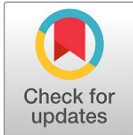


Localizar lo *queer*: una lectura demasiado atenta de *Undertale*



Robert Martínez-Carrasco

rcarrasc@uji.es

<https://orcid.org/0000-0002-2148-8637>

Universitat Jaume I, Castelló de la Plana, España.

René Báez-Humanes

al419972@uji.es

<https://orcid.org/0000-0003-3807-7532>

Universitat Jaume I, Castelló de la Plana, España.

Resumen

A pesar de la percepción generalizada de la hostilidad del mundo del videojuego hacia la comunidad *queer*, apuntalada muchas veces por la propia industria a través de su aparato tecnológico, comercial y cultural, ambos comparten, en esencia, una serie de rasgos característicos que vinculan la experiencia de las personas no heteronormativas a las dinámicas, lógicas y experiencias que plantea el videojuego. Más allá de análisis superficiales basados exclusivamente en la representación, el estudio en profundidad de los aspectos narratológicos y lúdicos del videojuego nos permite, desde una perspectiva *queer*, situarnos fuera de las fronteras hegemónicas de la industria y buscar modos diferentes de ser y estar que resuenen en la comunidad *queer*. El artículo que presentamos parte de una “lectura demasiado atenta” del videojuego estadounidense *Undertale* y busca la identificación de aquellos patrones contrahegemónicos que nos permitan localizar, tanto en el sentido de hallar como en el de traducir, el reflejo de tantas manifestaciones socialmente invalidadas de la experiencia *queer*. Esta reflexión, que va más allá de la representación, ya que nos permite incluso entender el videojuego como una plataforma *queer*, pretende, al tiempo, enfatizar la importancia en los procesos de localización de aquellas cuestiones sexuales y de género que trascienden el contenido explícito de los videojuegos.

Palabras clave: estudios *queer*, identidad, lectura demasiado atenta, localización, videojuegos

Spotting Queerness: A ‘Too-close Read’ Interpretation of *Undertale*

Abstract

Despite the widespread perception of the video game world being hostile towards the queer community, which has often been underpinned by the industry itself through its technological, commercial, and cultural apparatus, both worlds share essentially a set of characteristic features linking the



experience of non-heteronormative people to the dynamics, logic, and experiences posed by videogames. Beyond superficial analyses exclusively based on representation, this in-depth study of the narratological and ludic aspects of videogames allows us —from a queer perspective— to situate ourselves outside the hegemonic frontiers of the industry and to seek different ways of being that resonate in the queer community. This article draws from the too-close reading of the American videogame Undertale and seeks to identify the counter-hegemonic patterns that allow us to locate and localize the reflection of so many socially invalidated expressions of the queer experience. This reflection —which goes beyond representation as it allows us to understand video games even as a queer platform— intends both to emphasize the importance of localization processes and those sex and gender issues transcending the explicit content of video games.

Keywords: queer studies, identity, too-close reading, localization, video games

Situer le queer : Une lecture trop attentive d'Undertale

Résumé

Malgré la perception largement répandue de l'hostilité de l'univers des jeux vidéo à l'égard de la communauté queer, souvent soutenue par l'industrie elle-même à travers son instrument technologique, commercial et culturel, ils partagent pour l'essentiel une série de traits caractéristiques qui relient l'expérience des personnes non hétéronormatives aux dynamiques, logiques et expériences des jeux vidéo. Au-delà des analyses superficielles fondées exclusivement sur la représentation, l'étude approfondie des aspects narratologiques et ludiques des jeux vidéo permet, sous une perspective queer, de se situer en dehors des frontières hégémoniques de l'industrie et de rechercher d'autres manières d'être qui résonnent davantage avec la communauté queer. L'article que nous présentons ici part d'une « lecture approfondie » du jeu vidéo américain Undertale pour chercher à identifier ces schémas contre-hégémoniques qui permettent de localiser, dans le sens de trouver autant que de traduire, le reflet de tant de manifestations socialement invalidées de l'expérience queer. Cette réflexion, qui va au-delà de la représentation, puisqu'elle va jusqu'à permettre de comprendre le jeu vidéo en tant que plateforme queer, vise, en même temps, à souligner l'importance, dans les processus de localisation, de ces questions sexuelles et de genre qui transcendent le contenu explicite des jeux vidéo.

Mots-clés : études queer, identité, lecture approfondie, localisation, jeux vidéo

1. Traducción e interdependencias globales en identidades no normativas

Nuestra relación con el medio digital y, en concreto, los comportamientos, las prácticas y las costumbres que desarrollamos a partir de nuestras interacciones digitales han abierto multitud de posibilidades para la (re)conceptualización de identidades y han permitido la creación de espacios y comunidades en los cuales explorar y experimentar con la auto-identificación y con la propia subjetividad. Internet, sin ir más lejos, ha facilitado sobremanera que comunidades tradicionalmente silenciadas u oprimidas hayan podido burlar la hipervigilancia de ciertos marcos discursivos basados en la heteronorma y la normatividad de género (Kafer y Grinberg, 2019) y repensarse frente a las expectativas y representaciones normativas que encuentran en su entorno no digital. De hecho, para las personas de identidades no normativas, la creación de toda una cultura digital *queer* (O’Riordan, 2020) ha sido un gran catalizador para desarrollar su propia identidad y entenderse como parte de una comunidad global que cuestiona los axiomas de los discursos culturales, políticos y económicos dominantes.

