Identidades fronterizas: Entre indias, cautivas, malones, gauchos y cowboys

Darío Marcelo Pajor[1]

Resumen

El siguiente artículo propone un acercamiento al problema de la construcción de la alteridad dentro de los escenarios fronterizos del "desierto" durante los genocidios constituyentes del estado-nación argentino. Ubicándonos bajo los aportes de los estudios poscoloniales, proponemos un montaje de seis producciones culturales: las pinturas "La Vuelta del Malón" (1895) y "La Cautiva" (1880), las películas "Pampa Bárbara" (1945) y "El Ultimo Perro" (1956), y por último los videojuegos "Custer's Revenge" (1982) y "Sunset Riders" (1991). La existencia de una continuidad en las formas de construcción de la otredad funciona como hipótesis y criterio de reunión. Particularmente, analizaremos la figura del "indio", la de la mujer en la frontera y la relación entre ambas. Por último, retomamos el concepto de interseccionalidad (cf. Lugones, 2008) para analizar la construcción de la mujer indígena.

Palabras clave: otredad - frontera – interseccionalidad - estudios culturales poscoloniales

Abstract

The following article proposes an approach to the problem of the construction of alterity within the border scenarios of the "desert" during the genocides that established the Argentine nation-state. Placing under

[1] Licenciado en sociología. UNNE. dario_pajor@hotmail.com.

the contributions of postcolonial studies, we propose a montage of six cultural productions: the paintings “La Vuelta del Malón” (1895) and “La Cautiva” (1880), the films “Pampa Bárbara” (1945) and “El Ultimo Perro” (1956), and finally the videogames “Custer’s Revenge” (1982) and “Sunset Riders” (1991). The existence of a continuity in the way the otherness is built serves as a hypothesis and gathering criteria. Particularly, we will analyze the image of the “indian”, the woman on the border and the relationship between both of them. In the end, we use the concept of intersectionality (cf. Lugones, 2008) to analyze the construction of the indigenous woman.

Key words: otherness - border - intersectionality - cultural postcolonial studies

Introducción

> *“(...) el libre montaje de acciones (atracciones) arbitrariamente elegidas, independientes (incluso fuera de la composición dada y de la vinculación narrativa de los personajes), pero con una orientación precisa hacia un determinado efecto temático final. Esto es el montaje de las atracciones.”*
>
> *(Eisenstein, 2012: 3)*

Así como el montaje en Eisenstein busca producir un determinado efecto en el espectador a través de la puesta en serie de diferentes secuencias de imágenes en movimiento, en este artículo proponemos un recorrido analítico por tres secuencias discursivas para mostrar continuidades entre ellas en torno a la construcción de una otredad.

Decimos “construcción” porque creemos que lo que puede ser producido y es efectivamente producido acerca de otra cultura no es una fantasía (en el sentido de no-real), sino, por el contrario, es un conjunto de prácticas teóricas apoyado en instituciones, enseñanzas, imágenes, doctrinas y burocracias (cf. Said, 2004).

Imaginar a un "otro" es involucrarlo en relaciones de saber-poder, en una estrategia para dominarlo, reestructurarlo y tener autoridad sobre él. Así como Said teoriza sobre el orientalismo como sistema para conocer a Oriente, creemos que las producciones culturales que analizaremos son parte de un sistema occidental para conocer y, por lo tanto, ejercer relaciones de poder, sobre las poblaciones indígenas americanas.

Las producciones culturales desde esta posición no son inocentes y neutrales. Todo signo es material, histórico, pluriacentuado y convive y se enfrenta con otros (cf. Voloshinov, 1992). Si puede definirse algo como "la cultura", esta se encuentra en constante movimiento por las luchas entre distintas Formaciones Nacionales de Alteridad como "representaciones hegemónicas de nación que producen realidades" (Segato, 2007: 29).

¿Qué lugar ocupan las identidades indígenas, mujeres y mujeres indígenas dentro de nuestra comunidad imaginaria (cf. Anderson, 1993)? Para aportar sobre esta pregunta histórica nos dirigimos al escenario de la frontera.

La identidad se define siempre en contraposición a otra, es negativa. En el extremo, lo otro se convierte en lo abyecto:

> "*Un "algo" que no reconozco como cosa. Un peso de no-sentido que no tiene nada de insignificante y que me aplasta. En el linde de la inexistencia y de la alucinación, de una realidad que, si la reconozco, me aniquila. Lo abyecto y la abyección son aquí mis barreras. Esbozos de mi cultura." (Kristeva, 2006: 8).*

Si la construcción de una identidad marca una distancia entre un "nosotros" en contraposición a un "ellos", la frontera como no-lugar que marca el límite entre el "acá" donde habitamos y el "allá" donde ellos habitan es una posición estratégica para el establecimiento de políticas identitarias: con solo estar de un lado u otro de la línea puntuada "soy" o no.

Por ello nuestro interés se centra en las producciones culturales que visitan y revisitan el espacio de la frontera y que, con

ello, tienen algo para decir acerca de quiénes son y quiénes somos. Específicamente, vamos a explorar producciones culturales de tres temporalidades diferentes, las cuales consideramos claves para la reelaboración de la idea de nación argentina y de lo que la misma incluye y excluye: los finales del siglo XIX (1880-1890) cuando se conformó el Estado argentino; los años 40' y 50' del siglo XX destacados por la construcción de la idea de "Pueblo" y el cambio de modelo económico; y los finales del siglo XX (1980-1990) en el que sobresale la globalización y el nuevo capitalismo informacional.

