audiencia a la Inquisición y ordena a los templarios presentes que arresten al Heraldo. No obstante, el líder los templarios se niega y se mofa tanto de la Inquisición como de la Capilla, separándose en definitiva de ésta última y abandonando Val

Royeaux. Finalmente, este encuentro con los restos de la jerarquía de la Capilla no afecta en nada posteriormente y la institución religiosa queda relegada a una posición de poca importancia al menos hasta pasada la misión de *Wicked Eyes, Wicked Hearts*. El único eco que tiene este acontecimiento es que desbloquea una operación para lidiar con los últimos grandes voceros de la Capilla que aún se oponen al Heraldo. Más allá de eso, la visita a Val Royeaux funge casi como una excusa para que el jugador entre en contacto con los templarios y los magos para así poner en marcha el siguiente objetivo principal de la Inquisición.

Con este suceso, el juego básicamente descarta a la Capilla como una figura importante. Al hacerlo, se niega también cualquier afectación a la autoridad del PC que provenga del rechazo de la Capilla. Parece que incluso existe una aceptación tácita de lo que es el Heraldo. De cierta manera, con el trono de la Capilla vacío y el clero bajo en desorden, el Heraldo resulta ser la figura religiosa con mayor influencia por el momento. Las historias sobre su escape del Velo y la figura luminosa, los ecos del pasado en el templo de las Cenizas Sagradas, personajes como Cassandra que aseguran que el Heraldo es exactamente lo que necesitaban cuando lo necesitaban y el “ancla” que ha quedado en la mano del PC (que es capaz de cerrar brechas) solidifican al PC casi como un nuevo sostén —y prácticamente el único aún en pie con presencia significativa— de la fe andrastiana.

Por ejemplo, el PC puede conseguir el apoyo de un culto, que se ha decidido a adorar a la Brecha como castigo divino del Hacedor, al demostrar que puede cerrar brechas. Ante esto, la líder del lugar se disculpará con el PC por no haber creído que era el enviado de Andraste y se pone a su servicio, demostrando la gran fe que puede llegar a tener la gente en el Heraldo.

Esta percepción por parte de la gente común se refuerza a la llegada del PC a Skyhold. Durante la *cutscene* en la cual se le nombra inquisidor, Cassandra inicia la conversación comentando que “they [the people] arrive daily from every settlement in the region. Skyhold is becoming a pilgrimage.”³⁵⁰ Asimismo, en la primera conversación que se tiene con

³⁵⁰ Llegan [la gente] diario de cada asentamiento de la región. Skyhold/Feudo Celestial se está convirtiendo en una peregrinación. [traducción propia]

Blackwall, un presunto guarda gris, al llegar a la nueva base de la organización, él preguntará en una de sus ramas de conversación si el PC realmente cree que es el elegido de Andraste. Si el jugador contesta que no o que no sabe, Blackwall responderá con cierta exasperación: “Don’t you see what you are to them? Without you, they’d be consumed by despair. We all would. They need you to be Andraste’s Messenger. It gives them hope. The truth doesn’t matter.”³⁵¹ En otra variante de la misma conversación, Blackwall advertirá al PC, sino es que lo critica, que “...their faith is a leash and your Inquisition has taken hold of it.”³⁵² Así, queda claro que al PC se le percibe como una figura divina, o al menos tocada por la divinidad, al tiempo que es independiente de la Capilla como institución.

Durante la primera sección del juego, la autoridad del PC descansa en principio en su identificación como el heraldo de Andraste, siendo capaz de explotar el título a su beneficio, y después en su pertenencia a la Inquisición. La organización empieza como un proyecto pequeño y gradualmente gana seguidores tanto porque el Heraldo está ahí, como porque muchos creen que es la única que realmente está intentando hacer algo para resolver todos los problemas causados o que se reanudaron a raíz de la destrucción del templo de las Cenizas Sagradas. No obstante, se especifica que la Inquisición tiene poca presencia y pocos contactos. De hecho, incluso las operaciones disponibles son pocas. Es hasta que la Inquisición se muda a Skyhold que comienza a incrementar exponencialmente la autoridad política del PC.

El crecimiento de la organización se presenta como un proceso natural dadas las circunstancias y los recursos que se tienen. Según comentarios de diferentes personajes y del propio PC, Skyhold es una base superior a lo que era Haven en cuanto a varios aspectos prácticos. Con más espacio y mejores instalaciones, la Inquisición puede hacer muchas más cosas. Por otro lado, la amenaza principal ha cambiado. La Brecha ya se ha cerrado, dejando sólo una cicatriz en el cielo, y la guerra entre magos y templarios se ha terminado. Sin embargo, Haven fue destruido a raíz del ataque de Corifeus, quien se mostró no sólo al

³⁵¹ ¿No ves lo que eres para ellos? Sin ti, los consumiría la desesperanza. A todos nos consumiría. Necesitan que seas el mensajero de Andraste. Les da esperanza. La verdad no importa. [traducción propia]

³⁵² ...su fe es una correa y tu Inquisición es quien la sujeta. [traducción propia]

mando de un ejército masivo, sino también en control de lo que parecía ser un archidemonio. Además, Corifeus afirma haber entrado a la Ciudad Dorada y encontrado el trono del Hacedor vacío, por lo que ahora ha decidido emprender el camino hacia su propia apoteosis. El villano es evidente.

A raíz de los acontecimientos en Haven, la Inquisición tiene un nuevo objetivo y Thedas conoce el rostro del causante de la explosión en el templo de las Cenizas Sagradas. Es probable que el crecimiento de la Inquisición se deba en parte a que ahora hay también un enemigo común a todos los habitantes del continente, lo cual resulta un argumento convincente al momento de tratar de conseguir apoyo de otras instituciones, grupos y gobiernos. Así, desde que se llega a Skyhold, el PC se dedica a conseguir más aliados y expandir la influencia de su organización a más territorios para lograr conseguir todo el apoyo y recursos posibles para enfrentarse a Corifeus. Lógicamente, a la par del crecimiento de la organización, el PC aumenta su autoridad frente a otros puesto que ahora es oficialmente la cabeza de la Inquisición. Pronto, el Inquisidor puede codearse con la nobleza, decidir sobre el futuro gobernante de Orlais y comandar un ejército, y llevar a cabo sitios y asaltos, por mencionar algunas de las cosas que suceden durante las misiones principales del juego.

De entre los tres protagonistas de la serie de *DA*, el Inquisidor es definitivamente de quien más se construye su estatus de autoridad a pesar de que se le otorga un nivel significativo de ella en poco menos de una hora de empezado el juego. Es probable que esto se deba a que la autoridad que se construye en la tercera entrada es diferente a la existente en los otros juegos. En *DAO* y *DAII*, el PC se inserta como autoridad en estructuras ya existentes y bien solidificadas. En el primer juego, los guardas grises llevan siglos combatiendo las ruinas y los engendros tenebrosos como una organización transnacional. Para la temporalidad del juego, los guardas son reconocidos como los especialistas a llamar para lidiar con engendros y, además, cuentan con documentos que atan legalmente a grupos y gobiernos a la organización si es que ésta pide ayuda. El PC simplemente logra entrar a los guardas y tiene la mala suerte de ser uno de los dos guardas sobrevivientes en Ferelden después de la batalla de Ostagar. Hawke, por su lado, obtiene un lugar entre la nobleza de

una ciudad-estado, así como un título prestigioso. Todo claramente dentro de la jerarquía de Kirkwall.

Los PCs del primer y segundo juego tenían un ámbito definido dentro del cual su estatus de autoridad operaba perfectamente, permitiéndoles tener la agencia necesaria para decidir sobre las situaciones que se presentaban. En *DAII*, el ámbito es muy claro puesto que es espacial: la ciudad de Kirkwall. En *DAO*, no se trata tanto de un espacio, sino de una coyuntura. Si bien es cierto que todo el juego se desarrolla dentro de Ferelden, esto es porque el reino está bajo el ataque de una horda de engendros tenebrosos. El ámbito, en el caso del primer juego, es la quinta ruina. Para *DAI*, sin embargo, los límites de agencia son borrosos a pesar de que podría decirse que el ámbito también es una coyuntura como en *DAO*.

A diferencia del primer juego, donde la coyuntura es algo que ya ha sucedido antes y se tienen medidas establecidas para lidiar con ella, lo que sucede en *DAI* es algo nuevo. Todos los círculos se han rebelado al mismo tiempo, siendo la gran encantadora la que lidera a los rebeldes; los templarios y buscadores se han separado de la Capilla y ésta se ha quedado sin divina; se han abierto varias brechas en el Velo y un maese antiguo, que asegura haber entrado a la Ciudad Dorada, busca conquistar el mundo. Ante tantos factores novedosos conglomerados y el caos general en el continente, se necesitaba también una nueva autoridad capaz de actuar dónde y cuándo fuera necesario. Como lo expresan Cassandra y Leliana, la Inquisición se fundó con ese propósito, siguiendo el ejemplo de la organización original, para “restaurar el orden en un mundo que se ha vuelto loco.” La nueva organización debe iniciar desde cero porque se enfrenta a algo completamente nuevo y el PC, como el inquisidor, la construye a lo largo de todo el juego hasta el punto de que comienza a ser vista como una fuerza formidable incluso ante las naciones ya establecidas de Thedas. En definitiva, el Inquisidor es el PC con mayor autoridad en la serie hasta ahora.

Lo anterior significa que las decisiones que toma el jugador en *DAI* afectan a un rango mucho mayor de personas. En cuanto a los marginados, el PC no está sólo decidiendo por el futuro de un círculo o una elfería, sino de múltiples. En el caso de los magos, el Inquisidor tiene en sus manos el poder de moldear el futuro del propio sistema de organización de los usuarios de la magia en las naciones del continente que siguen a la

Capilla andrastiana. En el caso de los elfos, el PC puede decidir sobre cómo Orlais lidiará con la resistencia élfica y los habitantes de sus elferías.

Remanentes de una rebelión y el cisma del Círculo

Ya que se ha revisado el estatus de autoridad del PC, queda repasar las rebeliones de los marginados en la tercera entrada de la serie. Si recordamos lo que se ha explicado antes sobre la Rebelión de los magos, ésta se encuentra en una etapa avanzada para el momento en que comienza el juego. Según lo que se comunica al jugador, existen por un lado los “oportunistas”, que continúan luchando en las Tierras Interiores, y los templarios y magos rebeldes “reales”, quienes ya no se están enfrentando y se encuentran asentados en el Reducto de Therinfall y en el poblado de Redcliffe, respectivamente. Lo que se explica sobre la Gran Rebelión dentro del juego es poco. Básicamente, lo que se sabe es que los círculos han caído, los templarios tomaron por sí solos la iniciativa de cazar y combatir a los magos (que ahora todos son técnicamente apóstatas) y el intento de negociar la paz ha fallado.

Sobre Fiona, la líder de la rebelión, se sabe muy poco. Prácticamente, lo que se conoce de ella a través del juego es que ocupó el puesto de gran encantadora hasta el inicio del levantamiento. Este título es único y es el mayor que puede obtener un mago dentro del sistema de círculos. Fiona estaba en la cima de la jerarquía de los magos, teniendo como obligaciones monitorear a los primeros encantadores y trabajar con la Capilla respecto a la administración de los círculos. Su contacto con la institución religiosa en calidad de representante de las escuelas de magia probablemente significaba que la maga tenía cierta voz y autoridad fuera de su propio ámbito, aunque quizás el hecho de que esto no se mencione comunica que los beneficios de su rango fuera de los círculos eran nulos o casi nulos.

Fiona es, entonces, una líder desde abajo pues su influencia se limita al interior del sistema de círculos. No obstante, su posición en la jerarquía de los magos de la Capilla en definitiva marcó una diferencia con respecto a los otros levantamientos de magos. Puesto que Fiona fungía como gran encantadora, su presencia podía sentirse en todos los círculos, así como sus decisiones. A diferencia de Uldred, Anders y Orsino, cuya agencia se limitaba a un solo círculo y, a lo mucho, a una ciudad, Fiona podía influenciar a la totalidad del

sistema. Así se explica que haya logrado comandar una rebelión conformada por magos de todos los círculos. Finalmente, si bien Fiona no era una autoridad fuera de los círculos, su estatus como una dentro de ellos aseguró que su rebelión tuviera éxito inicialmente y pudiera continuar durante un tiempo, hasta el punto en que ambos bandos buscaran negociar, oportunidad perfecta para que se reconocieran sus demandas.

Por otro lado, la manera bajo la cual se muestra la Gran Rebelión queda en general abierta a varias visiones. Diferentes personajes tendrán sus opiniones respecto a lo que ha sucedido, desde compañeros hasta otros NPCs esparcidos principalmente por las Tierras Interiores. A pesar de que no hay grandes voces pro-rebelión con los argumentos de un personaje como Anders, el PC mismo puede tomar una posición positiva en cuanto a los magos. Así, el camino está despejado para que el jugador defina su opinión sobre la rebelión.

No obstante, en esto también existe la división establecida entre los “rebeldes reales” y los “oportunistas”. Mientras que la mayoría de las opiniones diferenciadas se centran en los acontecimientos y efectos de la Gran Rebelión, lo que se dice sobre los oportunistas es en general negativo. Como se ejemplificó antes, se les tilda de “locos” que no obedecen a ninguna autoridad y que representan un peligro para toda la región. De la misma manera que sucedió con la rebelión de Uldred, el juego no presenta visión alguna bajo la cual las acciones de los combatientes puedan percibirse de manera positiva. Al final, el PC termina por eliminar a los oportunistas.