El medio digital ha permitido, así pues, la difusión de discursos contrahegemónicos en forma de resistencia colectiva y la reafirmación de que una mirada *queer* a la realidad (digital o no) se encuentra siempre en tensión con la norma. Al fin y al cabo, como afirma Ahmed (2006), *queerizar* la realidad que nos rodea implica interrumpir, perturbar y poner el dedo en la llaga del *statu quo* y las relaciones discursivas que apuntalan las dinámicas de poder imperantes.

A la vez, el entorno digital ha permitido imaginar, casi de manera utópica, formas alternativas de ser y estar en el mundo (Knutson, 2018; Stone, 2018) y experimentar con la propia identidad (tanto individual como colectiva) de modo seguro. No en vano, internet ha propiciado históricamente el juego con la identidad, la exploración del yo, la adopción de identidades

alternativas, personajes, avatares y pseudónimos (O’Riordan, 2020) que se resisten a las prescripciones heteronormativas sobre la sexualidad y el género, y permiten no solo poner el foco en las identidades no normativas, sino también afirmar y reforzar su lugar en el mundo.

En ese contexto, la traducción y la localización ejercen un papel preponderante tanto en su dimensión lingüística, haciendo viable la comunicación entre personas, como también en su dimensión cultural, como vehículo para la difusión de ideas, experiencias e identidades (Baldo e Inghilleri, 2018). De hecho, son frecuentes las críticas hacia cómo los distintos enfoques y postulados *queer* tienen su origen indiscutible en el Norte global (Gomes Pereira, 2019), lo que se traduce en un posicionamiento geopolítico muy concreto en cuanto a modos de representación y formas de expresión de identidades no normativas que pueden permear, gota a gota y gracias a la traducción, en contextos y circunstancias de lo más variopintas.

Es precisamente esa dimensión cultural de la traducción lo que posibilita la formación y el desarrollo de identidades que beben de lo transnacional y, posteriormente, se reinterpretan (¿traducen?) de forma individual. Sin embargo, para analizar cómo emerge ese componente transnacional de la identidad, no podemos sino plantearnos la manera en que las estructuras de poder nos invitan a hablar de nosotres mismos,¹ poniendo en tela de juicio los modelos hegemónicos supranacionales (Bassi, 2017).

Elund (2019, p. 594), en ese sentido, alerta de que, si bien tradicionalmente hablar de modelos hegemónicos nos remite al debate sobre

1 En el presente artículo se utilizan marcas de género neutro para denominar identidades socializadas sin un género definido. Se utiliza el género gramatical correspondiente a la palabra para hablar de realidades no socializadas o que pueden socializarse, pero se entienden, en determinados contextos, desde un punto de vista taxonómico y no social (p. ej., “los humanos” y “los monstruos”).

la heteronormatividad, existen igualmente modelos de representación *queer* dominantes (menos investigados que aquellos heteronormativos, claro está) que aun así privilegian ciertas formas de relación y de expresión, y que se basan en los mismos criterios que su contraparte heteronormativa (raza, edad, clase social, nivel de estudios, religión, diversidad funcional). Esa *comodificación* de lo *queer*, que da como resultado representaciones “aceptables” de las identidades no normativas al gusto de la cultura dominante heterosexual, no hacen sino diluir su potencial político e identitario y transformarlo en algo inofensivo y, al tiempo, rentable (Brooks, 2020, p. 11; Granell Vendrell, 2020, p. 5).

En un mundo altamente globalizado, donde la demanda de comunicación multilingüe crece exponencialmente y donde nos encontramos a un solo clic de productos, servicios e ideas de todo tipo, la traducción y la localización ejercen una doble función: por una parte, abren una ventana al mundo y posibilitan el desarrollo de identidades y la creación de comunidades disidentes con la norma; por otra, y quizá menos evidente, pueden privilegiar ciertos modos de representación, así como la producción, transmisión y recepción de discursos e identidades, enmarcando las voces disidentes en forma de narrativas de inaceptabilidad y subversión.

Ante esta disyuntiva, a quien traduce no le queda otra que enfrentarse a complejas negociaciones de poder en el proceso de reescritura textual (Vidal Claramonte, 2010) que se derivan de un axioma ampliamente aceptado en nuestra disciplina: que la traducción es un acto deliberado de posicionamiento ideológico (Tymozcko, 2003), el cual, al igual que la lengua, puede utilizarse bien para oponer resistencia a construcciones sociales y discursos dominantes, o bien para asimilarlos y, por ende, perpetuarlos (Martínez-Carrasco y Frassetto, 2015).