De esta manera el artículo se estructura en tres partes: en primer lugar, visitaremos los cuadros de "La cautiva" y "La Vuelta del Malón"; luego observaremos las películas "Pampa Bárbara" y "El Ultimo Perro"; y finalizaremos nuestro recorrido con los videojuegos "*Custer's Revenge*" y "*Sunset Riders*". Como se puede observar, cada temporalidad presenta producciones culturales con soportes diferentes: la experiencia de contemplar un cuadro, ver y escuchar una película o jugar un videojuego son diferentes. Además, cada uno de estos soportes estuvieron dirigidos a diferentes grupos sociales. Creemos no solamente que esta diversidad enriquece más el análisis, sino que en la heterogeneidad existe una continuidad en la forma de construcción de los sujetos en la frontera.

Primera secuencia: Cuadros genocidas

El Estado argentino se transformó en un estado-nación moderno hacia fines del siglo XIX. Esto implicó, según Oszlak (cf. 1997), la adquisición de ciertas características. Entre ellas destacamos la capacidad de externalizar el poder gracias al reconocimiento del Estado como unidad soberana dentro de un sistema de relaciones inestables, la imposición de una estructura de relaciones de poder que garantiza el monopolio de los medios legítimos de coerción y la capacidad de conformar una identidad colectiva mediante símbolos que refuercen sentimientos de pertenencia y solidaridad.

El incipiente Estado argentino necesitó reorganizar las relaciones sociales sobre el territorio en el cual pretendía ser hegemónico. En consecuencia, las poblaciones indígenas que sobrevivieron al genocidio colonial fueron un obstáculo para ello, al impedir la realización del monopolio de la violencia legítima.

Frente a este problema, Feierstein (cf. 2007) afirma que las prácticas sociales genocidas son constituyentes de la modernidad y la conformación de los Estados-nación modernos. La matriz genocida posee una modalidad operatoria específica de poder para reformular las relaciones sociales que consiste en un doble proceso de definir un campo de lo propio y ajeno, y de aniquilar las fracciones excluidas del pacto estatal.

El primer proceso coincidió, como nos recuerda Quijano (cf. 2003), con la clasificación a través de relaciones de dominación de las poblaciones en términos de raza e identidad racial. El proceso de construcción de una nación es el proceso de construcción de raza, afirma Williams, "en el cual los grupos raciales de origen son transformados en "componentes" étnicos de la nación, creados por ésta, es decir, por el elemento pensado como "no étnico" de la nación" (cf. Williams, 1989).

La fase de aniquilamiento se dio efectivamente en Argentina con la llamada "campaña del desierto" (1878-1885) y la "campaña del Chaco" (1870-1917). Las dos primeras obras que vamos a analizar se ubican en el seno de esta fase: "La Cautiva" (1880) de Juan Manuel Blanes[2] y "La Vuelta del Malón" (1892) de Ángel Della Valle[3]. La consigna positivista de "Orden y Progreso" guió a

[2] Juan Manuel Blanes (1830-1901) nació en Montevideo, hijo de un español y una argentina trabajó bajo el mecenazgo de Justo José de Urquiza, obtuvo una beca en 1860 para estudiar pintura en Europa por cinco años donde tomó clases con Antonio Ciseri. Luego volvió a América donde expuso obras en Uruguay, Argentina y Chile aportando varias pinturas para constituir la identidad nacional de esas naciones.

[3] Ángel Della Valle (1852-1903) fue un pintor argentino hijo de inmigrantes italianos. Realizó sus estudios de pintura en Italia hacia 1875 también bajo la tutoría de Ciseri. Al volver a Buenos Aires tuvo una reconocida carrera docente en la Sociedad Estímulo de Bellas Artes y expuso varias obras en la ciudad de la

las élites de las naciones latinoamericanas en estos tiempos. Sólo se podía ser parte de ellas en calidad de individuo-ciudadano-propietario, por lo que las comunidades indígenas, que rechazaban esa secuencia de significantes quedaban por fuera de la "civilización" (cf. Lenton, 2005).

En ambas pinturas se muestra al indígena en grupo, ya sea en el movimiento del malón o en la vida de la toldería. Por ello, frente a una masa indiferenciada resalta tanto la figura de la cautiva, blanca entre la negritud, mujer entre tantos hombres, dedicada a cuestiones celestes entre no-cristianos que se ocupan de lo mundano. La cautiva, figura que fascinó las mentes de aquella época, se convirtió en parte de la iconografía nacional que buscaba representar todo lo bueno de la civilización: la belleza, el buen gusto, la pureza. Esta figura ideal es amenazada por el malón y por ello necesita ser defendida. No es casual que ambas pinturas muestran el "después" del saqueo.