Los templarios y magos rebeldes “reales”, por su lado, son mostrados como víctimas para el momento en que el PC ha decidido ayudar a unos u otros y entra en contacto con ellos. Si bien se les percibe como agentes activos, seguros y confiados, cuando primero se les conoce en Val Royeaux, esta actitud desaparece en sus respectivas misiones. Por su parte, el líder de los templarios ha sido reemplazado por un demonio de la envidia que ha estado dando lirio rojo a los miembros y planea robar la identidad del Herald. En cuanto a los magos, se han puesto al servicio de un maese de Tevinter —que sospechosamente ha llegado en el momento adecuado— quien los “acogerá” en calidad de esclavos en el imperio del norte y planea usarlos como soldados para sus fines. Ambos bandos de la Gran Rebelión

pierden así su independencia y sus objetivos y motivaciones originales con ella. Incapaces de hacer algo por sí mismos, depende del PC su futuro.

Elegir a magos o templarios definirá, entre otras cosas, su aparición durante el ataque a Haven y en el epílogo del juego. Sobre lo primero, el bando no elegido será parte del ejército que amenaza Haven comandado por Corifeus y que, para concluir la batalla y dar oportunidad a la gente de la Inquisición de huir, termina enterrado por una avalancha de nieve causada por el PC. Una vez terminado el juego, el epílogo mostrará al jugador qué es lo que sucedió con el grupo reclutado. La omisión de uno u otro apunta a que la cantidad de integrantes del bando que no recibió apoyo de la Inquisición está severamente reducida o incluso que el grupo ha desaparecido, probablemente a causa de lo sucedido en Haven. Esto indicaría que sólo aquellos magos o templarios que no se unieron a la lucha siguiendo a Fiona o al lord buscador Lucius siguen vivos.

Para los magos, lo anterior significa que el éxito final de su rebelión depende enteramente de si el PC y la Inquisición, como únicas figuras con cierta autoridad que se están ocupando de cerrar la Brecha, los acogen entre sus miembros. Con la Inquisición respaldándolos o al menos manteniéndolos, Fiona y sus magos llegan a formar su propia orden independiente de la Capilla y del Círculo reformado (el Colegio de Encantadores) o un nuevo colegio dentro del Círculo (la Mano Brillante). De lo contrario, la rebelión y sus ideales quedan enterrados en la nieve al menos hasta el final de *Trespasser*.

Por su parte, en los epílogos del *dlc* se resalta la importancia de la Inquisición como soporte principal de los magos de Fiona aunque en general se concentren en establecer que, después de todo, se formó como institución independiente el nuevo Colegio de Encantadores y se mantuvo la existencia del Círculo de Magos.

En las nueve variaciones posibles sobre el futuro de los magos y sus instituciones, siete mencionan de alguna forma que el final de la Inquisición, ya sea por su disolución o por las reformas significativas que se le imponen, implicó grandes cambios para su situación emergida un par de años antes (al término de la historia del juego principal). Cinco de esas siete variaciones expresan que la pérdida del apoyo de la Inquisición significó abrir espacio

para que Vivienne fortaleciera su propio proyecto de reinstaurar el viejo sistema de círculos, lo cual implica que los rebeldes se vieron debilitados sin la Inquisición. Al final, el éxito de la Gran Rebelión —un levantamiento masivo de magos que logró desbaratar el sistema de círculos en su momento— y sus objetivos de libertad depende en gran medida de si una de las autoridades más influyentes en el sur de Thedas, que estuvo incluso a la par de gobiernos, avala el proyecto de su líder y sus seguidores.

Cabe retomar aquí la figura de Vivienne. Si recordamos lo que se ha explicado sobre ella, Madame de Fer es el ejemplo del marginado que apoya el sistema que sustenta su marginación. Asimismo, a diferencia de la gran mayoría de los magos, Vivienne tiene poder fuera de los círculos en gran parte por haber ocupado la posición de encantadora de la corte de la emperatriz Celene. Dicha posición, así como su relación con un noble orlesiano, nos dicen que, probablemente, Madame de Fer está bien conectada en el Imperio. De esta manera, puede argumentarse que Vivienne es una autoridad a pesar de ser una maga.

Lo anterior resulta especialmente importante porque, a diferencia de Fiona, cuya gente y proyecto mueren con ella si la Inquisición no recluta a los magos, Vivienne logra mantener el Círculo, independientemente de si el Inquisidor la apoya o no. Si se la recluta, el PC puede tener una opinión completamente contraria a la de la encantadora sobre la lucha de los magos y otras cuestiones como política. También, se puede no apoyar la candidatura de la maga al trono de la Capilla en favor de una candidata que se incline más hacia la emancipación de los magos. A pesar de esto, de que el jugador pueda no realizar ninguna acción en beneficio del proyecto de Vivienne de restaurar el sistema de círculos, al final Madame de Fer termina reuniendo a los magos “leales” y liderando el renacimiento de los círculos.

Como se explicó en párrafos anteriores, si la Inquisición apoyó a los magos rebeldes, Vivienne aprovecha la desaparición de la institución para ganarle terreno al Colegio de Encantadores. Si se reclutó a los templarios, Vivienne también termina a la cabeza del Círculo. Por otro lado, si el PC logra que se nombre a la encantadora como la nueva divina, Madame de Fer muestra ser implacable al reprimir a los magos que se niegan a unirse al nuevo Círculo en un intento por mantenerse independientes de la Capilla.

Lo que se percibe de los logros de Vivienne al final de la historia principal y el dlc *Tresspasser* es que la maga no necesita de la Inquisición para lograr su cometido. Claro, es fácil imaginar que alguien tan astuto como Vivienne aprovechó lo más posible el nombre de la Inquisición a su favor, aunque el propio Inquisidor no la apoyara. Así, el solo hecho de pertenecer a la institución probablemente significó un beneficio para ella y su proyecto.

En otro caso, si no se recluta a Vivienne durante la historia principal, se muestra al jugador un breve texto: “The end of the Inquisition as it had been sent shock waves through the College of Enchanters. A rival Circle of Magi soon arose.”³⁵³ Si bien no se especifica quiénes lo forman o quién va a la cabeza, no es descabellado pensar que es Vivienne quien orquestó el surgimiento del nuevo Círculo. La encantadora existe en el mundo y esto se le hace saber al jugador al término de su primera visita a Val Royeaux, donde un mensajero invita al Herald a una reunión organizada por Madame de Fer. Atender a la reunión es una misión secundaria completamente opcional e incluso si se elige realizarla, el jugador puede rechazar la oferta de Vivienne de unirse a la Inquisición. Sin embargo, su existencia dentro de Thedas y, por lo tanto, sus redes y acciones están dadas, aunque el jugador la elimine de su experiencia.

El caso de Vivienne es similar al de Fiona en lo básico. Ambas son magas, parte de los marginados de Thedas, con un proyecto determinado para el futuro de los magos en el momento tan turbulento que están viviendo. Los proyectos, claro, son opuestos, pero el hecho de que Vivienne sea pro-círculo no es la razón por la cual ella tenga éxito sin importar lo que el jugador decida. Considero que, respecto a esto, el juego ofrece una razón específica: Vivienne era y es una autoridad fuera del sistema de círculos.

Al ser una política diestra, Madame de Fer puede aprovechar al máximo su posición y sus redes en Orlais en favor de su proyecto. Su estatus de maga queda prácticamente neutralizado ante la presencia que ha logrado construir a lo largo de su vida. Así, el juego comunica que el factor decisivo para el éxito de sus objetivos es tener alguna autoridad de su lado. El proyecto de Fiona, con ella y sus rebeldes, puede no realizarse si la Inquisición

³⁵³ El final de la Inquisición tal y como era sacudió al Colegio de Encantadores. Un Círculo de Magia rival pronto surgió. [traducción propia]

no los apoya, pues no cuenta con algún otro soporte. En cambio, Vivienne logra su cometido en todas las variaciones porque ella tiene autoridad con o sin la Inquisición. Dentro del discurso establecido, pareciera que el éxito de Madame de Fer estaba prácticamente asegurado.

Asimismo, parece ser que la encantadora personifica aquello que Scott asevera sobre los subordinados que se toman en serio la ideología dominante: “A los que debe temer más el sistema es a aquellos subordinados que creen más en las instituciones hegemónicas.”³⁵⁴

En una de las variaciones del epílogo de *DAI* en las que Vivienne asciende al trono de la Capilla, se especifica que con la restauración del Círculo y los templarios anclados firmemente a la primera divina maga, los magos tienen más libertad y responsabilidad que nunca antes. Entre otras menciones de la encantadora como implacable, cruel, e incluso como tirana, los desarrolladores han decidido incluir, al menos en una variación, que sí hubo una mejora en las condiciones de los magos. Madame de Fer, en su condición de marginada (aunque con mayor poder que cualquier otro) que apoya el sistema del Círculo (pro-círculos, pro-capilla, y en cierta medida pro-templario) logró por sí sola reconstruir aquello que los rebeldes habían derribado hacía no mucho. Si bien los huesos del orden dominante anteriormente han quedado intactos, se asegura que sí ha habido cambios, todo gracias a una maga que creía profundamente en el sistema.

[Sombras élficas en el trono, la Inquisición y el futuro](#)

En cuanto a los elfos, el juego presenta ante el jugador aún menos información sobre su resistencia. Se sabe sobre la red subterránea de sabotaje básicamente por las breves conversaciones con Briala durante el baile en Halamshiral. Las acciones para afectar a ambos ejércitos de la guerra civil de Orlais no figuran en ningún otro momento del juego, ni siquiera en la región de las Llanuras Exaltadas, único escenario de la guerra que se puede explorar. El comentario de Briala al Inquisidor cuando la elfa le ofrece su “ejército de espías” es quizá la mayor información que se comunica sobre el papel de Briala en la guerra.

³⁵⁴ Scott, *op. cit.*, p. 135.

Con tan poca exposición para la elfa y su gente, es complicado que el propio juego muestre la resistencia élfica como positiva o negativa. Puede argumentarse que la tercera entrada de la serie se inclina a mostrar a los elfos bajo una luz favorable puesto que Briala es la única que habla sobre lo que está haciendo. Así, ella explica sus motivaciones directamente al PC tratando de convencerlo de ayudar, mencionando la opresión de su gente y cómo es que carecen de representación ante los nobles y la emperatriz. Briala, por su puesto, justifica sus acciones y con sólo su versión disponible, el único mensaje que envía el juego sobre la resistencia élfica en Orlais es que la raza humanoide busca ser escuchada y poner un fin a los abusos que sufren en el día a día, algo con lo que pareciera ser sencillo empatizar.

Sobre la líder de esta resistencia élfica, Briala, el juego comunica que hubo un tiempo en que trabajaba con Celene y que además fue su amante. Si se toma en cuenta que la elfa fungió como maestra de espías, considero que no es absurdo asumir que tenía cierta presencia en Orlais dada la naturaleza de su trabajo. Si tomamos a Leliana como ejemplo de lo que una maestra de espías hace, Briala tendría que haber contado con una extensa red de contactos y agentes gracias a los cuales podía moverse y lograr cosas para el trono. Considero que, en tal caso, es evidente que Briala no era una elfa cualquiera.

No obstante, también me parece que su agencia estaba encadenada a su relación con Celene. Si bien dicha relación no era pública y se insinúa que pocos sabían realmente de ella —a juzgar por el hecho de que se menciona que sería un gran escándalo que se supiera—, probablemente se sabía que la emperatriz y la elfa eran cercanas de alguna manera. Si se revisa la página de Briala en la wiki de la serie, se menciona que aparte de maestra de espías, era la sirvienta personal de Celene, lo cual se entiende entonces que era el trabajo “público” de la elfa. Esto quizá comunica que la red en que se apoya Briala es enteramente de elfos, conformada por aquel “mundo de los sirvientes” que Solas curiosamente resalta en el baile en Halamshiral. Sin embargo, quizá tampoco sería extraño que Briala interactuara con personajes humanos influyentes para beneficio de la emperatriz, aunque siempre lo hiciera bajo su “disfraz” de sirvienta.

Sin importar cómo es que haya desempeñado su trabajo de maestra de espías, lo cierto es que Briala gozó de ciertos privilegios. Al vivir y trabajar en la residencia de la emperatriz, la elfa no debía sufrir el día a día de la elfería. Además, la cercanía con Celene que su trabajo naturalmente le brindaba probablemente amplió los espacios donde podía ejercer su agencia y le abrió más oportunidades que las que tendría un sirviente cualquiera. Así, puede argumentarse que su tiempo con la emperatriz le permitió conectar con un gran número de personas a lo largo de Orlais, lo cual posteriormente pudo haber aprovechado para su resistencia.

Similar al caso de Anders si Hawke lo apoya, Briala se mantiene como uno de “los de abajo”, pero explotando los beneficios de tener a una autoridad de su lado no sólo para seguridad propia, sino para favorecer sus objetivos personales. No olvidemos que, justo antes del inicio de la guerra civil, una de las mayores críticas hacia Celene era que muchos consideraban que era muy permisiva con los elfos, por lo que la emperatriz decide reprimir las revueltas élficas en Halamshiral en un intento por probar lo contrario. Podría pensarse que Briala tenía algo que ver con la actitud de la emperatriz hacia su raza y había logrado abogar por los elfos ante Celene exitosamente.

Por supuesto, la mayoría de los beneficios que pudo haber tenido mientras trabajó para Celene seguramente se esfumaron cuando la elfa se separó del trono al ser traicionada por la emperatriz. Sin embargo, aspectos como los contactos élficos que formó, así como la fama de su nombre, probablemente permanecieron relativamente intactos. Además, Solas menciona en *Tresspasser* que Briala controló durante algún tiempo una zona de pasajes de *eluvians*, los espejos de los elfos antiguos que actúan básicamente como portales. De esta manera, podría argumentarse que su resistencia, su levantamiento, se sostuvo en parte gracias a lo que pudo conservar de su tiempo de aliada de la autoridad, así como al descubrimiento de los espejos. No obstante, el éxito final de su proyecto se sale de sus manos.

En el baile de Halamshiral, si bien ella asegura al Inquisidor que no ha puesto todas sus esperanzas en las negociaciones, el juego muestra que, de no conseguir el apoyo del trono, Briala y sus agentes desaparecen del escenario político y sus planes se ven atrasados.