En el caso concreto de la industria del videojuego, medio que nos ocupa en este artículo, la distribución digital de juegos ha supuesto

un antes y un después en la industria respecto a costes de producción, localización y venta, y, consecuentemente, posibilidades de ampliar el catálogo de juegos que se sitúan más allá del canon para llegar a otras audiencias. Precisamente porque existe la idea de que la industria del videojuego está formada por desarrolladores (y jugadores) estereotípicamente blancos y cis-heterosexuales (con el consecuente superávit de contenido y representación dirigido a esa población) (Dym *et al.*, 2018; Marcotte, 2018; Shaw, 2009), llegar a los jugadores de forma directa, sin necesidad de intermediarios, hace que quien desarrolle el juego pueda estar en contacto estrecho con todo tipo de audiencias, pueda conectar con ellas a un menor coste y plantear un juego que explore otras maneras de ser.

A ello se le añade el desarrollo de *software* libre y otras herramientas asequibles que han democratizado la incorporación de otras voces a la industria (Granell Vendrell, 2020, p. 5). Twine, una herramienta que permite desarrollar juegos basados en texto con poca codificación, es buen ejemplo de ello. Se trata, por lo general, de juegos “poco pulidos, [...] que no han pasado un proceso profesional de desarrollo [...] y que se dirigen a un público nicho muy concreto” (Robinson, 2021, p. 2). Sin embargo, herramientas como Twine han permitido a muchos desarrolladores de identidades no normativas partir de su propia identidad, marginación y diferencia, y llegar a sitios donde la industria tradicional no ha podido (o no ha querido) llegar (Ruberg, 2020).

Así pues, con menores costes tanto en el plano económico (modelos de suscripción, por ejemplo, o capacidad de llegar más fácilmente a otras audiencias mediante la localización del juego) como en el plano técnico, la industria del videojuego ve día a día aumentar el número de plataformas que rompen con la heteronorma y apuestan por la diversidad (Alexander, 2013), con las implicaciones (y responsabilidad) que

ello conlleva para la localización a otras lenguas y culturas.

2. El videojuego como artefacto cultural *queer*

Si bien el giro *queer* en el estudio de los videojuegos no comienza a tomar forma hasta 2010 (Ruberg y Phillips, 2018) con contribuciones como la de Consalvo (2003) o Shaw (2014), lo cierto es que ya en los años ochenta y noventa, a través de videojuegos de rol en línea donde los jugadores se comunicaban por escrito de manera síncrona, se comenzó a atisbar el potencial del videojuego como plataforma para la reinención de uno mismo y la experimentación con la propia identidad. O’Riordan (2020), de hecho, habla de LambdaMOO, fundada en 1990, como una plataforma pionera cuya página de entrada era, ni más ni menos, que las puertas de un armario. Entrar en Lambda, afirma la autora, “era salir del armario a un entorno basado en texto en el que se fomentaba el juego de identidades y en el que eran posibles diversos pronombres e identidades” (O’Riordan, 2020, p. 192). Si bien Lambda no estuvo exenta de crítica por la sexualización y exotización de ciertas identidades (Gosine, 2007), la plataforma permitió a sus usuarias atisbar un devenir cuasi utópico ajeno a los circuitos de dominación heteronormativa y articular otros modos de existir.

Desde entonces, han tenido lugar diversas iniciativas en el ámbito del videojuego que han puesto lo *queer* en el centro del debate (Different Games Conference, s. f., GaymerX, s. f., The Queerness and Games Conference, s. f., o Represent Me, s. f.) y, sobre todo desde la escena *indie*, han apostado por romper los moldes y los estándares en cuanto a estética, mecánica e interfaz de juego (Mejeur, 2020), imaginando nuevas perspectivas y formas de jugar.

Este creciente número de iniciativas no ha hecho sino reafirmar el potencial *queer* del videojuego y cómo este va más allá de la representación y la aparición de diversos tropos y narrativas en el juego. Al fin y al cabo, como

afirma Shaw (2014, p. 93), todo fenómeno que se relaciona con la identidad es complejo en sí mismo y no es realmente necesario identificarse con una representación directa para que esta resuene en la propia identidad.

Como veremos a continuación, pese a que el videojuego puede entenderse como artefacto cultural con el potencial de (re)producir patrones y normas en cuanto a identidades normativas y no tan normativas (Krobová *et al.*, 2015), el mismo acto de jugar de forma diferente a lo esperado, el jugar *queer* o *queergaming* (Chang, 2017; Ruberg, 2019), abre un horizonte de posibilidades para adoptar comportamientos de juego no normativos (¿contrahegemónicos?) que subvierten o se resisten a adoptar la mecánica y las lógicas del juego. El jugar *queer* da al traste con las nociones heteronormativas más básicas sobre el éxito y la felicidad, se regocija en el fracaso, en el estancamiento improductivo y la ruptura con aquello que nos dicta qué es un sujeto aceptable en términos hetero (u homo) normativos (Gáti, 2021; Ruberg, 2019, p. 7). A la vez, reafirma la agencia de le jugador en tanto en cuanto elige rechazar las lógicas habituales del juego.