"La Cautiva" nos sitúa en una planicie donde no habría más que césped y un amplio cielo cristalino: la metáfora del "desierto verde" implica un espacio tan infinito como vacío. La cautiva se ubica en primer plano y es observada por un indígena curioso. En fondo tenemos, por un lado, al malón cabalgando y, por el otro, la toldería en movimiento. Esta última nos recuerda el relato de Fanon sobre la ciudad del colonizado:

> *"(...) allí se nace en cualquier parte, de cualquier manera. Se muere en cualquier parte, de cualquier cosa. Es un mundo sin intervalos, los hombres están unos sobre otros, las casuchas unas sobre otras. La ciudad del colonizado es una ciudad hambrienta, hambrienta de pan, de carne, de zapatos, de carbón, de luz. La ciudad del colonizado es una ciudad agachada, una ciudad de rodillas, una ciudad revolcada en el fango."* (Fanon, 1983: 3)

cual la más reconocida fue *La vuelta del Malón*, premiada en la Exposición Colombiana de Chicago en 1893 y que participó del Salón del Ateneo de 1894. Se dedicó principalmente a la representación de temáticas criollas: el campo, el gaucho, el caballo, etc.

Si nos centramos en la representación del indígena en primer plano, éste, por su posición, parece un animal o un niño. El indio tiene su cabeza dirigida al torso de la cautiva, sus ojos intentan comprender el cuerpo de la mujer o la práctica que está realizando (tal vez si conociera los métodos de la ciencia positiva podría estudiarla mejor). La cautiva, en cambio, tiene los ojos dirigidos al cielo, con el rostro horrorizado, rogando por ayuda divina. Se establece un claro contraste entre el indio animalizado y la pureza de la cautiva, al punto de poder establecerse una línea imaginaria vertical que corte el cuadro en dos y lo divida: el indio y la guerra por un lado y la cautiva y la toldería por el otro.

Fuente: Blanes, J. (1880) *La Cautiva*. [Imagen]. Recuperado de: http://mundodelmuseo.com/ficha.php?id=1043

Tanto el indio como la mujer muestran una impotencia, el indio no puede convertirse en sujeto de conocimiento para comprender su objeto y la cautiva sólo puede ser objeto de conocimiento. Ambos están esperando la llegada del hombre blanco para enseñar a uno y rescatar a la otra. Ambos esperan la llegada de la civilización.

Siguiendo con nuestra descripción, en "La Vuelta del Malón" el escenario mismo muestra un contraste civilización/ barbarie. El malón vuelve de saquear un poblado que quedó en llamas (arriba a la derecha), ubicado en la llanura bajo un cielo espejado, y se dirige hacia una ciénaga cubierta por un nubarrón (abajo y a la izquierda). Se podría decir que el lugar en el que habita el indio en este cuadro es la ciénaga, pero también se puede observar que el malón retorna siguiendo las huellas dejadas por los vehículos de la civilización. Esto podría ser un mensaje de que el indio, a pesar suyo, recorre esos ordenamientos. El progreso es inevitable.

Cuando observamos los miembros del malón en el cuadro, las palabras de Fanon nos resultan exactas: "esa demografía galopante, esas masas histéricas, esos rostros de los que ha desaparecido toda humanidad" (Fanon, 2007: 5). El detalle del perro que se ha soltado de sus cadenas para acompañar el tropel refuerza esta idea de la animalidad del indio.

Fuente: Della Valle, A. (1892) *La vuelta del malón*. [Imagen]. Recuperado de: https://www.bellasartes.gob.ar/coleccion/obra/6297

El grupo acaba de saquear el pueblo y muestra sus trofeos: ganado, cabezas degolladas, maletines, elementos religiosos profanados. Aquí, la cautiva es un bien más que se profana, un objeto más que la barbarie viola de la civilización. Nuevamente volvemos a Fanon:

> *"El indígena es declarado impermeable a la ética; ausencia de valores, pero también negación de los valores. Es, nos atrevemos a decirlo, el enemigo de los valores. En este sentido, es el mal absoluto. Elemento corrosivo, destructor de todo lo que está cerca, elemento deformador, capaz de desfigurar todo lo que se refiere a la estética o la moral, depositario de fuerzas maléficas, instrumento inconsciente e irrecuperable de fuerzas ciegas" (Fanon, 2007: 4).*

La mujer virginal casi hace juego con el Jesús crucificado: las piernas cruzadas, la cabeza recostada, los ojos cerrados. No tiene las muñecas agujereadas, pero está atravesada por la lanza fálica del jefe, quién mira sus senos llenos de deseo.

Recordemos que este cuadro fue pintado una vez concluida la campaña al desierto: parece una advertencia a la generación del 80, de lo peligrosa que puede ser la barbarie. En una nota periodística en plena exposición de la obra, Eugenio Auzón (recordado actualmente por el duelo intelectual y físico con Eduardo Schiaffino) expresa en su crítica:

> *"El Pampero soplará mientras haya atmósfera en torno al planeta, pero los indios no siempre podrán arrasar, robar, incendiar y violar, porque los indios van tomando el mismo camino que los dioses quienes han desaparecido, corridos por el desprecio del público, cansado este de verles arrasar, robar, incendiar y violar – exactamente las mismas fechorías que cometen los indios, lo cual dejaría, sea dicho de paso, suponer que los dioses no fueron jamás otra cosa sino indios disfrazados bajo la conducta del libertino cacique Zeus." (Auzón, 1892: 1).*

De esta forma, ambas obras intentan representar una población que la creciente nación requiere desagregar como un otro interno para negar la diversidad sociocultural (cf. Lenton, 2005). Por ello no es extraño que la figura del indio aparezca como una masa bélica contra la modernidad: ambas pinturas permiten justificar el exterminio de la población en pos de una autodefensa legítima. El rol de la mujer se subordina a esta necesidad de legitimación, cualquier "hombre de bien" de la época que observara el cuadro se horrorizaría de la posibilidad de que su objeto de deseo le sea arrebatado por el indio quien es, al parecer, más fuerte y audaz que el blanco. Pero el occidental tiene el don de la razón que el indio no comprende todavía, saquea maletines pero no sabe usar las herramientas de la ciencia. Si la civilización gana es porque el indio sigue siendo un niño.