Debe recordarse que, según lo explica la elfa, el sabotaje que ha llevado a cabo contra ambos bandos de la guerra civil fue lo que le aseguró una invitación a las negociaciones y le dio presencia política en el imperio, pues Celene sabía que no podría superar a Gaspard sin el apoyo de los elfos. Con esto en mente, Briala planeaba exigir que se la convirtiera en noble, en parte de la corte, para poder representar a los elfos ante el trono. Esto a cambio de aliarse con Celene contra Gaspard.

En Halamshiral, el jugador enfrenta la decisión de elegir entre ambos candidatos al futuro gobernante de Orlais. Hay una tercera opción, no obstante: lograr que Gaspard ascienda al trono, pero atarlo con chantaje a la voluntad de Briala. A pesar de que la elfa se muestra confiada en su plan original, que presenta como si su éxito ya estuviera asegurado, es la Inquisición la que tiene la palabra final. Lo anterior puede argumentarse que es debido a que es un agente exterior con influencia considerable. Si se asume que ambos bandos del conflicto tienen fuerzas comparables, razón por la cual ni uno ni otro logra tomar la delantera, el apoyo de alguien más es necesario para obtener la victoria, que es exactamente lo que Briala notó y planeó aprovechar. Sin embargo, con la presencia de la Inquisición, la elfa ya no era el único factor posible para inclinar la balanza hacia un lado u otro. Quien obtuviera la ayuda de la Inquisición, no necesitaría ya de Briala. Así la institución toma control del futuro del imperio.

El proyecto de Briala, que en sí mismo reconocía la necesidad de autoridad para generar cambios, queda sin la certeza de una autoridad que lo avale. En la gran mayoría de las variaciones del epílogo donde no se apoya a la elfa, ella y sus agentes ni siquiera son mencionados. Sólo se le menciona en dos: si se le exilia, la narración expresa que Briala planea regresar y que sus agentes amenazan a Celene; si se obliga a cooperar a los tres, el juego habla del levantamiento élfico como si se mantuviera activo aún después del término de las negociaciones. Lo que se comunica, entonces, es que, a falta del sustento que puede proveer una autoridad, el proyecto de Briala no pudo avanzar y su lucha perdura.

Por otro lado, es curioso notar que en el final en que Briala se reconcilia con Celene, no se menciona que la resistencia siga activa, pero tampoco se dice nada al respecto de los objetivos de la elfa y la mejora de la calidad de vida de los elfos. Quizá pueda asumirse que

la situación volvió a ser como antes de la guerra civil, con Briala abogando por su gente desde el costado de la emperatriz ya que el apoyo de la Inquisición no es para ella, sino para quien ocupa el trono. En tal caso, su proyecto no quedaría del todo abandonado, pero, de acuerdo con el epílogo, tampoco tuvo gran protagonismo.

El único grupo de variaciones que menciona que Briala logró cambiar las cosas en favor de los elfos es aquel que resulta de ponerla a cargo del imperio a través de Gaspard. Como ya se ha expuesto antes, el texto fijo de dichos finales expresa que Briala consiguió su nombramiento como noble, que se otorgaron nuevos derechos a los elfos y que estaba en planes derribar los muros de las elferías. Después de liderar su levantamiento, Briala ha logrado lo que se propuso y está trabajando para mejorar la situación de su gente aún más. La diferencia entre las variaciones en que Briala termina exiliada o muerta y en las que conserva su vida en cooperación con la emperatriz, en comparación con aquella donde Briala controla el trono es que en este último caso la Inquisición está aliada directamente con Briala. La Inquisición avala y sustenta el proyecto de la elfa, no de quien esté en el trono. El cambio, entonces, se da gracias a la autoridad.

Asimismo, cabe resaltar que la elección de la nueva divina también afecta la futura situación de los elfos. De entre las tres opciones para divina (Cassandra, Leliana y Vivienne), dos no están interesadas para nada en la raza élfica. De elegir las, sus variaciones en los epílogos del juego principal y *Tresspasser* no mencionan de ninguna manera a los elfos. Si el jugador quiere apoyar a los elfos un poco más, aparte de elegir a Briala, debe cerciorarse de que las demás decisiones que tome le aseguren el trono de la Capilla a Leliana. De las tres candidatas, la maestra de espías de la Inquisición es quien tiene las ideas más radicales y, por lo tanto, termina imponiendo las políticas más drásticas con respecto tanto a los magos como a los elfos.

En cuanto a estos últimos, los cambios que implementa conciernen básicamente a las bases ideológicas de la Capilla. En el epílogo de la historia principal, Leliana abre el sacerdocio a todas las razas y no sólo a los humanos puesto que todos son “hijos del Hacedor”. En el epílogo de *Tresspasser*, la antigua maestra de espías decreta que el Cántico de Shartan es parte canónica del Cantar de la Luz. Así, los elfos recuperan su presencia en

la historia de Andraste. Una vez más, es de la autoridad, en este caso el pináculo de la jerarquía de la Capilla, de la que depende la modificación de la situación de los marginados o, como sucede aquí, de aquellos aspectos claves que sustentan un sistema de discriminación y marginación.

Sobre la otra resistencia de elfos que se revela al jugador en *Tresspasser*, se ha dejado claro que la tercera entrada de la serie la presenta bajo una luz positiva y a través de una visión completamente romántica. Solas es un héroe que logró acabar con la tiranía de los Evanuris y liberar a su pueblo de la esclavitud. Cabe resaltar que, curiosamente, el segundo volumen de *The World of Thedas* menciona algo similar, pero sobre el caso de Shartan.

Según la explicación “histórica” que precede al Cántico de Shartan, el campeón de Andraste parece encarnar un tipo de personaje que ha estado presente en las historias élficas desde antaño: un guerrero embaucador que lidera una rebelión en contra de la tiranía.³⁵⁵ Debido a que dicho volumen se publicó posterior al juego, considero que refleja el trabajo nuevo o pasado que los desarrolladores han hecho en construcción no sólo del juego, sino del universo. Entonces, la similitud que aparece entre la descripción que se le da al personaje de Shartan y la percepción sobre Solas de sus seguidores muy probablemente no es una coincidencia, sino una relación que se hizo a propósito. Esto significa que, de alguna manera, los aspectos más básicos de la rebelión de Solas sí sobrevivieron entre los elfos posteriores a la edad de oro de Arlathan. Incluso fuera del juego, la percepción que se presenta sobre Solas está completamente rodeada de un halo de leyenda que no es ya la de Fen’Harel, el villano milenar, sino la de un Fen’Harel padre de todas las rebeliones del pueblo, una figura mítica cuyo espíritu perdura, aunque desapercibido por sus contemporáneos, en otros héroes élficos como Shartan.

La figura de Solas como líder de una rebelión pasada y de una futura es un tanto diferente a las otras que se han revisado. Solas es una autoridad en su mundo. Al ser la antigüedad un momento en que los elfos eran la raza dominante en Thedas (la única raza durante siglos), la marginación no era una condición inherente a ellos, como sí lo es en la

³⁵⁵ Gelin y Thornborrow, *Dragon Age: The World of...*, vol.2, p. 66.

temporalidad presente de los juegos. Además, de la misma manera que todo el panteón élfico recordado por los dalishanos, Solas es un “dios” y, según lo que él explica sobre esto, los dioses no eran más que magos excepcionalmente poderosos que fueron comandantes victoriosos de una guerra pasada. Es posible, entonces, que Solas, como los Evanuris, haya tenido un grupo de fieles seguidores posterior a la guerra, posicionándose así en un lugar equivalente a los otros “dioses” dentro de la jerarquía del imperio.

Solas no sólo tenía “voz” en Arlathan, sino también influencia considerable. Asimismo, al tomar en cuenta los diferentes comentarios que se hacen sobre el “verdadero” imperio élfico y las numerosas luchas entre los Evanuris, pareciera que el imperio no tenía una sola cabeza, un emperador en control de todo. En cambio, se describen a los Evanuris casi como gobernantes de sus templos y seguidores, dominios enteramente suyos que debían interactuar con los de los otros en un mismo nivel. En tal caso, Solas podría haber tenido ese tipo de autoridad, aunque hubiera denegado desde un principio el título de dios. Así, la posición de Solas al comienzo de su rebelión tenía relativa fuerza no sólo por el número de seguidores del elfo, sino por su estatus como autoridad. No obstante, esto es quizá lo único que se puede decir sobre la conexión entre el caso de Solas y el discurso planteado.

Sobre la rebelión en sí no se sabe mucho más allá de su final. Según lo que se presenta, Solas comenzó a acoger a elfos esclavos de los Evanuris y liberarlos de sus *vallaslin*, lo cual probablemente indica un aumento en sus seguidores. No se comenta nada sobre el desarrollo de la rebelión hasta el momento en que Solas decidió que para terminar la lucha debía deshacerse enteramente de los Evanuris. No se especifica que las fuerzas de ambos bandos fueran equivalentes y que, como sucede en el caso de Briala, se necesitara de un poder externo para inclinar la balanza. Quizás esto se debe a que, después de todo, todas las autoridades del momento estaban ya involucradas en la guerra. Quizás el plan de Solas estuvo impulsado en parte porque sabía que no conseguiría ningún otro apoyo que le garantizaría la victoria y, entonces, lo que quedaba era eliminar a las cabezas de su oposición, en este caso, todas las demás autoridades. De cualquier manera, parece ser que, para la primera rebelión de Solas, la autoridad no fue el factor decisivo. Al final, es un esfuerzo

titánico que poco tiene que ver con autoridad o con política terrena en general lo que derroca a los Evanuris.

Por otro lado, considero que es necesario cuestionar el éxito de Solas. Por supuesto, con el encierro de los Evanuris detrás de la barrera mágica que separa al Velo del mundo material, los elfos se vieron liberados de la esclavitud a sus antiguos gobernantes. Sin amo, no hay esclavos. Por lo que se sabe hasta ahora, los elfos se mantuvieron como una raza libre hasta su derrota por Tevinter. En este sentido, Solas logró su objetivo: destruir el sistema que oprimía a la mayoría de los elfos. Sin embargo, el culto a los Evanuris se mantuvo, aunque seguramente con grandes cambios, siglos después de la caída, como lo prueban los propios dalishanos. Los elfos nómadas incluso conservan la tradición de los *vallaslin*, antigua marca que identificaba a la población como propiedad de uno u otro dios. Además, el nombre de Fen'Harel quedó registrado como el del mayor villano de la historia de la raza élfica, causante de la decadencia de todos los elfos, algo que Solas se ha tomado muy a pecho.

Si se toma en cuenta todo lo anterior, no es descabellado pensar que, de regresar los Evanuris al mundo material, muchos dalishanos se les unirían sin cuestionarlos, en especial en contra del infame Fen'Harel. Solas logró derrocar el régimen anterior, es cierto, pero es evidente que, en general, no consiguió hacer que los elfos reconocieran su opresión. Sus seguidores son quizá los únicos que transmitieron la historia de la rebelión, como se vislumbra en la caracterización de Shartan, pero sus voces quedaron mayoritariamente ahogadas por la de los seguidores de los Evanuris.

Por su parte, el futuro levantamiento apenas se distingue en el horizonte. Claro, se le presenta como algo que se debe detener puesto que Solas se perfila como el villano de la siguiente entrada de la serie. Lo único que podría decirse sobre la nueva rebelión es que ahora Solas no es una autoridad como lo fue en su tiempo. Él mismo parece haberse adaptado a esto a juzgar por el hecho de que ya para *Tresspasser* tiene una red de agentes elfos, probablemente aprovechando al máximo ese “mundo de los sirvientes” y su discurso oculto.

Por otro lado, no sería descabellado pensar que al elfo se le haya facilitado conformar dicha red gracias al gran alcance de la Inquisición. Es probable que, como Vivienne en la institución y Briala con Celene, Solas haya logrado aprovechar los beneficios que vienen con sólo pertenecer a una autoridad como la Inquisición. Haya sido así o no, con el sólo hecho de que Solas no sea ya una autoridad podría esperarse encontrar el discurso establecido en el siguiente juego. Quizá las peculiaridades de la primera rebelión de Solas puedan contar como esa “excepción que confirma la regla” mientras que la futura se apega al discurso. Habrá que esperar a la publicación del siguiente juego para explorar esto.

Dragon Age como recipiente de un discurso de control

Como se expuso, casi todos los levantamientos de los marginados de *DA*, si bien tuvieron su origen dentro de su comunidad, ya sean círculos y apóstatas o elferías, y fueron por y para ellos, terminan por ser resueltos por una o múltiples autoridades externas. A excepción de la primera rebelión de Solas, la agencia del PC sobre los conflictos, su relación con otras autoridades e incluso autoridades que sean independientes de él son siempre los factores decisivos en cuanto a la modificación del *statu quo* o su reproducción. Entonces, lo que se argumenta es que los de abajo, sin importar cuánto se preparen o cuánta importancia logren obtener una vez que se han levantado, no son capaces de lograr cambios duraderos en el sistema por sí solos.

Esto podría parecer desconcertante en un primer momento. En una serie de juegos que muestra las vivencias diarias de los marginados y oprimidos, que presenta personajes significativos que buscan mejorar la situación de su gente e incluso fuerza al jugador a experimentar ciertos aspectos de sus levantamientos en contra del orden establecido, resulta casi decepcionante descubrir que la agencia de los de abajo, de sus determinados líderes y su gran cantidad seguidores, se esfuma en el momento en que está más cercana a trastocar el sistema. Sin embargo, no se podría decir que es realmente sorprendente.

Los videojuegos, en calidad de productos culturales y representaciones resultantes de estudios y compañías con presupuestos considerables y alcances globales, están atados a las reglas de la hegemonía sobre qué decir y cómo, por lo que se alinean de una manera u otra al discurso social al tiempo que constituyen y alimentan el imaginario social. Entonces, si la

hegemonía beneficia siempre a la clase dominante pues refleja sus valores, opiniones, intereses, creando un discurso social que funciona para mantener la dominación, no es de extrañarse que juegos triple A se aseguren de mantener la primacía de la elite específicamente cuando los de abajo pretenden cambiar con sus propias manos el sistema establecido por y para los dominantes.