Autores como Chang (2017) o Sihvonen y Stenron (2018) proponen una clasificación tripartita que resume cómo los tres elementos centrales que rodean al videojuego pueden tener una lectura (e implicaciones) *queer*: el diseño del juego propiamente dicho, es decir, el videojuego como artefacto; el acto de jugar en contra del propio juego o mediante dinámicas de juego no convencionales; y una cultura *ga(y)mer*, compartida alrededor del juego, que posibilita la resignificación y apropiación de juegos y espacios que permiten experimentar con la identidad. Ni qué decir tiene, claro está, que estas tres dimensiones no son compartimentos estancos, sino que se imbrican y se retroalimentan mutuamente.

Respecto al primero de los tres, diversos autores han reflexionado sobre cómo el propio diseño del juego, las acciones de juego y el

conjunto de elementos narrativos que lo conforman tienen implicaciones preeminentemente *queer*. Knutson (2018), por ejemplo, a partir del concepto de *crononormatividad* de Freeman (2010), sostiene que lo *queer* de un videojuego surge, entre otros elementos, de la inclusión de dinámicas de progresión temporal cambiantes, no lineales, que alejan al juego de los estándares crononormativos tradicionales. Esto tiene una réplica directa en las experiencias *queer*, sometidas a las exigencias temporales cisheterosexuales. Al conceptualizar el tiempo de modo diferente, la persona *queer* (le jugador, en nuestro caso) se ve abocada a una alteridad o dislocación temporal donde se producen, efectivamente, orientaciones del deseo alternativas (Freeman, 2010, p. 16). Son buen ejemplo el *mod San Andreas Deer Cam* (Watanabe, 2016), diseñado para no ser jugado, al menos no de forma tradicional (Ruberg, 2022); o *Rustle Your Leaves to Me Softly* (Marcotte y Squinkifer, 2017) y *Digital: A Love Story* (Love, 2010), ambos estudiados en profundidad por Gáti (2021), donde le jugador no tiene una meta o unas instrucciones sobre cómo pasarse el juego y, precisamente por ello, le despojan de su posición de privilegio respecto a le Otre (una planta o un ordenador, en este caso).

Chess (2016), por su parte, se adentra en la construcción narrativa del juego como elemento intrínsecamente *queer*, en el sentido de que desafía los modelos tradicionales de entender la narrativa. Así, si bien de manera tradicional, a partir de un acontecimiento detonante tiene lugar un conjunto de acciones que culminan en un clímax (que replica, en cierto modo, patrones sexuales preeminentemente masculinos y heterosexuales), la narrativa del videojuego se sitúa (y se regocija) en los momentos de demora, en el nudo narrativo (Chess, 2016, p. 85). Y en ese nudo narrativo no hay un solo clímax sino multitud de ellos, que no tienen por qué desembocar necesariamente en el desenlace narrativo entendido de forma tradicional (p. 86).

Asimismo, Ruberg (2019) redirige el foco de atención en la narrativa a una sección de juegos que, de modo intencional, no encajan en las definiciones predominantes del juego centradas en una única experiencia: la diversión. Le autore denomina este tipo de juegos *no-fun games*, un término que, en este artículo, hemos traducido como “juegos áridos”. Si bien estos juegos se diseñan de forma contrahegemónica, la idea de que algunas narrativas pueden reducirse únicamente a la diversión es, de por sí, una simplificación excesiva, pues todas ellas se complementan (o al menos tienen el potencial de complementarse) con emociones negativas y complejas como la frustración, el aburrimiento, la tristeza, el dolor y el estremecimiento (Ruberg, 2019, p. 168). Es esta complejidad la que resuena en la diferencia y en la variedad de experiencias *queer*.

En cuanto a la representación —quizá el elemento más evidente en la concepción del videojuego como plataforma *queer*—, destaca la aportación de Shaw *et al.* (2019), con una investigación exhaustiva de corte cuantitativo sobre contenido y personajes *queer* en 162 videojuegos desarrollados entre 1985 y 2005; o el trabajo de Cole *et al.* (2017), que revela un aumento estadísticamente significativo en el número de juegos con contenido *queer* (mayoritariamente de naturaleza *indie*, eso sí) entre 2013 y 2015.

Así, desde que apareciera *Moonmist* (Galley y Lawrence, 1986), primer juego de contenido *queer* donde vemos a una joven artista celosa por la boda de su novia con un hombre, hasta llegar a *Phantasmagoria 2: A Puzzle of Flesh* (Thornton y Shannon, 1996), donde encontramos al primer personaje abiertamente homosexual que puede ser controlado por le jugador (Bono Reyes, 2019, p. 90), se han sucedido representaciones con mayor o menor tino que se han relacionado con las cuatro etapas en la representación de minorías sobre las que reflexionaba Clark (1969): no representación, ridículo, regulación y respeto.

Una última dimensión en cuanto a representación la encontramos en Bono Reyes (2019), donde el autor reflexiona sobre las posibilidades que ciertos juegos dan a sus jugadores de customizar y caracterizar al personaje que controlan y, con ello, no solo explorar la propia identidad, sino también encarnar, mediante el personaje, toda una autoficción vivida en primera persona.