Segunda secuencia: Películas oligárquicas

La Argentina de los años 40 y 50 había sufrido grandes cambios: la expansión del voto implicó la entrada de más demandas en la arena política, el proyecto de sustituir las importaciones y generar una industria nacional generó nuevas relaciones de producción, el peronismo como modo de hacer política supuso una nueva forma de interpelación y el 17 de octubre significó la invasión de lo que era considerado un "otro" al espacio del "nosotros".

Con todos estos cambios, la narrativa de la cultura nacional debe modificarse para producir una genealogía que dé cuenta de los nuevos sujetos reivindicados. Bhabba nos acompaña en esta afirmación cuando asegura que el pueblo no es un mero hecho histórico sino una "compleja estrategia retórica de referencia social que con su reclamo de representatividad provoca una crisis dentro del proceso de significación e interpelación discursiva." (Bhabba, 2002: 182)

Hall, además, establece que la narrativa nacional posee cinco elementos a tomar en cuenta a la hora de ser contada: la narrativa

de la nación referida a cómo se cuenta la historia nacional en diversos ámbitos culturales; el énfasis en los orígenes, la continuidad como un "siempre allí"; la invención de la tradición para inculcar ciertos valores y normas de comportamiento; el mito fundacional y la idea de una gente pura y original o "pueblo" (cf. Hall, 2010).

Estos elementos son trastocados en estas dos décadas. Lugones y Astrada, entre tantos intelectuales, van a retomar la figura del gaucho como héroe nacional que luchó por la independencia y fue el germen de la argentinidad. El 17 de octubre se convierte en el lugar de retorno de los hijos del Martín Fierro, de los campesinos maltratados e invisibilizados por el Estado, la policía y la oligarquía. Por otra parte, el mito que afirma que los argentinos descendemos de los barcos realza la figura del inmigrante realizador de la odisea de viajar desde las montañas europeas hasta los desiertos argentinos para construir la nación desde la nada.

Entre tantos cambios debemos resaltar también el pasaje a lo que Adorno y Horkheimer (cf. 1988) llamaron "industria cultural". Esta implicó la producción en masa de bienes culturales y el incremento de la posibilidad de acceder a ellos. Si antes describíamos cuadros a los que solo una minoría privilegiada podía acceder en exposiciones, con la entrada en escena del cine sonoro primero y el cine a color después, se incluyen miles de argentinos que buscan entretenerse y son bombardeados por una rápida sucesión de sonidos y colores.

Las dos películas que tomamos son "Pampa Bárbara" (1945) codirigida por Lucas Demare y Hugo Fregonese, estrenada el 9 de octubre a unos días de la invasión a Plaza de Mayo, y "El Último Perro" (1956) dirigida también por Lucas Demare, estrenada unos meses después del golpe de Estado de 1955. Una película en los albores del peronismo y otra en su crisis.

Aunque la primera película está ambientada en 1833 y la segunda en 1875, ambas revisitan el problema del desierto y de la frontera, y tienen como protagonistas a mujeres que intentan llevar

su vida en el paraje inhóspito, pero son asediadas por el acoso del indio y de los miembros del ejército.

"Pampa Bárbara" inicia con la voz en off de un relator mientras observamos el plano de un "típico" paisaje pampeano. La voz eleva la figura del gaucho a lo heroico, advirtiendo que para cumplir su épica se enfrentó al indio pero tuvo otro enemigo más poderoso que se infiltró en sus almas: "el vértigo del amor".

Esta soledad del hombre en el desierto se convierte en un problema de Estado con las constantes deserciones que se ven a lo largo del film y que son explicitadas en un diálogo clave que tiene lugar en las primeras escenas entre los personajes del comandante Castro y Chávez. En el mismo, Chávez recuerda la necesidad de poblar esta tierra "sea como sea", esto implica estar siempre tras el fusil "el corral, el arado y el rancho y la mujer que es la familia". La cadena de significantes equivalentes es sugerente, la mujer desde esta posición es una herramienta del Estado para expandirse y establecerse: "toda conquista exige un sacrificio" afirma el comandante Chávez cuando Castro le recrimina que gracias a esa forma de pensar existen "10.000 cautivas embrutecidas en las tolderías".

La escena del reclutamiento de cincuenta mujeres en Buenos Aires es una demostración de la violencia estatal ante personas que al no tener "a nadie que responda por ellas", es decir, al no estar casadas, pueden ser legítimamente trasladadas a la frontera. Ellas se resisten a la fuerza (excepto la peculiar figura de la negra siempre pícara y sensual) y son mostradas muy sensibles y pasivas en comparación al gaucho viril y activo[4].