Capítulos atrás se identificó a los magos y elfos como los marginados y oprimidos “reales”, los de nuestro mundo, pero imaginados dentro de una narrativa neomedievalista, donde las preocupaciones e intereses del presente pueden proyectarse en un pasado ficticio, que exagera su otredad. Desde la premisa de la sociedad de Thedas se ve fácilmente aquel ego-centrismo y etnocentrismo que resulta de la hegemonía: los humanos sin magia son ese “Yo/Nosotros”, los sujetos norma, mientras que magos y elfos son “Ellos”, los otros que son inferiores y alienígenas. Debido a esto, y para lo que concierne a la situación de la raza humanoide y los usuarios de la magia, todas las autoridades políticas y religiosas son humanos no mágicos (exceptuando dentro de la sociedad qunari y Tevinter), es decir, los enunciadores legitimados. Hay una relación directa entre el sujeto norma y la autoridad bastante evidente dentro de los juegos.

Esto se vuelve mucho más significativo si se toma en cuenta que, así como los elfos y magos son los marginados y oprimidos “reales”, estos humanos no mágicos son también nuestros sujetos norma y sus autoridades existen también en este mundo. A diferencia de los de abajo, sin embargo, los “normales” no han sido imaginados como algo tan fantástico como una raza distinta o como poseedores de habilidades increíbles. De hecho, como se les ha estado llamando, son simplemente humanos. En línea con la visión neomedieval de la serie, a las autoridades se les han otorgado roles de reyes, nobles diversos, caballeros y múltiples posiciones dentro de una jerarquía religiosa cuyo poder e influencia asemeja, precisamente, al de la Iglesia católica en los últimos siglos de la Edad Media. Son todos títulos y realidades lejanas a la experiencia de la contemporaneidad, denominaciones que significan poco para el ahora, pero evocan un sentimiento agudo de “pasado” que permite abrir considerable distancia entre las autoridades y estructuras que conocemos, las del Estado

moderno e Iglesia contemporánea, de la misma manera que sucede entre nuestros marginados y oprimidos y los elfos y magos.

Los monarcas de Ferelden y el Guarda de *DAO*, el Campeón de *DAII*, y la Inquisición, los poderes en guerra de Orlais y Vivienne de *DAI* son indudablemente nuestros, son parte de ese gran eufemismo generalizado que se crea a partir de la negación de la realidad que Bourdieu identificó para el trabajo literario y que aquí se extiende hacia los videojuegos: las mil maneras de vivir la vida sin vivirlas realmente. Entonces, no parece del todo inocente que estas autoridades, sin importar la positiva o negativa imagen que se construya de ellas en sus respectivos juegos, terminen por quedar siempre arriba. Alistair puede terminar siendo un rey mediocre, Anora una reina dura; el Campeón toma el mando de Kirkwall sólo cuando tiene la sangre de los magos en sus manos; la Inquisición puede ignorar prácticamente el bienestar de magos y elfos, como también lo puede hacer quienquiera que quede en el trono de Orlais y Vivienne siempre logrará reinstaurar el sistema de círculos bajo su mando. Las autoridades podrán aparecer de mil maneras (tiránicas, benevolentes, distantes, pragmáticas, cobardes, abiertas, entre muchas otras), pero siempre tendrán el poder de decisión final porque, parece, simplemente no puede ser de otra manera.

El discurso social que asoma por *DA* es uno que presume las posibilidades de cambio y hace de la lucha de los marginados y oprimidos puntos importantes en la narrativa de cada juego. Sin embargo, una vez que se experimenta lo que los productos ofrecen, es evidente que ese discurso es también tajante al negar a esos marginados y oprimidos la agencia sobre su situación en favor de externos. Esto parece curioso, por decir lo mínimo, porque dista de otro tipo de representaciones, como las revisadas por Kalifa, por ejemplo, donde el grupo “otro” es completamente estigmatizado y su imagen es, en general, negativa, u otras donde los otros son completamente invisibilizados. En *DA* los marginados y oprimidos están ahí y tienen una voz contundente. Sí, los sujetos norma los han estigmatizado, pero no es sólo ese lado de la historia la que el juego presenta. Es más, los juegos parecen esforzarse por tener grandes voceros de cada postura. Parece, entonces, que se atiende a algo que Angenot identificó en obra.

En uno de los apartados del libro citado, Angenot advierte que la hegemonía se niega a sí misma, por lo que puede pasar prácticamente desapercibida. En específico, el autor menciona que una característica “evidente” de los discursos modernos es que se afirma que se puede hablar de todo de cualquier manera. A esto, el autor responde que “a quien está perdido en el discurso de su época, los árboles le tapan bosque.”³⁵⁶ Quizá se haya encontrado en *DA* un ejemplo de esto.

El juego, en el nivel más llamativo y superficial, parece hablar “de todo”. El neomedievalismo construido por los desarrolladores funciona especialmente bien para mantener la apariencia de pluralidad pues permite imaginar dentro de los juegos a las figuras “reales” mediante moldes familiares, como lo son las razas de elfos y enanos, donde se pueden vertir fácilmente aspectos como ideologías y opiniones presentes en la sociedad contemporánea. El propio grupo de compañeros de los PCs es un ejemplo perfecto de esto: cada juego tiene, al menos, un elfo, un mago y un enano y *DAO* y *DAI* tienen también un qunari. Cada compañero tiene, además, un árbol propio de conversación donde el jugador puede conocer información sobre ellos y qué opinan de ciertas cosas. Así es como el usuario se entera de la posición moderada de Wynne respecto al Círculo, de la visión radical de Anders sobre la libertad de los magos, que Fenris cree que la magia es vil, que Merrill lamenta profundamente la pérdida de la cultura de los elfos antiguos, que Vivienne apoya el sistema de círculos, que Leliana quisiera abolir los círculos e incorporar al sacerdocio a todas las razas, entre muchas cosas más. Es evidente que siempre se está poniendo frente al jugador las dos caras de la moneda empezando por los personajes más cercanos al PC.

El patrón, si es que se le puede llamar así, se repite en los otros NPCs que se conocen a lo largo de los juegos. Siempre hay personajes que concuerdan con el *statu quo* y personajes que lo sufren y quieren cambiarlo. Entonces, *DA* “habla de todo”. Los marginados, oprimidos, sujetos norma y autoridades están allí y los juegos se esmeran por mostrar la pluralidad de posiciones en todos ellos. Así, la serie habla de todo “de cualquier manera”. Sin embargo, el hecho de que la autoridad tenga siempre la palabra final sobre cualquier situación podría apuntar hacia aquel discurso que va más allá del axioma que

³⁵⁶ Angenot, *op. cit.*, p. 46.

explica Angenot. Pareciera ser que sí, en efecto, puede hablarse de la marginación y opresión, mostrar las vivencias de esa población, denunciar las situaciones e incluso representar luchas armadas de los de abajo, pero siguiendo al menos una “condición”: la autoridad conserva el poder de decisión sobre los grupos marginados y oprimidos porque los “otros” jamás podrán triunfar por sobre los sujetos norma.

Si se acepta lo anterior, podrían explicarse las peculiares situaciones que se presentan en los *DA* y que se han explorado a detalle en las anteriores secciones del capítulo: la necesidad de apelar al trono de Ferelden en *DAO*, el poder casi absoluto del Campeón de Kirkwall en *DAII*, lo indispensable que era la Inquisición para el proyecto de emancipación de los magos y para la mejora de la situación de los elfos urbanos de Orlais. Los tres juegos de la serie de *DA* expresan un discurso que, en efecto, contiene el axioma identificado por Angenot, y también se alínean con lo que podrían ser algunas de las reglas de la hegemonía. Se niega a los de abajo la agencia para realizar los cambios que desean a los sistemas establecidos porque es simplemente imposible que lo logren. No *pueden* lograrlo o, dicho de otra manera, no *deben poder* lograrlo. Alineado con la hegemonía, *DA* parece no escapar de estar atravesado por discursos de control que ayudan a mantener completamente legitimada la jerarquía entre los sujetos norma y los “otros”.

Personajes mencionados

Nombre	Identificador	Apariciones
Anders	Apóstata, compañero del guarda; compañero obligatorio de Hawke.	<i>Dragon Age Origins</i> , expansión <i>Awakening</i> ; <i>Dragon Age II</i>
Andraste	Profetisa y esposa espiritual del Hacedor.	Menciones en <i>Dragon Age Origins</i> , <i>Dragon Age II</i> y <i>Dragon Age Inquisition</i>
Arishok	Líder de la rama militar de los qunari; líder del grupo qunari varado en Kirkwall; posible cambio de rol.	Mención en <i>Dragon Age Origins</i> ; <i>Dragon Age II</i> ; Mención en <i>Dragon Age Inquisition</i>
Aveline	Guardia; capitana de la guardia de Kirkwall.	<i>Dragon Age II</i> ; Menciones en <i>Dragon Age Inquisition</i>
Bethany	Maga, hermana menor de Hawke.	<i>Dragon Age II</i> ; posible mención en <i>Dragon Age Inquisition</i>
Blackwall	Capitán del ejército orlesiano, presunto guarda gris.	<i>Dragon Age Inquisition</i>
Briala	Maestra de espías de Celene; líder de un “ejército” de espías elfos.	<i>Dragon Age Inquisition</i>
Carver	Hermano menor de Hawke.	<i>Dragon Age II</i> ; posible mención en <i>Dragon Age Inquisition</i>
Cassandra	Buscadora de la verdad, compañera obligatoria del Heraldo.	<i>Dragon Age II</i> ; <i>Dragon Age Inquisition</i>
Celene	Emperatriz (posible emperatriz) del Imperio de Orlais.	Mención en <i>Dragon Age Origins</i> y expansión <i>Awakening</i> ; Menciones en <i>Dragon Age II</i> ; <i>Dragon Age Inquisition</i>
Corifeus	Maese de Tevinter; engendro tenebroso antiguo, villano principal de <i>Inquisition</i> .	<i>Dragon Age II</i> , dlc <i>Legacy</i> ; <i>Dragon Age Inquisition</i>
Elthina	Gran clériga de las Marcas Libres, residía en la capilla de Kirkwall.	<i>Dragon Age II</i>
Fiona	Guarda gris; gran encantadora del Círculo de Magia.	<i>Dragon Age Inquisition</i>

Gamlen	Tio de Hawke.	<i>Dragon Age II</i> ; posible mención en <i>Dragon Age Inquisition</i>
Hevara	Reverenda madre de la capilla, enfrenta al Heraldo en Val Royeaux.	<i>Dragon Age Inquisition</i>
Leandra	Madre de Hawke	<i>Dragon Age II</i>
Leliana	Pícara, ex-bardo orlesiano, hermana secular de la Capilla; Mano izquierda de la divina; maestra de espías de la Inquisición.	<i>Dragon Age Origins</i> ; breve aparición en <i>Dragon Age II</i> ; <i>Dragon Age Inquisition</i>
Loghain	Teyrn de Gwaren, regente de Ferelden; posible guarda gris.	<i>Dragon Age Origins</i> , posible para <i>Dragon Age Inquisition</i>
Marethari	Custodio del clan dalishano del origen dalishano; custodio de clan asentado cerca de Kirkwall, mentora de Merrill.	<i>Dragon Age Origins</i> ; <i>Dragon Age II</i>
Meredith	Caballero comandante de los templarios de Kirkwall.	<i>Dragon Age II</i> ; mención en <i>Dragon Age Inquisition</i> , dlc <i>Tresspasser</i>
Merrill		
Orsino	Elfo mago, primer encantador del círculo de Kirkwall.	<i>Dragon Age II</i>
Shartan	Elfo, líder de la rebelión élfica contra Tevinter, campeón de Andraste.	Breve aparición en <i>Dragon Age Origins</i> ; menciones en <i>Dragon Age II</i> y <i>Dragon Age Inquisition</i>
Solas/Fen'Harel	Apóstata erudito, compañero obligatorio del Heraldo; poderoso elfo antiguo que lideró una rebelión, deidad dalishana del engaño.	<i>Dragon Age Inquisition</i>
Uldred	Encantador superior de Kinloch Hold, parte de la fraternidad de los libertarios.	<i>Dragon Age Origins</i>
Varric	Enano de la superficie, compañero obligatorio de Hawke; vizconde de Kirkwall.	<i>Dragon Age II</i> ; <i>Dragon Age Inquisition</i>
Vivienne	Encantadora de la corte, primera encantadora de Montsimmard;	<i>Dragon Age Inquisition</i>

	posible compañera del Heraldo; posible divina Victoria.	
Wynne	Encantadora superior de Kinloch Hold, posible compañera del guarda.	<i>Dragon Age Origins</i> , posible aparición en expansión <i>Awakening</i>

Dirección General de Bibliotecas UAQ

Reflexiones finales

Desde un principio se argumentó que los videojuegos son productos culturales, por lo que es posible vislumbrar aspectos como ideologías y valores de la sociedad que los ha creado mediante su análisis. Entonces, debería ser posible tomar un videojuego como fuente primaria y utilizarlo para realizar una investigación desde la historia del presente. Partiendo de lo anterior, el objetivo final que se planteó fue identificar el discurso social sobre los marginados y la opresión que se podía encontrar dentro de la serie de videojuegos *Dragon Age (DA)*, cuyas entradas fueron publicadas entre los años 2009 y 2015.

Se eligió dicha serie puesto que el mundo en que se desarrollan las historias que cuenta hace de los grupos marginados y oprimidos un punto central de lo que se le muestra al jugador. Entre todos los de abajo que están presentes, se decidió que el análisis se enfocaría en magos y elfos, los grupos con más presencia a lo largo de la serie. Esa presencia no se refiere sólo al hecho de que el jugador comúnmente interactúe con ellos como habitantes de Thedas, el mundo de *DA*, sino también a que se representan sus luchas por cambiar la situación en la que viven y el jugador tiene una gran influencia en ellas.