Respecto al jugar *queer*, la segunda dimensión que mencionábamos arriba, el videojuego permite a le jugadore, como hemos visto, explorar vías alternativas y rutas propias del placer y el dolor en contraposición a la mecánica y el sentir “racional” del juego, apropiándose de las posibilidades que el juego plantea y creando una brecha entre el uso previsto y su uso real. Es ese espacio liminal el que posibilita el juego *queer* y permite a le jugadore de *Grand Theft Auto* (Jones y Dailly, 1997), un videojuego donde encarnamos a un delincuente, vagar por la ciudad sin cometer delito alguno o, al volante de *Crazy Taxi* (Hitmaker, 1999), respetar las normas de seguridad vial pese a que nos penalicen por un servicio lento. “Jugársela al sistema” (Stenros, 2010), no pasar por el aro y no jugar a ganar, sino a crear un juego dentro del juego, no deja de verse, para muchos, como un ejemplo de fracaso desde el punto de vista lúdico.

Sin embargo, ese fracaso, como dirían Halberstam (2011) o Juul (2013), no desalienta a quien decide jugar *queer*. Más bien al contrario, aceptar el fracaso no es más que explorar formas de ser que se niegan a hacerle el juego (nunca mejor dicho) a los pilares cisheteropatriarcales y a las dinámicas capitalistas del juego. De ahí que esas maneras de ser alternativas estén vinculadas con la improductividad, el antiprogreso o la de-gamificación (Ruberg, 2019, p. 122). A quien juega *queer* no le interesan las mecánicas de juego. Simplemente decide oponerse a ellas, o bien no participar en ellas y crear espacios propios donde explorar la propia intimidad, así como el resto de elementos de placer, dolor

y negatividad asociados a lo *queer* (Edelman, 2004).

Stockton (2009) apunta a otro elemento de peso para entender el mismo acto de jugar como un acto de naturaleza *queer*. Así, pese a que la industria del videojuego mueve grandes cantidades de capital y genera rendimiento económico no ya solo a través de sus ventas, sino también mediante publicidad incrustada y dinámicas de juego concretas (compra de accesorios y armas, escenarios de bonificación solo accesibles mediante pago, etc.), sigue existiendo cierto halo y cierta percepción social de fracaso personal, de improductividad, de pérdida de tiempo asociados al ocio que suponen los videojuegos por alejar a le jugadore de los modos de producción y crecimiento normativos tradicionales y posicionarle en un hiato, un paréntesis, que no le permite crecer y desarrollar una vida adulta normativa (¿capitalista?); de ahí lo *queer*.

Por último, apuntábamos arriba cómo se genera toda una cultura compartida en torno al juego que permite su resignificación y apropiación de formas diversas. Así, pese a que estudios recientes señalan que la industria comienza a perder ingresos debido a importantes cambios demográficos en su audiencia, cuyo perfil mayoritario es ya el de una mujer racializada (Honkanen, 2021), parece ser que las grandes compañías continúan prefiriendo apostar por un contenido más conservador, dirigido a una audiencia que consideran dominante (Bono Reyes, 2019, p. 60), y que entiende cualquier iniciativa que se escapa de la heteronorma como “una estrategia polarizadora que no sólo crea un espacio hostil, sino que produce jugadores homófobos que aprenden a dominar o disciplinar a otros/as jugadores/as” (Bono Reyes, 2019, p. 56).

Sin embargo, hemos visto a lo largo de estas páginas el potencial cultural que se genera alrededor del videojuego, tanto en el plano interpersonal, a través de comunidades en línea o de otro tipo, como por dar pie a otras formas

de expresión como el *fanfiction* o las novelas basadas en videojuegos (Brooks, 2020). Como veremos a continuación, todos estos elementos de análisis confluyen en *Undertale* (Fox, 2015), cuya localización para audiencias hispanohablantes (al menos una localización que lleve consigo el peso *queer* del juego original) dependerá, en gran medida, de la capacidad, voluntad y margen de maniobra de le traductor para localizar los textos, contextos y subtextos que pongan en valor la dimensión *queer* del juego.

3. Una lectura demasiado atenta de *Undertale*

Undertale (Fox, 2015) es la aventura de una niña que tropieza y cae a un reino subterráneo, llamado *The Underground*, donde habitan monstruos. Para volver a la superficie, le jugador debe guiar a su personaje, Frisk, por diferentes zonas que constituyen un recorrido aparentemente lineal (de izquierda a derecha) con varias complicaciones narrativas y estructurales que afectan a la línea temporal y el progreso del juego. Las zonas son, por orden, *The Ruins*, *Snowdin*, *Waterfall*, *Hotland*, *The Core* y *New Home*. Se trata de un juego de rol con múltiples finales que se agrupan en tres: el final “neutral”, el final “pacifista verdadero” y el final “genocida”. Los finales dependen de los niveles de hostilidad empleados por le jugador, así como las relaciones que se entablan con otros personajes.