Sin embargo, toda la línea argumentativa lleva a que, a pesar de ser acosadas y estar al borde del abuso sexual por hombres

[4] Es curioso remarcar que cuatro años después Borges escribe en "Historia del Guerrero y la Cautiva": "La figura del bárbaro que abraza la causa de Raveria, la figura de la mujer europea que opta por el desierto, pueden parecer antagónicos. Sin embargo, a los dos los arrebató un ímpetu secreto, un ímpetu más hondo que la razón, y los dos acataron ese ímpetu que no hubieran sabido justificar" (Borges, 1974: 560) Quizás ese ímpetu no es la pasión sino el hombre blanco.

borrachos, vean el esfuerzo y el sacrificio del hombre contra el indio en el desierto y terminen por seguirlos hasta el final. Una de ellas esgrime un argumento contundente: "Esos hombres van a morir por nosotras, no debemos dejarlos". La protagonista que pasa de llamar "carcelero" al comandante Castro a enamorarse y llorar por él al final es otro claro ejemplo de cómo el heroísmo gaucho hace entender a las mujeres que su lugar es acompañar al hombre como sostén y reproducción de la familia. Antes de la batalla final contra el indio se ve a cada mujer emparejada con un hombre distinto, una especie de final de Disney en el desierto.

La figura del indio sirve como trasfondo trágico: es la causa de que se traslade a las mujeres. Castro busca la venganza de su esposa muerta por el cacique Huincul, la mujer embarazada que intenta volver a Buenos Aires es asesinada por el malón, el indio traiciona a los desertores robándose el ganado y las mujeres. En la clásica división narrativa entre comienzo, nudo y desenlace, el malón no para de enredar los hilos. No obstante y, paradójicamente, si las mujeres terminan uniéndose a los gauchos es gracias a la acción violenta e incesante del malón.

Es interesante observar que sólo aparecen marcas del indio durante la historia como marcas de destrucción, venganza y miedo, pero no aparece físicamente sino hasta el final en una escena bélica. Cuando se muestra, lo hace como colectivo que se enfrenta al ejército y destruye fortines. Que el cine sea sonoro no implica necesariamente que posea una voz: solo se escuchan alaridos y gritos de parte de los actores que los interpretan. Es un subalterno en el sentido que Spivak (cf. 1985) le da al término. De Huincul, el cacique que no deja de engañar al hombre blanco y es la pesadilla de Castro, ni siquiera podemos observar su cabeza cortada cuando el vengador la muestra.

Por último, la mujer indígena nunca aparece físicamente. Es nombrada solo una vez en toda la película, cuando Castro enuncia que el problema del fortín consiste en tener un grupo de ladrones que "prefieren revolcarse con las indias en la inmundicia". La

mujer indígena es retratada como puro objeto sexual subordinada tanto a las problemáticas de etnia como de género.

El largometraje "El Último Perro" fue la primera película argentina en color. La trama gira en torno a María Fabiana, una joven signada por la tragedia del ataque de un malón a la caravana en donde viajaba de niña. Por ello quedó huérfana y fue adoptada en un destacamento cercano. Nuevamente el indio es metáfora de tragedia.

La película se centra en la vida de las mujeres del fortín, ocupadas entre asuntos domésticos y amorosos. La protagonista es acechada durante toda la película, por Cantalicio en primer lugar (quién no deja de acosarla, al punto de planear un asesinato por celos) y luego por un gaucho que abusa también de ella y le da su primer beso.

María Fabiana es una mujer virgen que termina adoptando a una chica huérfana como ella y espera devotamente el amor de su padrino. A pesar de que es mostrada con carácter fuerte, siempre es rescatada por hombres y, al igual que en la película anterior, es una figura pasiva y llena de emocionalidad. La escena de la laguna es clave en este sentido: nuestra protagonista se baña desnuda junto a su hija cuando aparece un hombre que la corteja con picardía y ella no puede contestar de la vergüenza para sólo remitirse a afirmar o negar con la cabeza.

El indígena nuevamente aparece como factor bélico y de conflicto que interrumpe las vidas tranquilas de los pobladores. La escena del saqueo del poblado es impactante: cuando una mujer trata de despedirse de su amante (quien se encuentra amarrado a un poste), el indio con una sonrisa diabólica la agarra del cuello para besarla frente a él, darle alcohol y raptarla. Tampoco tenemos voces, solo alaridos y risas que nos recuerdan a hienas. Sexualización, animalización y demonización constituyen la santa trinidad de cómo el indígena es construido en estas películas.

El problema del grupo de mujeres se puede reducir, en síntesis, al abandono y la falta de hombres en sus vidas y, si se consiguen uno, al miedo que efectivamente se cumple de que estos

les sean arrebatados por el indio. María Fabiana y su padrino se pueden unir al final de la película, pero sólo cuando él pierde trágicamente la vista luchando contra los indígenas que Cantalicio intentó manipular pero no pudo y se volvieron contra él.

La muerte de Cantalicio es trágica para su madre ya que éste le recordaba a su padre (quién la abandonó). Cuando María Fabiana y el resto de los pobladores se dirigen a la civilización, acompañados hasta por "el último perro", esta mujer al final queda sola con otra anciana (símbolo de picardía y sabiduría de los más viejos). La última escena de la película muestra a la madre de Cantalicio explotando de locura por su soledad, soltándose el pelo y quemando el poblado. Este acontecimiento puede ser leído como un episodio de rebeldía contra la frontera, contra el Estado por mandarla allí, los hombres por abandonarla y el indio por asediarla. La mujer es una cautiva, pero del fortín, esperando a ser rescatada por algún hombre que la lleve de vuelta a la ciudad.