Con esto en mente, se formuló la hipótesis de que, si bien parecía que los juegos articulaban un discurso sobre cómo todos como “jugadores” tenemos voz para influenciar nuestro entorno, para influenciar las situaciones opresión y marginación, el contexto en que sucedían los cambios dentro de los juegos decía algo diferente. Si se tomaba en cuenta que los PCs de cada juego adoptaban el rol de una autoridad en el lugar y la situación donde se encontraban, el discurso se modificaba completamente. Así, el discurso contenido en los juegos sería que *los cambios, para que logren enraizar, pueden venir sólo de las autoridades que dominan sobre los de abajo.*

Para lograr investigar la aseveración anterior y aportar a la comprensión contemporánea de los discursos sobre la marginación y la opresión se establecieron varios objetivos: entender a los videojuegos como parte de la industria del entretenimiento dentro de la dinámica de la globalización, revisar las diferentes fuentes de inspiración particulares al desarrollo de los *DA*, repasar la historiografía que se ha escrito sobre los de abajo, y

analizar los discursos presentes en los juegos que se acuñan a los dominantes y los dominados para, finalmente, analizar el discurso que surge del choque de los dos anteriores.

Como apoyo teórico para poder realizar lo propuesto, se necesitó recuperar variados conceptos que ayudaran tanto a enmarcar la investigación dentro de la disciplina histórica como al análisis que se llevaría a cabo. Para lo primero, se revisaron los planteamientos de Aróstegui sobre la historia vivida. Para definir la anterior denominación, el autor argumenta la existencia de tres generaciones que existen simultáneamente (la sucesora, la activa y la inactiva) y que, por esto, comparten básicamente las mismas experiencias. La historia del presente, entonces, es aquella que es vivida por esas generaciones coetáneas, específicamente, la de la generación activa cuya dominación ideológica y social impera. De esta manera, la temporalidad de la historia del presente es dinámica, atada a la sucesión de las generaciones.

Tratar el aspecto de la espacialidad resultó un tanto más complicado. Se refirió al concepto de “no lugar” de Augé por encontrar diversas similitudes con el videojuego. El autor define el citado concepto como un lugar que no es identitario, relacional e histórico, como sí lo son los lugares antropológicos. Además, es una denominación para los lugares no simbolizados, como los de transporte, comercio y ocio, donde se reproduce una individualidad solitaria. Asimismo, el no lugar abarca la relación de los individuos con dichos lugares, la cual es contractual e implica un anonimato particular, uno donde la identidad individual tiene poca o nula importancia puesto que, dentro del no lugar, todo se experimenta como un cliente, un pasajero, sin necesidad de más especificidades. Mientras se está en el no lugar se participa de una cosmología universal de consumo y el individuo anticipa su propia imagen, haciéndose él, que sería el espectador, el espectáculo.

La primera similitud que se encontró entre los videojuegos y el no lugar, retomando un artículo de Crawford, es que, así como los no lugares (centros comerciales, aeropuertos, cadenas de comida rápida, etc.), los juegos se construyen siguiendo pautas comunes, estandarizadas, con sólo las suficientes variaciones para dar una apariencia de individualidad. Por otro lado, el acceso a un videojuego también es contractual y, una vez obtenido, la “estancia” implica un anonimato prácticamente igual al del no lugar. Mientras

se juega, poco importa la identidad individual del jugador. Además, quien juega está atendiendo constantemente a un espectáculo que lo incluye gracias al *bleed effect*, al tiempo que anticipa continuamente una visión de sí mismo. El individuo siempre se está contemplando a sí mismo en soledad, pero evocando a otros millones que están haciendo lo mismo.

Una vez tratados los vectores de tiempo y espacio, se revisaron los conceptos de discurso social e imaginario social. El primero se recupera de Angenot y se refiere a la hegemonía de lo que es pensable y decible en un momento específico. Al monopolizar la representación de la realidad y construirla delimitándola con un sistema de reglas, puede argumentarse que, tanto como las obras analizadas por Angenot, los videojuegos también son parte de esas representaciones de la realidad que produce el discurso social. Sobre el imaginario social, se retoman los planteamientos de Kalifa, quien revisa diferentes autores e identifica tres acepciones: un sistema de representaciones gracias al cual las sociedades pueden percibirse a sí mismas, la manera en que una sociedad expresa sus sensibilidades, y un marco ordenador de la dinámica social y la relación de la sociedad con el mundo. Estas tres acepciones comúnmente se solapan.

Al concentrarse en la primera, Kalifa argumenta que los imaginarios sociales deben manifestarse en narraciones sobre algo que es relevante y lo hacen en torno a una voluntad de asignarle a ese algo una identidad específica. Los videojuegos, de la misma manera que los textos revisados por el autor, también hacen uso del repertorio de representaciones para crear historias sobre lo “real”, pero encarnado con una identidad específica. Entonces, este concepto, junto con el de discurso social establece una primera conexión entre la fantasía de los *DA* y el mundo real y delimita lo que podría encontrarse al analizar un videojuego para estudiar la sociedad que lo produjo.

Se continuó a revisar brevemente las categorías de marginación y opresión. La primera se definió como descriptiva de un grupo que es “hecho menos”, siendo invisibilizado en muchos aspectos, mientras se valoran a otros. La segunda, se delimitó como restricciones al desenvolvimiento de un grupo, lo cual resulta en injusticia respecto a las capacidades de los grupos no oprimidos. La opresión, además, impregna la dinámica social, siendo parte de

actos y actitudes que resultan “normales”, “cotidianos”. Estas dos categorías, en conjunción con el discurso social y el imaginario social serían la base para el análisis en el último capítulo que trata directamente con la hipótesis del trabajo.

Una vez que se tuvo delimitado qué dinámica sería el enfoque del posterior análisis, se pasó a revisar la teoría que se utilizaría para los otros dos capítulos de análisis. Para aquél que trató sobre el discurso que se acuña a los dominantes en el juego, se recurrió al análisis crítico del discurso de van Dijk, que trabaja, entre otras cosas, con el modo en que el abuso del poder y el dominio operan a través de los discursos. En especial, se acudió a uno de sus artículos donde analiza discursos de la derecha en Occidente. Para el capítulo que presenta el discurso de resistencia de los abajo, se recuperaron principalmente planteamientos de la conocida obra de Scott sobre la resistencia de los dominados y las concepciones de Suñé sobre la revolución y la violencia revolucionaria.

Después se consideró pertinente mencionar que, para el estudio de videojuegos desde otras humanidades y ciencias sociales, es común encontrar menciones al trabajo de Bogost donde acuña el concepto de “retórica procesal” refiriéndose a la manera en que un juego argumenta mediante el *gameplay*.

Como última nota a las consideraciones teóricas, se habló del concepto de neomedievalismo, al cual se acudió puesto que la fantasía que presenta la serie de *DA* toma gran inspiración de la Edad Media. Específicamente, “neomedieval” designa a aquellos productos que articulan un mundo coherente dentro de sí mismos, con miras a que se perciba como “medieval”, pero sin buscar esbozar dicho periodo o fidelidad a fuentes primarias de él. Carente de esto último, el neomedievalismo resulta ser un “sueño” de un medievalismo ajeno, de aquel al que se haya recurrido durante el desarrollo del producto. Gracias a este vínculo traslúcido con el periodo histórico, el neomedievalismo es recipiente, en cambio, de las preocupaciones de la contemporaneidad de sus autores, cosa que refuerza la idea de que se puede ver a la sociedad que produjo el videojuego gracias a éste.

Una vez planteado lo fundamental para el trabajo, se pasó al primer capítulo propiamente dicho, donde se pretendió entender el lugar de los videojuegos dentro del

proceso de globalización para intentar identificar, aunque fuera mínimamente, el contexto, temporal y de cierta manera espacial, en que se desarrollaron los juegos en cuestión. Sobre globalización, se explicó ésta como resultante del desarrollo de las TIC, el acrecentamiento de la movilidad tanto de personas como de objetos, y la expansión global de mercados y capitales. Gracias a lo anterior, se dio una proliferación de relaciones no constreñidas por territorio y frontera. Dentro de este complicado proceso puede encontrarse a las industrias culturales, las cuales fabrican productos culturales para difundirlos mundialmente.

La industria de los videojuegos podría entenderse como una industria cultural de modelo editorial, es decir, cuyos ingresos dependen en gran medida de la venta directa al cliente, aunque la demanda por los productos sea incierta, por lo que se debe producir en grandes cantidades y atendiendo a cierto nivel de innovación en busca de un gran éxito. Asimismo, la distribución es fundamental a este modelo, puesto que sirve poco contar con un gran catálogo si se tiene poco alcance para difundirlo. Con esta lógica, compañías pertenecientes a industrias culturales se conforman como transnacionales. Para los videojuegos, y otros productos, esto significa que son desarrollados con el mercado global en mente. Entre otras cosas, esto significa que los discursos contenidos dentro de los juegos, sea cual sea su origen, tendrán una difusión de la misma potencia que la presencia global de la compañía que los desarrolla. Para el caso de *DA*, *EA*, que es dueña del estudio que desarrolló los juegos, les ha asegurado un gran alcance puesto que aún en 2018 se encontraba entre las primeras diez posiciones de desarrolladoras de videojuegos según sus ingresos.

Igualmente importante para el desenvolvimiento de la industria de los videojuegos en el proceso de globalización es entenderlos dentro de la dinámica de los medios masivos de comunicación. Según Castells, el gran cambio a esos medios ha sido la conformación de un sistema multimedia gracias a la digitalización general de la comunicación con especial énfasis en la Internet. Los medios masivos, con la necesidad de adaptarse a los desafíos de la globalización, también se han buscado la manera de expandir su alcance ignorando límites como los territoriales, lo cual ha llevado a la creación de un tejido mundial de empresas multimedia. Los videojuegos participan en esto puesto que no sólo se distribuye el juego, sino que se hace uso de otros medios como televisión, revistas y transmisiones en línea para

publicitar sus productos. Esta distribución global alimenta un consumismo de marca característico de las industrias culturales.

Con las anotaciones anteriores, se enmarca al videojuego en un proceso de la segunda mitad del siglo XX, identificándolo como producto de una industria cultural e inmerso en las dinámicas actuales de los medios masivos de comunicación, cuyas compañías desarrolladoras han tenido que convertirse en transnacionales para sobrellevar los desafíos de la globalización, lo cual ha significado la ampliación de circulación a nivel mundial de los discursos contenidos dentro de los juegos.

Como parte final del capítulo, se revisaron también una serie de inspiraciones específicas del desarrollo de *DA* para esbozar un cierto contexto intelectual y la diversidad resultante de los procesos previamente explicados. Se desglosaron seis categorías de inspiraciones. La primera fue la de influencias literarias y audiovisuales, donde se incluyeron obras como las de Tolkien y Martin, y series televisivas y películas, respectivamente, como *The Wire* y *The Usual Suspects*. La segunda categoría fue exclusivamente de videojuegos, donde se incluyeron títulos *Baldur's Gate* y *Planescape Torment*. La tercera clasificación reunió las influencias pictóricas, donde resaltaron artistas como Hans Holbein el joven y periodos como el barroco español. La cuarta categoría fue de inspiraciones históricas, es decir, de investigación sobre la Edad Media, básicamente. El quinto grupo arropó las inspiraciones individuales a los personajes, las cuales son variadas y dependientes prácticamente de la persona encargada de cada personaje. La sexta clasificación se denominó “reflejos de realidad” en atención a la voluntad expresada de los desarrolladores y aglutinó ejemplos en que, por buscar ser fiel a la “realidad”, se realizaron cambios como incluir mayor diversidad racial y atender a la comunidad LGBTQ+.

El segundo capítulo exploró a grandes rasgos, por un lado, la historiografía existente sobre los de abajo y, por el otro, reflexionó sobre porqué podría encontrarse la figura de los marginados y oprimidos dentro de los juegos. Lo primero que se esbozó fue un breve recorrido por distintas corrientes de la historia. Se revisó la historia social inglesa, la historia de las mentalidades (dentro de la cual se nombró la historia de los marginados de Schmitt), el giro lingüístico, el giro cultural y el giro poscolonial con enfoque en los estudios

subalternos. Este recorrido da cuenta de los diversos enfoques desde los cuales la disciplina histórica se ha acercado al estudio de los grupos marginados y oprimidos: construyendo espacios dentro de la historiografía para dichos colectivos y recuperando sus figuras y experiencias, mas no necesariamente analizando los discursos existentes sobre ellos, que es lo que pretendió hacer esta tesis.

La segunda y última parte del capítulo fue una reflexión sobre porqué es posible encontrar la contemporaneidad en un juego de alta fantasía como *DA*. Primero se recuperaron los planteamientos de Bourdieu en el prólogo a *Las reglas del arte*. Allí, el autor argumenta que el espacio social de Frédéric, protagonista de *La educación sentimental* de Flaubert, es el mismo que el del autor del libro. Según Bourdieu, lo que logra Flaubert es “traducir” su entorno social en el libro de manera que éste sea creíble, aunque no tenga pretensión de que sea “real”, construyendo así un “eufemismo”, que niega la realidad, gracias al cual es posible conocer dicha realidad. Se arguyó, entonces, que puede lograrse lo mismo con *DA* a pesar de que la serie de videojuegos no presente una historia “en el mundo real”, sino en uno fantástico.

Para apoyar lo anterior, se recurrió al ya mencionado concepto de neomedievalismo. Jakovljević y Lončar-Vujnović argumentan sobre la fantasía que está ligada necesariamente con la realidad para que tenga lógica y consistencia y, así, ayudar a que el público suspenda su incredulidad. Así, figuras conocidas en el mundo contemporáneo se traducen en otras más fantásticas como monstruos. El mundo de alta fantasía resulta, entonces, de una reflexión sobre aquello que aqueja a la contemporaneidad manifestada mediante la utilización de elementos que recuerdan a lo medieval como herramientas para explorar dichos temas. Así, una fantasía como la de *DA* es también un eufemismo para la realidad, aunque quizás con un par de capas más que *La educación sentimental*.