El análisis que desarrollamos a continuación tiene como objetivo desplegar lo *queer* de *Undertale* más allá de la representación explícita de personajes LGTBIA, con el fin de complementar la actividad de reflexión creativa que constituye cualquier proceso de localización de videojuegos, sea el mero trasvase interlingüístico del juego o el proceso de adaptación a una cultura meta. Para ello, se realiza una lectura del juego centrada en la ruta pacifista, precisamente porque en ella se representan las acciones basadas en los “buenos” valores sociales que los humanos procuran cumplir *con determinación* mientras luchan por progresar, lo

cual, debido a las dificultades adheridas a la otredad, puede resultar tedioso y en vano.²

En este sentido, buscamos responder a la pregunta: “¿dónde está lo *queer* en *Undertale*?”, y así demostrar su trascendencia en entornos de localización para alcanzar una experiencia de juego completa en la versión meta.

Trabajamos con un artefacto cultural de origen estadounidense, traducido al español por un grupo de traductores aficionados, en un proyecto denominado *Undertale-Spanish* (Fox, 2022). Pese a ello, la lectura *queer* del juego que proponemos no se centra en exclusiva en la dimensión lingüística de la traducción,³ sino que, en atención al potencial del producto original y traducido, somete al juego a un proceso de identificación que responde a la pregunta planteada en el párrafo anterior a partir de seis factores que se vinculan a la experiencia *queer* en videojuegos (Chang, 2017; Sihvonen y Stenron, 2018), tanto por su diseño como por las dinámicas de juego a que lleva el propio juego: la improductividad y el antiprogreso, el fracaso, el dolor, la otredad, la intimidad y, por último, la representación explícita. Con ello, se pretende reflexionar sobre las implicaciones que esta lectura *queer* supone en el proceso de localización del juego.

3.1. Sobre el potencial de una “lectura demasiado atenta”

Bizzocchi y Tanenbaum (2011, p. 1) se refieren a la “lectura atenta” como un método de análisis que permite poner al descubierto los

- 2 Analizar las otras rutas del juego (la ruta neutral y la ruta genocida) implicaría objetivos de investigación distintos, como las formas en que el juego permite que le jugador disfrute y se regocije de ser antagonista. Lo interesante de la ruta pacifista es que le jugador intenta navegar el juego de forma ética, correcta, pero fracasa una y otra vez.
- 3 Para una revisión y análisis exhaustivo del producto traducido de *Undertale-Spanish* y una contrapropuesta *queer* de la traducción, véase Báez-Humanes (2022; 2023).

fallos e incoherencias de un artefacto cultural y celebrar, a la vez, las muchas formas en que este puede crear significado. Como método de análisis, este tipo de lectura permite profundizar en aquellas cualidades indiscernibles de un texto y desarrollar todo su potencial; de ahí su popularidad, por ejemplo, en el campo de las humanidades digitales (textualidad en medios digitales, etc.).

Sin embargo, ¿cómo proceder cuando se han propuesto multitud de análisis y lecturas exhaustivas de un artefacto, todas ellas complementarias, estructuradas y debidamente argumentadas? Ante tal diatriba, D. A. Miller (2016) parte del estudio de la filmografía de Hitchcock y propone una “lectura demasiado atenta” (*too-close reading*, en inglés) que busque interpretaciones enterradas, no evidentes, en artefactos culturales que, en principio, hayan sido exprimidos hasta la saciedad. Una lectura demasiado atenta requiere, como apunta el autor, una “espectadore demasiado atente” (2016) que no solo interactúe con la película (o cualquier otro artefacto), sino que la encarne, que devenga parte de la misma y mire al artefacto con tan poca distancia entre ambes que difícilmente pueda ser analizado desde la atalaya de la imparcialidad.

En su análisis sobre Hitchcock, Miller describe su experiencia con detalle y en primera persona, incluyendo las emociones que le suscitan acciones tan irrelevantes para la trama como la de mover la vela de un candelabro decorativo para intentar corregir, en balde, su posición inclinada. Así, la lectura demasiado atenta parte de cada espectador y su capacidad de sentir y percibir no solo aquello que procede del artefacto, sino también lo que sale de sí mismo al sumergirse en él (sus expectativas, sus fijaciones, sus reflexiones, su ejercicio introspectivo, etc.).

Algo similar ocurre con el trabajo de Dyer (1990), que apuesta por examinar producciones audiovisuales que reflejen cierta tensión entre diversas subculturas y la tradición del cine

propriadamente dicha. Uno de los casos que presenta el autor es la concepción decimonónica (que se prolonga durante el siglo xx) derivada de la confusión entre las nociones de *sexualidad e identidad de género*, que entiende la homosexualidad como un sexo intermedio que no termina de cumplir con las expectativas sobre lo que supone ser mujer o ser hombre. Dyer (1990, p. 33) hace referencia a lo anterior con el término *in-between-ism* y expone una serie de ejemplos que permiten explorar la ambigüedad sexual y de género en títulos como *Der Geiger von Florenz* (La violinista de Florencia), de Czinner (1926), donde la película desafía las narrativas heteronormativas del momento sin necesidad del vocabulario *queer* actual a través del personaje de René(e), una adolescente que finge ser hombre y llega a involucrarse en relaciones tensas y complejas con personajes de ambos géneros binarios, incluyendo lo que resulta ser la interacción erótica más consciente e intensa de la película: un beso entre dos mujeres (Dyer, 1990, p. 51).