En ambas producciones el final es trágico: ya sea Castro muriendo heroicamente y pidiendo como último deseo que las mujeres vuelvan a Buenos Aires, o estas dos ancianas que se quedan solas, siempre se remarca lo insoportablemente extenuante que era la vida en el desierto, rematando ambos largometrajes con la frase final: "también es patria lo que no tiene estatua".

Esta elevación de los gauchos e inmigrantes pobladores del desierto es afín a la renovación de la narración nacional. Nos viene inmediatamente a la cabeza el mundo dividido en compartimentos descrito por Fanon: "maniqueo, inmóvil, mundo de estatuas: la estatua del general que ha hecho la conquista, la estatua del ingeniero que ha construido el puente" (Fanon, 1983: 9). El indígena sin embargo no tiene estatuas, es quien las derriba. Sigue siendo para estas dos producciones culturales un "otro interno" de la nación argentina.

Tercera secuencia: Videojuegos imperialistas

La última escena está más cercana a nosotros. El desarrollo de las tecnologías de la información y el pasaje al capitalismo cognitivo o informacional a partir de la utilización de información digital (cf. Zukerfeld, 2010), marca una época de globalización donde la integración del sistema capitalista mundial nunca fue tan compleja y extensiva, detallada y cohesiva (Wallerstein, 1995). Este nuevo mundo produce "franjas de poblaciones o de bienes culturales que atraviesan fronteras nacionales, estableciendo nexos globales donde antes no existían" (Segato, 2007: 38).

Durante este proceso, por un lado, se afirman los derechos de las minorías mediante retóricas salvacionistas y moralistas como las de la ONU, y a la vez se homogeneizan las culturas, achatando sus léxicos y valores (cf. Segato, 2007). En consecuencia, también es una etapa de importante revisión y re-producción de las narrativas nacionales.

Curiosamente, gracias a la capacidad de replicabilidad de los bienes informacionales con costos tendientes a cero (cf. Zukerfeld, 2010), las producciones culturales en el capitalismo informacional pueden recorrer el mundo ágilmente, tanto de forma legal como ilegal. Por ello a partir de este momento nos vemos asediados por bienes como películas o canciones producidas en Europa o Estados Unidos a costos muy bajos o incluso gratis a través de la llamada "piratería digital".

A partir de los desarrollos en materia de hardware y software, surge el videojuego como nuevo bien cultural y de entretenimiento orientado en un principio hacia jóvenes y luego a otras franjas de edades. A diferencia de las pinturas y las películas, el videojuego permite al espectador ser activo en el consumo del bien. Generalmente el jugador dirige al protagonista del videojuego y decide sus acciones (dentro del marco de posibilidades que permite el código), algo impensable para quién observa un cuadro o una película.

Actualmente es bastante común que los usuarios de dispositivos tecnológicos como PCs y celulares tengan videojuegos en ellos, además de quienes tienen en sus casas consolas especializadas. No obstante, hacia los años 80 y 90 la Argentina no poseía una industria de videojuegos muy desarrollada, por lo que varias generaciones crecieron jugando videojuegos importados.

Los dos videojuegos que analizamos son: "*Sunset Riders*"[5] (1991), creado por la famosa compañía *Konami,* muy jugado en los 90 por usuarios de las consolas *Mega Drive/Genesis*, *SNES* y que además podía ser encontrado en Arcades (máquinas de videojuegos disponibles en lugares públicos de entretenimiento). Este juego perteneciente al género *Western* y *Shoot'em up*[6], consiste en cuatro cazarrecompensas del llamado "Viejo Oeste" estadounidense que obtienen recompensas más altas eliminando como objetivo final a distintos enemigos que se muestran en el famoso cartel de "Se busca".

"*Custer's revenge*"[7], por otra parte, es casi desconocido para Argentina pero logró vender más de 80.000 copias en todo el mundo. Producido en 1982 por la compañía *Mistique* para la consola *Atari 2600* es un videojuego erótico muy polémico por su particular jugabilidad: el usuario controla un *cowboy* que debe esquivar flechas para ganar puntos al violar a una mujer indígena.

En "*Sunset Riders*", una vez que el jugador elige su personaje comienza la partida. Los paisajes del juego remiten a ese desértico "Viejo Oeste", es un paisaje de *Western* clásico. Algo interesante a remarcar de este juego es que el personaje, al pasar

[5] Un walktrough del juego puede ser observado en: https://www.youtube.com/watch?v=dn6Be0z8Aec

[6] Término anglosajón para definir un género de videojuegos en los que el jugador controla un personaje u objeto solitario, que dispara contra hordas de enemigos que van apareciendo en pantalla. Dentro de este género, el juego se ubica en el subgénero de *Run and gun* en donde el protagonista se desplaza a pie, a veces con la posibilidad de saltar utilizando perspectivas de desplazamiento lateral, vertical o isométrica.

[7] En https://www.youtube.com/watch?v=XCGm62Bcl1Y puede ser vista su jugabilidad.

por una taberna, puede entrar a la misma para luego salir abrazado a una mujer de cabaret quien le da un beso en la mejilla y el personaje se sonroja. Esta es la única aparición que tienen las mujeres en el juego.