El tercer capítulo, cuyo núcleo es la primera parte del análisis propiamente dicho, se dedicó a explorar el discurso que acuñan los juegos a los dominantes con respecto a la marginación y opresión de los de abajo. Antes que nada, sin embargo, se explicó, entre otras cosas, que *DA* es un juego con estructura de historia abierta, es decir, que la narrativa enmarcada depende en parte de la ludonarrativa, por lo que el jugador no podrá experimentar

todos los fragmentos narrativos en un mismo *playthrough*, puesto que en varios momentos debe elegir un fragmento sobre otro. Esto es importante ya que ahí entra la mecánica de toma de decisiones, la cual permite al jugador, entre otras cosas, perpetuar o modificar las dinámicas de marginación y opresión. Asimismo, se especificó que el análisis sería principalmente de los diálogos contenidos en las numerosas conversaciones, aunque no todos sean fragmentos narrativos obligatorios. Algunas otras cosas, como textos e imágenes, que son *lexia*, también se tomarían en cuenta, aunque en menor medida por ser opcionales casi en su totalidad.

Con esas aclaraciones, se pasó al soporte específico para el análisis del capítulo. En primer lugar, se definió a la “derecha”, según Bobbio, como el lado del espacio político donde se encuentran aquellos que consideran que los humanos son más desiguales que iguales y que dichas desigualdades son mayormente naturales, lo que significa que no pueden ser eliminadas. Entonces, se pasó a las estrategias encontradas por van Dijk que se utilizan en los discursos de la derecha en Occidente para esconder o disfrazar el racismo y discriminación general, las cuales también pueden encontrarse en *DA*. Las estrategias que presenta el autor son: auto presentación positiva, presentación negativa del “Otro”, negación del racismo, simpatía aparente, justicia, transferencia desde arriba hacia abajo y la fuerza de los hechos.

El análisis arguye que los juegos presentan para los dominantes, en relación con los dominados, el discurso de que *el marginado es culpable de su marginación y, por esto, se le protege de sí mismo (mediante la opresión que protege también al dominante)*. Para explorar esto, lo restante del capítulo se dividió en dos: una sección para enfocar la culpabilidad que se le atribuye a lo de abajo y otra para esbozar la noción de protección que justifica la marginación y opresión.

Sobre la primera sección, por el lado de los magos, se exploró cómo es que son concebidos como un gran mal, como seres corrompidos por la magia que representan un terrible peligro para la sociedad. Ejemplos de esto pueden encontrarse en el origen de mago de *DAO*, los abusos templarios en *DAII* y diálogos de Morrigan y Leliana sobre que los magos serían vistos siempre como los culpables principales de grandes catástrofes en *DAI*.

Por su lado, sobre la culpabilidad de los elfos se argumenta que los juegos se la adjudican mediante la introducción de Ameridan y Solas, personajes cuyas acciones llevaron a la decadencia de los elfos y a la situación actual de la raza como dominados.

Sobre la segunda sección, dedicada a la noción de protección, se comienza por mostrar la idea de que el encierro de los magos en los círculos, así como el uso de pruebas como la angustia y medidas de contención como el derecho de anulación, son justificadas porque protegen a los magos de sí mismos y protegen a los demás también. Se resaltan algunos ejemplos como el origen de mago de *DAO* (una vez más), el rito de la tranquilidad y diálogos de Meredith en *DAII* y el personaje de Vivienne en *DAI*. Por el lado de los elfos, se explora la justificación de las elferías gracias a un pequeño código sobre su origen, de donde se puede argumentar que, en efecto, el juego explica a las elferías como algo bueno para sus habitantes.

En el capítulo cuatro se trabajó con el discurso de resistencia que se le adjudica a los de abajo: *la neutralidad e inactividad no resuelven nada, es necesario actuar para generar un cambio, aunque éste rara vez sea pacífico o racional*. Para explorar esto, se retomaron ideas principalmente de Scott y Suñé que hacen eco en las diferentes instancias de resistencia presentadas en los juegos. Del primero, lo relevante para el capítulo fue su concepción de la resistencia bajo la línea mediante el discurso oculto y la infrapolítica, así como le idea de la ruptura del “cordón sanitario” al pasar al enfrentamiento directo. Lo primero, si bien tiene poca presencia explícita en los juegos, sí cuenta con algunos momentos que lo insinúan, mientras que lo segundo toma el protagonismo como representación de la resistencia de los marginados y oprimidos.

De Suñé se retomaron sus síntesis sobre la revolución y la violencia revolucionaria. Sobre la primera fueron fundamentales las tres ideas ordenadoras del pensamiento moderno sobre la revolución (el vínculo con la violencia, la voluntad de reconstrucción de la sociedad y el componente utópico) y las categorías de rebelión y liberación que conforman el ideal revolucionario. Sobre violencia revolucionaria, se recuperó la idea que es un último recurso, una herramienta, para lograr los cambios radicales que se propone la praxis revolucionaria. También se mencionó sobre la praxis revolucionaria que su justificación no debe ser

legitimación, sino reivindicación que parta de una causa justa para su existencia y un empleo justo de la violencia.

Con esto en mente, se comenzó el análisis mirando a lo magos. Se exploró cómo el motín de Kinloch fue por y para magos, con el ideal de un Círculo autónomo de la Capilla en mente; cómo es que el personaje de Anders es uno de los máximos exponentes de la idea de que la violencia es necesaria para lograr un cambio; y, por último, cómo es que las acciones de los magos rebeldes restantes en *DAI*, más que negar el discurso enunciado, son un intento por justificar el uso de la violencia para mantener vivo su proyecto.

Por otro lado, encontrar el discurso en los elfos fue un tanto más complicado puesto que los juegos no muestran algún levantamiento de ellos. Sin embargo, fue posible constatar la vigencia del discurso gracias a los epílogos de *DAO*, la respuesta individual de elfos ante la presencia qunari en Kirkwall y la imposibilidad de acceder al sistema de justicia humano en *DAII*, y, finalmente, por los personajes de Briala y Solas en *DAI*, a quienes el juego presenta como líderes de elfos que han encabezado algún tipo de resistencia directa.

El último capítulo de la tesis se dedicó al discurso que surge del choque de los dos anteriores a manera de solución, siendo éste sobre el que el juego argumenta en general en materia de las dinámicas de dominación, marginación y opresión. Ese discurso final es: *el cambio debe provenir de las autoridades y ser avalado por ellas para que pueda tener éxito*. Para intentar comprender por qué el discurso resulta de aquella manera, enfocando la supremacía de la autoridad, se regresó a los conceptos de discurso social e imaginario social. Según Angenot, la hegemonía es también una herramienta de control social, por lo que, entonces, lo decible se apega en gran medida a la clase dominante al estar los valores de ésta reflejados en ella. Además, la hegemonía construye a un enunciador legítimo, lo cual a su vez resulta en la delimitación de las otredades, construyendo así una jerarquía donde el “Yo/Nosotros” es la norma y, por lo tanto, siempre superior al “Ellos”. De esta manera, la hegemonía mantiene en marcha la dominación.

El imaginario social, atravesado por el discurso legítimo de la hegemonía, sirve no sólo para amalgamar a todos los de abajo, sino para cohesionar al grupo dominante,

identificando así el enunciador legítimo y a los “otros”. Así, lo que es “indeseable” queda contenido en la identidad de los de abajo, mientras que el grupo dominante se yergue como un faro de luz, manifestando perfectamente el ego-centrismo y etnocentrismo de la hegemonía.

Atendiendo a lo explicado, el capítulo cinco se concentró en encontrar cómo es que las autoridades de los juegos suelen tener la última palabra en lo que respecta al cambio de la dinámica de dominación. El enfoque estuvo en gran medida en los PCs de los juegos, puesto que todos son autoridades en su contexto, y se mencionó también a otras autoridades que también se mostraron con gran influencia.

En *DAO*, el PC es parte de una organización que se dedica específicamente a combatir las ruinas, uno de los grandes problemas que aqueja a Ferelden en el juego, y resulta que sólo el estatus de héroe del PC y los monarcas pueden otorgar a magos y elfos algunos de los cambios deseados. En *DAII*, el PC se convierte en un noble de la ciudad de Kirkwall y gana el título de “Campeón”, posicionándose así como una de las figuras más importantes de la ciudad, estando a la par incluso de la cabeza del gobierno para el último acto del juego y siendo el factor decisivo en cuanto al levantamiento de los magos. En *DAI*, el PC es una autoridad política y religiosa, lo cual le permite resolver la guerra entre magos y templarios, la guerra en Orlais (cuya resolución puede incluir o no a los elfos de Briala) y elegir a la siguiente divina de la Capilla (lo que puede beneficiar o no a magos y elfos).

Si se toma en cuenta la conjunción de ambos conceptos en cuanto a soporte para mantener la dominación y lo que presenta *DA*, podría explicarse porqué es que la autoridad en *DA* mantiene superioridad. Si bien no hay falta de levantamientos de los de abajo en los juegos, todos terminan por ser resueltos por fuerzas exteriores y “superiores”, es decir, las autoridades. *DA* argumenta, entonces, que los de abajo no son capaces de lograr cambios duraderos por sí mismos atendiendo a su calidad de productos culturales englobados por la hegemonía y resultado y componente de los imaginarios sociales que, como se dijo, se alinean a la clase dominante. Claro, la serie de videojuegos parece “hablar de todo, de cualquier manera” al esmerarse por mostrar ante el jugador las dos caras de la moneda, pero puede argumentarse que esto es sólo parte del axioma que Angenot identificó para los

discursos modernos, para la hegemonía que se niega a sí misma. Así, los de abajo pueden ser mostrados en su lucha, enarbolando una supuesta agencia para decidir sobre su futuro, pero no logrando sus objetivos porque este poder simplemente no les pertenece.

Ahora, si bien es claro que *DA* está atravesado irremediabilmente por discursos de control, aunque a primera vista no lo parezca, considero que es necesario resaltar el hecho de que el cambio, en efecto, sucede. A excepción de algunos de los epílogos de *DAO*, cambios significativos sucederán sin importar lo que el PC haya decidido. Si el PC muere en *DAO*, los bonos a elfos y magos son algo dado independientemente de cómo es que el jugador haya resuelto los problemas de cada grupo; en *DAII*, los círculos siempre terminan levantándose, aunque el PC haya apoyado a los templarios; en *DAI*, el Colegio de Encantadores y el nuevo Círculo se forman sin importar las decisiones previas del PC. Las figuras para quienes los cambios parecen escasear son los elfos, tanto es así que al final de *Tresspasser* se insinúa que están organizando una nueva rebelión, pero considero que esto no es porque el juego argumente que ellos no necesitan cambios, sino porque se están guardando para el siguiente juego.

Entonces, podría decirse que el juego también argumenta que el cambio para los de abajo es necesario, puesto que pasa de cualquier manera, pero esto no significa que abandone la seguridad de que la autoridad tiene la palabra final. Es decir, sí, el cambio es necesario, pero es el poder el que debe avalarlo. Esto se vuelve especialmente interesante si se considera que *DA*, como la gran mayoría de videojuegos, si no es que todos, ofrece al jugador sólo la ilusión de agencia.

Los videojuegos, por su propia naturaleza, están dotados de un sistema que responderá a las acciones de los jugadores de un modo previamente codificado y planeado. De cierta manera, se han anticipado algunas acciones del jugador y son éstas las que se le ofrecen como opciones, limitando así su poder de elección. Es la repuesta instantánea y la constancia de ésta por parte del sistema la que crea la ilusión de que los jugadores, en efecto, tiene agencia dentro del juego. Entonces, cuando se trata de tomar decisiones que, se dice, afectarán lo que sucede en la historia del juego, lo que se está ofreciendo al jugador no es la agencia de cambiar el producto mientras se juega, sino la ilusión que se tiene la capacidad

para hacerlo. Esto, entre otras cosas, sirve para promover una postura pasiva en cuanto a la interpretación de los juegos y posicionar al jugador dentro de un “molde ideológico” prácticamente imposible de notar, aunque esa no sea la intención de los desarrolladores.³⁵⁷

La sensación de agencia se vuelve más fuerte cuando el videojuego ofrece decisiones que se presentan como bastante significativas dentro del mundo del juego, pues esto logra que el jugador mantenga una cierta sensación de control. Esto sucede en juegos de estructura de historia abierta, como los *DA* que, como se ha visto a lo largo de este trabajo, aparentemente dejan en manos del jugador el futuro de colectivos como los magos y elfos. Sin embargo, este tipo de decisiones prueban ser también falsas puesto que, al final, se llega a básicamente los mismos lugares comunes.³⁵⁸ En el caso de *DA*, estos son los cambios mostrados principalmente para magos que suceden sin importar cómo se haya jugado el juego, aunque claro, con variaciones mínimas que es donde hacen eco las decisiones del jugador.

La ilusión de agencia que se crea, junto con el entumecimiento interpretativo que resulta de ésta y que podría argumentarse es mayor en juegos donde se alardea de la importancia de las decisiones que tome el jugador, devela la total falta de control del jugador sobre el juego que experimente y asegura que los discursos contenidos en el producto sean únicos y contundentes. Los videojuegos, en su calidad de producto terminado, precodificado y planeado, argumentan un discurso para el cual importa poco lo que el jugador haya decidido hacer y donde, y, en cambio, operan las normas e influencia de la hegemonía y se construye el imaginario social. Considero que, entonces, no es descabellado aplicar las palabras de Robert Jackson no sólo para el juego *BioShock* que él analiza, sino para la gran mayoría de juegos que ofrecen decisiones importantes dentro de la narrativa: “BioShock embodies the very worst of late capitalist logic: it offers you the ambiguity of moral agency,

³⁵⁷ Sarah Stang, “ “This Action Will Have Consequences”: Interactivity and Player Agency” en *Game Studies*, vol. 19, no. 1, 2019. Recuperado de <http://gamestudies.org/1901/articles/stang>.