Otro ejemplo de lectura demasiado atenta lo encontramos en Q. Miller (2019) y su análisis de *sitcoms* estadounidenses. A través de su estudio, el autor demuestra que a pesar de que este tipo de comedias no suelen reconocerse en términos de producción *camp*, las construcciones *queer* y no binarias que las integran son decisivas para el estudio de las estructuras en las que se produce la opresión de colectivos minoritarios. Por este motivo, Miller lleva a cabo lecturas atentas que reconocen, irónicamente, el contenido *queer* en narrativas humorísticas que se caracterizan por un contexto de violencia cissexista en el periodo al que pertenecen:

The context of the appearance of queer gender is conditioned by sexism, homophobia, and transphobia, and by intersecting ableism, racism, and classism. [...] However, even in the context of this —yes, ultimately unfunny— cis-hetero “comic” othering, television is about a unique cultivation, for corporate profit, of intimacy, immediacy, and routine (2019, p. 20).

Así, a través del análisis de un contenido que inicialmente se interpreta como ofensivo para la comunidad *queer* (el humor forjado alrededor de una obsesión social con la segregación de lo femenino y lo masculino), el autor es capaz de identificar lo *queer* y lo trans (binario y no binario) en producciones audiovisuales anteriores a la aparición de esos términos. De este modo se atestigua la ubicuidad de “lo otro” incluso cuando “lo otro” no está definido todavía (Miller, 2019, p. 99).

De forma similar, la homogeneidad blanca y cissexista que caracteriza la industria de los videojuegos no supone ningún impedimento para Ruberg (2019) a la hora de leer dinámicas centrales que facilitan el entendimiento de los videojuegos como plataformas esencialmente dominadas por la otredad. Entre estas dinámicas se encuentra el fracaso (como veíamos anteriormente), las experiencias de *passing* y discreción que permiten a le jugador burlar ataques, o la torpeza generada por la limitación de la visión y del movimiento que, al fin y al cabo, es un modo de retratar la dificultad para dominar ciertas habilidades que el capacitismo en la vida real da por sentadas (Ruberg, 2019, pp. 29-132).

Si bien es cierto que la lectura demasiado atenta como método de análisis siempre podrá recibir críticas tanto desde la hermenéutica tradicional como desde los discursos hegemónicos (de corte positivista) en cuanto a “intentar rizar el rizo” o “hacer que le lector comulgue con ruedas de molino” para cuadrar los resultados de la investigación con los intereses de les investigadores, consideramos que su aplicación es honesta en tanto en cuanto parte de un supuesto claro: que la realidad está formada por la interacción de discursos parciales, situados y pre eminentemente sesgados; y que la objetividad aséptica, por muy loable que nos pueda parecer, no es más que una ilusión academicista.

En general, la producción, la localización y el consumo *queer* de videojuegos (o de cualquier

otro artefacto cultural) pasan por un escrutinio mayúsculo y una exploración “demasiado atenta” para ser considerados de forma seria por las lógicas dominantes. Por qué no, pues, aplicar la misma metodología en contextos *queer* de investigación.

Habida cuenta del posicionamiento ideológico y metodológico del análisis, en las siguientes secciones aplicamos la técnica de la lectura demasiado atenta al objeto de estudio en cuestión. Cabe señalar que los ejemplos seleccionados han sido extraídos por su significancia ilustrativa, pero no constituyen, ni mucho menos, la totalidad de otredad inherente al juego. Reconocemos el reflejo de *Undertale* en la descripción de juegos áridos (*no-fun games*) de Ruberg (2019, p. 168), entre los que le autore incluye los juegos aburridos, frustrantes, tristes, dolorosos o, en general, contrahegemónicos, puesto que todos los adjetivos anteriores pueden identificarse como elementos esenciales de este juego.

3.2. Identificación de lo *queer* como parte del proceso de localización

La historia de *Undertale* se experimenta desde la posición indefensa de una persona en la infancia cuya condición humana es representativa de la otredad en un mundo dominado por monstruos. La figura del monstruo es ya en sí misma representativa, ya que nos expone a lo no humano, a los límites en cuanto a la identidad y el orden lógico, heteronormativo, de las cosas (Kristeva, 1982 p. 4), al tiempo que nos recuerda en qué nos convertimos, para la norma, cuando no seguimos los rituales que marcan nuestra existencia.

La interacción más temprana de le jugador con el juego consiste en elegir el nombre de su personaje, lo cual se interpreta como una primera muestra *queer* en común con otros juegos de rol basados en la interacción en primera persona. Este tipo de videojuegos ofrece la oportunidad de elaborar una autoficción, en la medida en que le jugador encarna un

Figura 1. Letrero que explica cómo leer letreros.



Fuente: Fox (2015, 2022).

personaje ficticio que protagoniza una realidad virtual (Sentamans y Martínez, 2016, p. 22). La autoficción desencadena, en mayor o menor grado, la introspección de le jugador para propiciar verosimilitud a la experiencia inmersiva (2016, pp. 24-25), por lo que funciones como la de elegir un nombre incrementan sus opciones en consideración de las relaciones intersubjetivas que se dispone a crear mediante la asimilación de una identidad propia.