Los *Shoot'em Up* consisten en diferentes escenas en las que al final se derrota a un *Boss* o jefe de escenario. Nos interesa particularmente el sexto escenario o nivel en el que el objetivo del cartel de "Se busca" es un cacique cherokee llamado "Chief Scalpen". En este escenario los enemigos a matar son indígenas cherokees vestidos con adornos de plumas, trenzas y el torso descubierto, quienes atacan al jugador arrojando flechas y hachas. El nivel se sitúa en unas montañas con el desierto y las tolderías cherokees de fondo.

Nos resulta pertinente tomar esta forma de construir al indígena producido por la cultura *Western* estadounidense, ya que fue importada en la Argentina gracias a la colonización cultural. Cualquiera recuerda las figuritas de plástico de indígenas y vaqueros que los niños de la generación de los 80 y 90 utilizaban para teatralizar luchas entre ambos bandos en donde los vaqueros siempre eran "los buenos" y ganaban a "los malos".

Este juego refuerza esa imagen del vaquero épico que termina siendo fiel a la del gaucho pampeano construida en la narrativa nacional. Creemos que lo que permite establecer esta conexión en nuestro imaginario es el genocidio constituyente de poblaciones indígenas sobre el que se elevaron ambas naciones. Podemos establecer fácilmente sustituciones en las representaciones del héroe nacional y el enemigo a vencer de los orígenes de la nación: el imaginario colectivo de los jóvenes de fines del siglo XX creía (y sigue creyendo) muchas veces que los "indios" argentinos tenían la estética de los cherokees.

Al encontrarse con el jefe cherokee, este dice "*Me ready for Pow-Wow*". Aquí el indígena sí tiene una voz, pero ridiculizada: habla en inglés pero sin saber conjugar oraciones. El escenario de lucha contra el jefe es una especie de círculo chamánico desde donde el cherokee arroja cuchillos hacia el jugador. Cuando es

vencido exclama "¡*Me Pow-Wowed out!*" que se podría traducir como "Yo ser vencido", en continuidad con el tono humillante.

Ni bien cae de rodillas al piso, entra en escena la hermana del jefe quién grita (la traducción es nuestra): "¡Por favor! ¡Por favor! ¡No dispares a mi hermano! ¡Él solo está siguiendo órdenes!", a lo que el jugador contesta "Muy bien señorita. No le dispararemos." Luego de eso el vaquero hace un gesto de victoria (el colono es un exhibicionista y su deseo de seguridad lo lleva a recordarse en voz alta que él es el amo) y suena una música triunfante indicando que el escenario finalizó.

Aparece nuevamente la idea del indio manipulado, esta vez por el *Boss* final, un líder británico que acentúa la conocida rivalidad Estados Unidos/Gran Bretaña. Es curioso que la mujer indígena sí habla bien el inglés, es una especie de mediadora diplomática entre su hermano y el jugador: una "india buena" o "india amiga" parecida a la Pocahontas construida por Disney: la salvaje civilizada y conquistada por el blanco.

Esta visión se explicita hasta su extremo en "*Custer's Revenge*". Custer es un *cowboy* que solo lleva botas, sombrero y un pañuelo además de una visible erección. Su misión es vengarse (como indica el nombre del juego) y violar una mujer indígena atada a un cactus que no parece ofrecer resistencia. El único obstáculo que posee el juego (que no debe tener muchos para ser un juego erótico) son flechas que provienen de algún malón.

Esta caracterización de la mujer indígena resuena a las palabras de Bidaseca acerca de la mujer negra:

> *"Como un ser erótico, cuya función primaria es satisfacer el deseo sexual y la reproducción. Los cuerpos femeninos negros son materializados a través de una hipersexualización, restando potencialidad agencial" (Bidaseca, 2012: 41).*

El diseño simple del software que permitía la época lo hace más crudo cuando entendemos lo que realmente está pasando ahí y el deseo que se está movilizando en ese momento: la venganza del blanco sobre el indio. ¿Dónde queda la clasificación binaria entre

bárbaros y civilizados? La característica de los videojuegos que permiten que el usuario controle a los personajes principales hace más perversos los dos juegos descritos: por un lado, tenemos niños que juegan a ser vaqueros y asesinan indígenas y por el otro, jóvenes violando mujeres indígenas.

Conclusiones

A lo largo del artículo recorrimos temporalidades, espacios y formatos culturales muy dispares, sin embargo eso no nos limita a encontrar continuidades entre las producciones analizadas.

Una imagen que se repite es la que trata al indígena como "otro interno", que no es parte de la identidad nacional sino que sirve para afirmar un "nosotros" mítico que se origina en el gaucho/vaquero heroico. Las narrativas nacionalistas no pueden aceptar que en su origen se encuentra un genocidio, por lo que las producciones culturales reflejan al indio como un "otro" que en un pasado lejano fue una amenaza a la civilización.

Por otra parte la mujer blanca como sostén de la familia y del gaucho/vaquero también es una constante. La mujer como objeto sexual pasivo, amenazada por el "otro" y rescatada por el blanco se convierte en un relato muy común de los paisajes míticos desérticos fronterizos.

El colonizado desea ponerse en el lugar del colono, como nos recuerda Fanon (cf. 1983). La figura de la cautiva presa del deseo del colonizado es un fantasma que persigue las narrativas nacionales argentinas: el colonizado desea acostarse con la mujer del colono. Pero también nos interesa invertir esta afirmación para aseverar que en las producciones que analizamos el colono desea acostarse también con la mujer del colonizado. La hiper-sexualización de la figura de la mujer indígena que se convierte en un cuerpo sólo-para-lo-sexual también es una construcción común.