³⁵⁸ *Idem*.

‘the freedom to decide’ —when the real technical, social and structural decisions have already decided what will happen anyway.”³⁵⁹

De esta manera, en cierto sentido, los jugadores aceptan tomar y ejecutar un rol que ya ha sido delimitado sin posibilidad alguna de modificarlo mientras se juega, reproduciendo así el discurso exacto contenido en el juego. Entonces, cuando se dice que *DA* argumenta que el cambio queda en manos de las autoridades, también se está diciendo que el jugador se acopla y recrea incesantemente (cada vez que juegue) dicho argumento, aunque dentro de sí mismo no concuerde del todo con él. Es precisamente por esto que, me parece, es indispensable estudiar los videojuegos para entender el mundo que nos rodea, por contener no sólo a la hegemonía y el imaginario social, sino también la complicidad de los jugadores para con ellas. Para comenzar un proceso de deconstrucción, hay que primero conocer aquello que debe ser deconstruido.

Cabe resaltar que existe la posibilidad de que el discurso sintético sobre el poder absoluto de la autoridad en cuanto a los cambios se modifique con la llegada del cuarto juego. En el avance oficial detrás de cámaras liberado por BioWare en el 2020, Patrick Weekes, el escritor principal, ofrece una base muy interesante para la historia del nuevo *DA*: “For the game we’re working on now, we wanna tell the story [of] what happens when you don’t have power, what happens when the people in charge aren’t willing to address the issues.”³⁶⁰ Esto, por supuesto, no eliminaría de ninguna manera la ilusión de agencia y lo que esto implica, pero considero que habría algo de mérito en que el discurso general se alejara de la supremacía de la autoridad y se tornara hacia la seguridad de que los de abajo pueden lograr sus objetivos por sí mismos, sin necesidad de contar con la aprobación de las autoridades.

³⁵⁹ BioShock personifica lo peor de la lógica del capitalismo tardío: te ofrece la ambigüedad de agencia moral, ‘la libertad de elección’ —cuando las decisiones técnicas, sociales y estructurales reales ya han decidido qué va a pasar de cualquier manera. [traducción propia]
Robert Jackson citado en *idem*.

³⁶⁰ Para el juego en que estamos trabajando ahora, queremos contar la historia [de] qué pasa cuando no tienes poder, qué pasa cuando la gente al mando no está dispuesta a atender los problemas. [transcripción y traducción propia]

IGN, “Dragon Age 4 – Official Behind the Scenes Teaser Trailer | gamescom 2020”, 4:10, publicado el 27 de agosto del 2020, https://www.youtube.com/watch?v=acSr9Ki7P_w.

Como nota final a este trabajo, cabe mencionar algunas de las oportunidades encontradas durante su realización. En primer lugar, considero que es fundamental reconocer la falta de razones un tanto más empíricas para la conformación y presentación de un discurso como el que se tejió en un juego como *DA*. Si bien se identificó mediante conceptos como el neomedievalismo que la fantasía de los videojuegos contiene refracciones de aquello que nos aqueja en nuestra realidad, se realizó poco esfuerzo, o nulo, para hallar conflictos específicos que pudieron haber aportado algo al discurso. Si, en efecto, el discurso cambia en el cuarto juego, quizás esto tenga más que ver con los acontecimientos recientes en el entorno de los desarrolladores que con un gran vuelco de las normas de la hegemonía.

Por otro lado, si el discurso presentado en este trabajo tiene algo de cierto, se esperaría encontrarlo, o parte de él, en otros videojuegos donde también se trate con dinámicas de dominación, marginación y opresión. Así, otra oportunidad yace en realizar este estudio con diversos juegos, no sólo de fantasía o rpgs, sino de diferentes géneros para encontrar qué tan extendida es su presencia o cómo se presenta en moldes distintos al de *DA*. Quizás comenzar por los otros títulos del estudio, *Mass Effect*, específicamente, podría ser un buen comienzo por ser una serie con mecánicas parecidas a *DA*.

Finalmente, creo que es necesario que se realice un estudio de recepción de los juegos en diferentes territorios. Si bien el discurso tiene un alcance global y se pensó para el mercado global, por lo que es el mismo en cualquier copia de la serie que se venda, la manera en que los individuos lo interpreten, dentro de su contexto y con una identidad específica a ellos, seguramente será de una manera muy particular a sí mismos.

Si se me permite una rara instancia de valoración personal, esto último aplica también a mí misma, a la propia autora de esta tesis, pues yo me he nutrido de lo que tengo a mi alcance para dar sentido a lo que he encontrado dentro del juego. Si no me crucé con algo en mi camino, es lógico pensar que, en efecto, no puedo verlo y, por ende, todo lo que he escrito está de alguna manera condicionado por mi entorno y mis experiencias. No puedo pretender objetividad absoluta (y prefiero pensar que ésta no existe) y con eso en mente es que debe considerarse este trabajo. Por el momento, sin embargo, me parece que este texto puede llegar a ser un argumento decente no sólo de cómo es que *DA* está completamente atravesado por

las normas de la hegemonía, esbozando un discurso de poder, sino también de porqué los videojuegos, de fantasía o no, pueden servirle a la disciplina histórica como fuentes primarias para estudiar la contemporaneidad.

Dirección General de Bibliotecas UAQ

Fuentes consultadas:

- Algarabel, Montserrat, “La posesión de Loudun. Reseña”, *Revista de Historia Iberoamericana*, vol.7, no.1, 2014. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7037455>
- Aróstegui, Julio, *La historia vivida: sobre la historia del presente*, España, Alianza, 2004.
- Arreola, Estefanía, “Iconoclasia: ¿Por qué las mujeres rompen y queman todo?”, *El Heraldo*, <https://heraldodemexico.com.mx/nacional/2020/3/7/iconoclasia-por-que-las-mujeres-rompen-queman-todo-158250.html>.
- Assef, Jorge, *La subjetividad hipermoderna: una lectura de la época desde el cine, la semiótica y el psicoanálisis*, Argentina, Grama, 2013.
- Augé, Marc, *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*, España, Gedisa, 2000.
- Banerjee, Ishita, “Historia, Historiografía y Estudios Subalternos”, *Istor*, no.41, 2010. Recuperado de http://www.istor.cide.edu/archivos/num_41/uso_de_la_historia.pdf.
- BioFan, “BioFan Interview | Patrick Weekes [BioWare Lead Writer for Dragon Age]”, video de YouTube, 36:09, publicado el 17 de marzo de 2016, https://www.youtube.com/watch?v=Aj0m_eQtwXA.
- BioWare, “Making Dragon Age – from PAX South, January 2015”, video de YouTube, 1:11:35, publicado el 6 de febrero de 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=Vv4k7sdEgwY&t=1s>.
- Bobbio, Norberto, *Derecha e izquierda: razones y significados de una distinción política*, España, Taurus, 1995.
- Bogost, Ian, “The Rhetoric of Videogames” en Katie Salen, *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games and Learning*, Estados Unidos, The MIT Press, 2008. Recuperado de <http://se4n.org/papers/bogost-rhetoric.pdf>.
- Bondarenko, Nikolay, “How video game localization works and how much it costs in 2018”, *Medium*, 2018, https://medium.com/@nikolaybondarenko_41585/how-video-game-localization-works-and-how-much-it-costs-in-2018-664e2748a121.
- Bourdieu, Pierre, *The Rules of Art: Genesis and Structure of the Literary Field*, Estados Unidos, Stanford University Press, 1996.

Buchanan, Greg, “02: Linear cut-scene narrative”, Greg Buchanan, <https://www.gregbuchanan.co.uk/writing-for-games/02-linear-cutscene-narrative> (consultado el 27 de enero de 2021).

Burelli, Paolo, “Game Cinematography: from Camera Control to Player Emotions” en Kostas Karpouzis y Georgios Yannakakis (eds.), *Emotion in Games – Theory and Praxis*, Suiza, Springer International Publishing, 2016. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/304441359_Game_Cinematography_from_Camera_Control_to_Player_Emotions.

Castells, Manuel, *Comunicación y poder*, México, Siglo XXI, 2012.

Chakrabarty, Dipesh, “Una pequeña historia de los Estudios Subalternos”, *Anales de desclasificación*, documentos complementarios, s.f.. Recuperado de http://www.economia.unam.mx/historiacultural/india_subalternos.pdf.

Chapman, Adam, *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, Estados Unidos, Routledge, 2016.

Codex Gamicus, “Open-world video games”, *Gamepedia*, https://gamicus.gamepedia.com/Open-world_video_games.

Crawford, Garry, “Is it in the Game? Reconsidering play spaces, game definitions, theming and sports videogames” en *Games and Culture: A Journal of Interactive Media*, vol. 10, no. 6, 2015. Recuperado de http://usir.salford.ac.uk/id/eprint/33499/3/Themed_Sports_Games_revised_3.pdf:public

D’Argenio, Angelo M., “Statistically, video games are now the most popular and profitable form of entertainment”, *Gamecrate*, 2018. Recuperado de <https://www.gamecrate.com/statistically-video-games-are-now-most-popular-and-profitable-form-entertainment/20087> (consultado el 15 de 2019).

Darrah, Mark, entrevista por PC Gamer, 2014, PC Gamer, <https://www.pcgamer.com/dragon-age-inquisition-an-epic-interview/>.

Dragon Age Wiki, “Abomination”, Fandom, <https://dragonage.fandom.com/wiki/Abomination> (consultado el 21 de enero de 2020).

_____, “Andraste”, <https://dragonage.fandom.com/wiki/Andraste> (consultado el 29 de enero de 2020).

- _____, “Blood magic”, Fandom, https://dragonage.fandom.com/wiki/Blood_magic (consultado el 23 de enero de 2020).
- _____, “Chantry”, Fandom, <https://dragonage.fandom.com/wiki/Chantry> (consultado el 29 de enero de 2020).
- _____, “City elves”, https://dragonage.fandom.com/wiki/City_elves (consultado el 16 de febrero de 2020.)
- _____, “Codex entry: History of the Circle”, https://dragonage.fandom.com/wiki/Codex_entry:_History_of_the_Circle (consultado el 29 de enero de 2020).
- _____, “Dalish”, <https://dragonage.fandom.com/wiki/Dalish> (consultado el 16 de febrero).
- _____, “Elf”, <https://dragonage.fandom.com/wiki/Elf> (consultado el 16 de febrero de 2020).
- _____, “Elvhenan”, <https://dragonage.fandom.com/wiki/Elvhenan> (consultado el 17 de febrero de 2020).
- _____, “Exalted Marches”, https://dragonage.fandom.com/wiki/Exalted_Marches (consultado el 16 de febrero de 2020).
- _____, “Fade”, Fandom, <https://dragonage.fandom.com/wiki/Fade> (consultado el 21 de enero de 2020).
- _____, “First Blight”, https://dragonage.fandom.com/wiki/First_Blight (consultado el 23 de enero de 2020).
- _____, “Inquisition”, Fandom, <https://dragonage.fandom.com/wiki/Inquisition> (consultado el 29 de enero de 2020).
- _____, “Mage”, Fandom, <https://dragonage.fandom.com/wiki/Mage> (consultado el 21 de enero de 2020).
- _____, “Mike Laidlaw”, Fandom, s.f., https://dragonage.fandom.com/wiki/Mike_Laidlaw.
- _____, “Nevarran Accord”, https://dragonage.fandom.com/wiki/Nevarran_Accord (consultado el 29 de enero de 2020).

_____, “Tevinter Imperium”, https://dragonage.fandom.com/wiki/Tevinter_Imperium (consultado el 23 de enero de 2020).

_____, “Vallaslin”, <https://dragonage.fandom.com/wiki/Vallaslin> (consultado el 1 de abril de 2020).

Enciclopedia Británica, “Edmund Spenser”, <https://www.britannica.com/biography/Edmund-Spenser>.

_____, “George R.R. Martin”, <https://www.britannica.com/biography/George-R-R-Martin>.

_____, “J.R.R. Tolkien”, <https://www.britannica.com/biography/J-R-R-Tolkien>.

Estrella González, Alejandro, “Las ambigüedades de la “historia desde abajo” de E.P. Thompson: las herramientas del historiador entre la forma, el compromiso político y las disposiciones sociales”, *Signos Históricos*, no. 22, julio-diciembre 2009. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-44202009000200003.

Evans, Dylan, *Diccionario introductorio de psicoanálisis lacaniano*, Argentina, Paidós, 1997.

Facchini, Riccardo, “ ‘I watch it for historic reasons.’ Representation and reception of the Middle Ages in ‘*A Song of Ice and Fire*’ and ‘*Game of Thrones*’ ” en *Práticas da História*, no. 4, 2017.

Fannon, Frantz, *Los condenados de la tierra*, México, Fondo de Cultura Económica, 1963. Edición digital. https://www.lahaine.org/b2-img09/fanon_condenados.pdf.

Frasca, Gonzalo. «Videogames of the Opressed: Videogames as a means for critical thinking and debate». Tesis de maestría. Georgia Institute of Technology. 2001.

Gaider, David, entrevista por David Pucik, 2009, Tor.com, <https://www.tor.com/2009/08/24/interview-with-ligdragon-age-originslig-lead-writer-david-gaider/>.

_____, entrevista por EA, 2014, EA, <https://www.ea.com/news/discover-the-story-of-dragon-age-inquisition?isLocalized=true>.

_____, entrevista por MCV Staff, 2016, MCV/Develop, <https://www.mcvuk.com/the-man-who-built-thedas-interview-with-david-gaider/>.

Gelinas, Ben y Nick Thornborrow (directores), *Dragon Age: The World of Thedas*, vol. 1, China, Dark Horse, 2013.

_____, *Dragon Age: The World of Thedas*, vol. 2, Estados Unidos, Dark Horse, 2015.

Giddens, Anthony, *Un mundo desbocado: Los efectos de la globalización en nuestras vidas*, México, Santillana, 2000.