Desde la cautiva, pasando por la mujer del fortín acosada sexualmente hasta llegar a la india violada, nos encontramos con que las mujeres siempre son un bien más que satisface al hombre.

El blanco que desea a la india y el indio que desea a la blanca son dos caras de la misma moneda: una moneda producida por la espiral de violencia y envidia de la colonización.

Sin embargo, la mujer blanca y la indígena no pueden unirse en una misma lucha porque la mujer blanca también es colonizadora. Esta es quizás la observación más triste: a pesar de que ambas son acosadas por el mismo tipo de violencia, la mujer indígena es presa de una doble subordinación como nos recuerda el concepto de interseccionalidad: subordinación al blanco y subordinación al hombre (cf. Lugones, 2008).

Quizás para que el final de esta producción cultural sea más esperanzador, es bienvenido recordar que el Estado moderno como narrativa es el resultado de una puja hegemónica que necesita renovarse permanentemente debido a la presión constante de procesos de "contrahegemonía" (cf. Hall, 2010). Nada en la cultura es fijo, Bhabha nos llama a pensar más allá de estas narrativas de subjetividades originarias e iniciales y a concentrarnos en los procesos que se producen en la articulación de diferentes culturas. Los espacios "entre-medio" para el mencionado autor son los terrenos más fértiles para elaborar nuevas estrategias de identidad, sitios innovadores y de colaboración para poder definir la idea misma de sociedad (cf. Bhabha, 2002).

Bibliografía

Anderson, B.
1993 *Comunidades imaginadas: reflexiones sobre el origen y la difusión del nacionalismo*. México: Fondo de Cultura Económica.

Auzón, E.
1982 "La vuelta del malón". *Sudamérica*, p. 1.

Bhabha, H.
2002 *El lugar de la cultura*. Buenos Aires: Manantial.

Bidaseca, K.

2012 "Voces y luchas contemporáneas del feminismo negro. Corpolíticas de la violencia sexual racializada", pp. 40-50. En ONU (ed.) *Afrodescendencia. Aproximaciones contemporáneas de América latina y el Caribe. Colección de ensayos del Centro de Información de las Naciones Unidas para México, Cuba y Rca. Dominicana, en el marco del Año Internacional de los Afrodescendientes*. México: 2012.

Borges. J.

1974 "Historia del Guerrero y la Cautiva". *Jorge Luis Borges. Obras completas 1923-1972*. Buenos Aires: Emecé.

Eisenstein, S.

2012 "El Montaje de Atracciones". Extraída el 20/102017 desde http://ideca.bellasartes.uclm.es/www/IgnacioOliva/images/Documentos/Historiadelcine/Eisenstein._1923._El_montaje_de_atracciones.pdf

Fanon, F.

1983 *Los condenados de la tierra,* Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Feierstein, D.

2007 *El genocidio como práctica social. Entre el nazismo y la experiencia argentina*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Hall, S.

2010 *Sin garantías: Trayectorias y problemáticas en estudios culturales*. Lima: Envión editores.

Horkheimer, M. y Adorno, T.

1988 *Dialéctica del iluminismo*. Buenos Aires: Sudamericana.

Kristeva, J.

2006 *Poderes de la perversión. Ensayo sobre Louis-Ferdinand Céline*, Buenos Aires: Siglo XXI.

Lenton, D.

2005 *De centauros a protegidos. La construcción del sujeto de la política indigenista argentina a través de los debates parlamentarios*. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires.

Lugones, M.

2008 "Colonialidad y género. Hacia un feminismo descolonial. Género y descolonialidad", en Mignolo, W. (ed.). *Género y descolonialidad*. Buenos Aires: Editoriales del signo.

Oszlak, O.
1997 *La formación del estado argentino*. Buenos Aires: Editorial Planeta.

Quijano, A.
2003 "Colonialidad del poder, eurocentrismo y América Latina" en Lander, E. (comp.) *La colonialidad del saber: eurocentrismo y ciencias sociales. Perspectivas latinoamericanas*. Buenos Aires: CLACSO.

Said, E.
2004 *Orientalismo*. Barcelona: Sudamericana.

Segato, R.
2007 *La Nación y sus otros*. Buenos Aires: Prometeo.

Spivak, G.
1985 "¿Puede el subalterno hablar?" (traducción de José Amícola), *Revista Orbis Tertius,* nº 6, Año 6.

Voloshinov, V.
1992 *El marxismo y la filosofía del lenguaje***.** Madrid: Alianza.

Wallerstein, I.
1995 "Culture as the Ideological Battleground of the Modern World-System", en Mike Featherstone (ed.): *Global Culture. Nationalism, Globalization and Modernity*. Londres: Sage Publications.

Williams, B.
1989 "A Class Act: Anthropology and the Race to Nation Across Ethnic Terrain". En *Annual Review of Anthropology*.

Zukerfeld, M.
2010 *Capitalismo y conocimiento. Materialismo cognitivo, propiedad intelectual y capitalismo informacional*. Tesis no publicada, disponible en http://capitalismoyconocimiento.wordpress.com/trilogia-capitalismo-y-conocimiento/about/