Giménez, Gilberto, “Globalización y cultura” en *Estudios Sociológicos*, vol. XX, no. 1, enero-abril, 2002. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/598/59805802.pdf>.

Girona Salmerón, Alex. «The Process of Video Game Localization: Issues and Types». Trabajo de fin de grado. Universitat Autònoma de Barcelona, 2018. Recuperado de https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2018/196104/girona_alex_TFG.pdf.

González Zarandona, José Antonio, “De la iconoclasia como motor histórico” en José Antonio González Zarandona (coord.), *Istor*, no.74, otoño de 2018.

Granham, Nicholas citado en Kerr, Aphra y Roddy Flynn, “Revisiting Globalisation through movie and digital games industries”, en *Convergence*, vol. 9, no. 1, 2003. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/242109307_Revisiting_Globalisation_Through_the_Movie_and_Digital_Games_Industries.

Grupo Latinoamericano de Estudios Subalternos, “Manifiesto inaugural”, Ensayistas.org, <https://www.ensayistas.org/critica/teoria/castro/manifiesto.htm>.

Hawco, Shane, entrevista por Pixologic, s.f., Pixologic, <https://pixologic.com/interview/dragon-age/1/>.

Hernández Artigas, Aniol “Opresión e interseccionalidad” en *Dilemata: Revista Internacional de Éticas Aplicadas*, no.26, 2018. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6278551.pdf>. (consultado el 25 de agosto de 2019).

Hernández, Graciela, “Subalternidad y prácticas desde la subalternidad”, *Temas de Mujeres*, no.9, 2013. Recuperado de <http://repositoriodigital.uns.edu.ar/handle/123456789/3864>.

HowLongToBeat, “Dragon Age II”, HowLongToBeat, 2019, <https://howlongtobeat.com/game.php?id=2756>.

_____, “Dragon Age: Inquisition”, HowLongToBeat, 2019, <https://howlongtobeat.com/game.php?id=11627>.

_____, “Dragon Age: Origins”, HowLongToBeat, 2019, <https://howlongtobeat.com/game.php?id=2760>.

IGN, “Dragon Age 4 – Official Behind the Scenes Teaser Trailer | gamescom 2020”, 4:10, publicado el 27 de agosto del 2020, https://www.youtube.com/watch?v=acSr9Ki7P_w.

Jakovljević, Malden M. y Mirjana N. Lončar-Vujnović, “Medievalism in contemporary fantasy: a new species of romance” en *Imago Temporis. Medium Aevum*, no. X, 2016. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5824001>.

Jiménez Alcázar, Juan Francisco, *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medievo y videojuegos*, España, Compobell, 2016.

Kalifa, Dominique, *Los bajos fondos. Historia de un imaginario*, México, Instituto Mora, 2018.

_____, “Escribir una historia del imaginario (siglos XIX-XX) en *Secuencia*, no. 105, 2019. Recuperado de <http://secuencia.mora.edu.mx/index.php/Secuencia/article/view/1757>.

Kamanzi, Brian, ““Rhodes must Fall” – Decoloniastion Symbolism – What is happening at UCT, South Africa?”, *The Postcolonialist*, <http://postcolonialist.com/civil-discourse/rhodes-must-fall-decolonisation-symbolism-happening-uct-south-africa/>

Kline, Daniel T., “Introduction, “All Your History Are Belong to Us”: Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages” en Daniel T. Kline (ed.), *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages*, Estados Unidos/Reino Unido, Routledge, 2014.

Laidlaw, Mike, en Nathan Grayson, “One of Dragon Age’s Big Influences? Planescape Torment”, *Rock, Paper, Shotgun*, 2013, <https://www.rockpapershotgun.com/2013/08/31/one-of-dragon-ages-big-influences-planescape-torment/>.

_____, entrevista por Eric Farand, s.f., RPGFan, https://www.rpgfan.com/features/Dragon_Age_Interview/index.html.

_____, entrevista por Game On, 2009, PC World, https://www.pcworld.com/article/173331/dragon_age_interview_p2.html.

_____, entrevista por GameCentral, 2014, Metro, <https://metro.co.uk/2014/11/21/dragon-age-inquisition-interview-and-post-mortem-its-the-eternal-struggle-between-cliche-and-archetype-4956506/>.

- _____, entrevista por GameOn, 2009, PC World, https://www.pcworld.com/article/173329/dragon_age_interview_p1.html.
- Lucat, Bertrand y Mads Haahr, “Ideological Narratives of Play in Tropicó 4 and Crusader Kings II”, Conferencia: Digital Games Research Association, Lüneburg, Alemania, vol: 2015. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/276961149_Ideological_Narratives_of_Play_in_Tropico_4_and_Crusader_Kings_II
- Lundedal Hammar, Emil, “Ethical Recognition of Marginalized Groups in Digital Games Culture” en *Proceedings in DiGRA 2015: Diversity of play: Games – Cultures – Identities*, 2015. Recuperado de http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/215_Hammar_Ethical-Recognition-of-Marginalized-Groups-in-Digital-Games-Culture.pdf.
- Martín-Cabello, Antonio, “Sobre los orígenes de del proceso de globalización” en *methaodos*, vol. 1, no. 1, 2013. Recuperado de <http://eprints.rclis.org/28483/1/MartinCabello.pdf>
- Montero Jiménez, José Antonio, “Historiar la globalización desde el presente. La aportación de los historiadores a los estudios sobre la globalización.” en *Arbor*, vol.194, no.787, 2018. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/324549894_Historiar_la_globalizacion_desde_el_presente_La_aportacion_de_los_historiadores_a_los_estudios_sobre_la_globalizacion.
- Newzoo, “Game Revenues of Top 25 Public Companies Up 14% in 2015”, *Newzoo*, 2016, <https://newzoo.com/insights/articles/game-revenues-top-25-public-companies-14-2015/>.
- _____, “Top 25 Public Companies by Game Revenues”, *Newzoo*, 2019, <https://newzoo.com/insights/rankings/top-25-companies-game-revenues/>.
- O’Neill, Kevin y Bill Feenstra, “«Honestly, I would stick the Books»: Young Adults’ Ideas About a Videogame as a Source of Historical Knowledge” en *Game Studies*, vol.16, no.2, diciembre, 2016. Recuperado de <http://gamestudies.org/1602/articles/oneilfeenstra>.
- Oviedo Silva, David, “Subalternidad e informacionalismo: proyecciones en teoría de la historia desde sociedades periféricas”, *Historia Actual Online*, no.9, 2006. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2195679>.

- Padilla, Antonio, “Olvidados y Marginados en la Oquedad de la Historia”, *Convergencia Revista de Ciencias Sociales*, no. 10/11, 1996. Recuperado de <https://convergencia.uaemex.mx/article/view/9684>.
- Pierse, Conal, “The Sound and the Fury: What we listened to while writing Dragon Age Inquisition”, BioWare, 2014, <http://blog.bioware.com/2014/12/12/the-sound-and-the-fury-what-we-listened-to-while-writing-dragon-age-inquisition/>.
- Planells de la Maza, Antonio José, “El videojuego como marco expresivo. Estética, reglas y mundos de referencia.” en *Anàlisi*, no.42, 2011. Recuperado de <https://www.raco.cat/index.php/Analisi/article/view/244650> (consultado 21 de agosto de 2019).
- Pugatschew, Rhys, “Triple A Games: Defining what AAA Games Actually Are”, NerdMuch?, 2019. Recuperado de <https://www.nerdmuch.com/games/170501/triple-a-games/> (consultado el 12 de septiembre de 2019).
- Rebaza, Claudia y Luke Henderson, “Manifestantes indígenas derriban estatua de Sebastián de Belalcázar, un conquistador español, en Colombia”, *CNN*, <https://cnnespanol.cnn.com/2020/09/17/manifestantes-indigenas-derriban-estatua-de-sebastian-de-belalcazar-un-conquistador-espanol-en-colombia/>.
- Reed, Nora, “Mages, social justice, and morality in the Dragon Age Series”, Medium, <https://medium.com/@NoraReed/mages-social-justice-and-morality-in-the-dragon-age-series-a164db80d1d5>.
- Ríos Saloma, Martín F., “De la historia de las mentalidades a la historia cultural. Notas sobre el desarrollo de la historiografía en la segunda mitad del siglo XX”, *Estudios de historia moderna y contemporánea de México*, n.37, enero-junio 2009. Recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26202009000100004.
- Rodríguez, Gerardo y Juan Francisco Jiménez Alcázar, “Juegos con historia: los videojuegos como formas del acceso al conocimiento medieval”, comunicación presentada en XVI Jornadas Interescuelas/Departamentos de Historia, Universidad Nacional de Mar del Plata, 2017. Recuperado de <https://cdsa.academica.org/000-019/15.pdf>.
- Scott, James C., *Los dominados y el arte de la resistencia*, México, Ediciones Era, 2000.

- Spring, Dawn “Gaming history: computer and video games as historical scholarship”, *Rethinking History*, vol.19, no. 2, 2015. Recuperado de <https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/13642529.2014.973714?needAccess=true&>.
- Stableford, Brian, *Historical Dictionary of Fantasy Literature*, Estados Unidos, Scarecrow Press, 2005. Recuperado de https://www.e-reading.club/bookreader.php/134970/Historical_Dictionary_of_Fantasy_Literature.pdf.
- Stang, Sarah, ““This Action Will Have Consequences”: Interactivity and Player Agency” en *Game Studies*, vol. 19, no. 1, 2019. Recuperado de <http://gamestudies.org/1901/articles/stang>.
- Suñé Domènech, Rosa María, “Los fundamentos éticos de la violencia revolucionaria. Una perspectiva sobre la violencia.”, tesis doctoral, Universitat Pompeu Fabra, 2009. Recuperado de <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/7455/trs.pdf>.
- Suominen, Jaakko, “Videogames in the Globalization: The Case of Finland”, en *Ritsumeikan Studies in Language and Culture*, vol.24, no.2, 2013. Recuperado de http://www.ritsumei.ac.jp/acd/re/k-rsc/lcs/kiyou/pdf_24-2/RitsIILCS_24.2pp.99-108SUOMINEN.pdf.
- Taylor, Alan, “The Statues Brought Down Since the George Floyd Protests Began”, *The Atlantic*, <https://www.theatlantic.com/photo/2020/07/photos-statues-removed-george-floyd-protests-began/613774/>.
- Tenti, María Mercedes, “Los Estudios Culturales, la Historiografía y los sectores subalternos”, *Trabajo y Sociedad*, vol. XV, no.18, 2012. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/3873/387334690020.pdf>.
- Thompson, Neil (director de arte y animación de BioWare), en conferencia en Game Developers Conference (GDC), marzo de 2015, <https://www.gdcvault.com/play/1021810/Art-Direction-Bootcamp-The-Art>.
- Tudge, Dan, perfil, LinkedIn, <https://www.linkedin.com/in/dan-tudge-751661>.
- van Dijk, Teun A. “El análisis crítico del discurso” en *Anthropos*, no.186, septiembre-octubre 1999. Recuperado de <http://www.discursos.org/oldarticles/EI%20an%E1lisis%20cr%EDtico%20del%20discurso.pdf>.

_____, “Political Discourse and Racism: Describing Others in Western Parliaments” en Stephen Harold Riggins (ed), *The Language and Politics of Exclusion: Others in Discourse*, Estados Unidos, Sage Publications, 1997.

Vega, Mauro, “Historiografía y poscolonialidad”, *Historia y Espacio*, no.17, 2001. Recuperado de http://historiayespacio.univalle.edu.co/index.php/historia_y_espacio/article/view/6947/9428.

Velandia, Darío, “Iconoclasia e iconodulia: usos y función de la imagen en contextos de conflicto” en *H-ART*, no.3, julio-diciembre de 2018.

VGS – Video Game Sophistry, “BioWare Interview with David Gaider: Part 1 – Dragon Age Origins – What Was Cut!”, video de YouTube, 52:27, publicado el 15 de junio de 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=MMelg8VVnac>.

_____, “BioWare Interview with David Gaider: Part 2 “Dragon Age 2: A Retrospective”, 21:26, publicado el 21 de julio de 2015, https://www.youtube.com/watch?v=6IEt01_nd60.

Voorhees, Geral, “Neo-liberal multiculturalism in *Mass Effect: The Government of Difference* in Digital Games” en: Voorhees, Gerald, Joshua Call y Katie Whitlock (eds.), *Dungeons, Dragons and Digital Denizens: The Digital Role-Playing Game*, Reino Unido, Continuum, 2010. Recuperado de https://www.academia.edu/1038860/Neoliberal_Multiculturalism_in_Mass_Effect_The_Government_of_Difference_in_Digital_Role-Playing_Games.

Waern, Annika, “ ‘I’m in love with someone that doesn’t exist!!’ Bleed in context of a Computer Game” en *ToDIGRA*, vol. 9, 2010. Recuperado de <http://www.digra.org/digital-library/publications/im-in-love-with-someone-that-doesnt-exist-bleed-in-the-context-of-a-computer-game/>

Wijman, Tom, “The Global Games Market Will Generate \$152.1 Billion in 2019 as the U.S. Overtakes China as the Biggest Market”, *Newzoo*, 2019. Recuperado de <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-generate-152-1-billion-in-2019-as-the-u-s-overtakes-china-as-the-biggest-market> (consultado el 15 de agosto de 2019).

Wikipedia, “David Gaider”, Wikipedia, 2019, https://en.wikipedia.org/wiki/David_Gaider.

Yin-Poole, Wesley, “Being the boss of Dragon Age. Mike Laidlaw still remember his first day at BioWare – and, 15 years later – his last. A lot happened in between.”, *Eurogamer*, 2018, <https://www.eurogamer.net/articles/2018-05-25-being-the-boss-of-dragon-age>.

Zavala, Ana, “Incertidumbre, otredad, subalternidad: desafíos para la práctica, herramientas para la comprensión de la enseñanza de la historia”, *Secuencia*, no.99, septiembre-diciembre de 2017. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0186-03482017000300208.

Dirección General de Bibliotecas UNQ