Undertale no indica el género del personaje jugable, para el cual se usan pronombres neutros en inglés, de modo que recae en le jugador la hercúlea tarea de elegir un nombre con el que aventurarse a vivir su historia sin requisitos de género. Asimismo, la intimidad propia del espacio en el que se desarrolla la interacción entre le jugador y el videojuego posibilita una autodeterminación libre de influencias y repercusiones. Le jugador puede tomarse todo el tiempo de reflexión que estime necesario y aplicar a su elección cualquier enfoque con el que desee experimentar (conforme a sus fantasías, de modo fiel a su realidad material, de manera absurda, etc.).

Eso sí, al final de la ruta pacifista descubrimos que el nombre que le jugador ha escogido no pertenece al personaje a través del cual juega, sino al “primer humano caído”. De hecho, el nombre real del personaje que habíamos

estado controlando es Frisk.⁴ Este engaño del juego a le jugador da lugar a interpretaciones aún más complejas sobre las vivencias disidentes y la desinformación, como la negación de oportunidades para el desarrollo (inter)personal por medio del autoconocimiento.

3.2.1. La improductividad y el antiprogreso

Los primeros escenarios de *Undertale* en *The Ruins* se componen de pequeñas pruebas para introducir el juego guiadas por Toriel, una figura materna que recibe a le jugador y cuyo nombre se inspira en la palabra “tutorial”. No obstante, por medio de la experiencia de juego, se descubre que estos tutoriales son, en su mayor parte, innecesarios o inefectivos, cercanos a lo que Chang, en su definición de jugar *queer*, califica de “posibilidades de juego no productivas, no competitivas, no críticas” (2017, p. 17), que desafían la crononormatividad al plantearla en términos de lo absurdo.

4 En el caso de conocer (e introducir) el nombre real del personaje, Frisk, aparece un mensaje que advierte a le jugador de que ese nombre hará de su vida “un infierno”. De ignorar la advertencia, dará comienzo el “modo difícil”, que es además una versión reducida del juego. El sufrimiento y las dificultades de desenvolvimiento a causa de nombres preestablecidos puede entenderse como un punto más de intersección entre *Undertale* y las experiencias *queer*.

Figura 2. Juego de palabras de Sans.



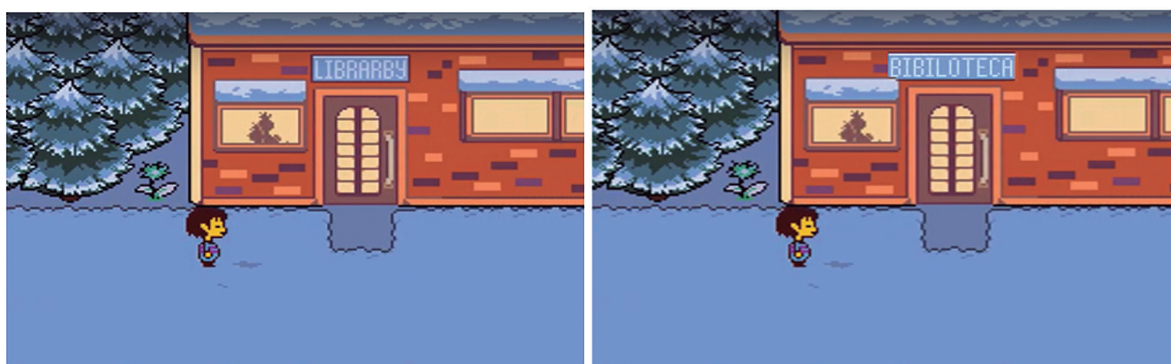
Fuente: Fox (2015, 2022).

Ejemplo de ello es el letrero donde se puede leer, una vez se pulsa la tecla adecuada, una indicación sobre cómo leer letreros (véase Figura 1). Este tipo de interacciones improductivas son frecuentes en el juego y constituyen una parodia de las dinámicas convencionales relacionadas con la adquisición progresiva de habilidades. De esta forma, el diseño de *Undertale* tiende a desestabilizar a le jugador y deconstruir sus ideas preconcebidas sobre el esfuerzo y el éxito, ya sea mediante la incapacitación para progresar o mediante la negación de una recompensa.

Otro elemento común en el juego donde se identifica la improductividad y el antiprogreso *queer* es el humor. *Undertale* utiliza el humor irritante como forma de participar en el juego

y *jugar con* le jugador. Para ello, nos presenta a un cómico personaje denominado Annoying Dog, que se inmiscuye ocasionalmente en la historia para desbaratar el progreso de le jugador, de modo arbitrario y sin contribuir a la trama. En otras ocasiones, este humor distractor se configura mediante la absurdidad, como los chistes malos de Sans (véase Figura 2), cuya frecuencia en los diálogos resulta desgastante y ralentizadora. Sin embargo, estos sentimientos negativos que emergen del humor improductivo y el antiprogresivo son, precisamente, los que permiten cumplir el objetivo de divertir a le jugador. Así, en discordancia con el discurso positivista y crononormativo centrado en la producción de la realidad contemporánea, en el juego se recompensa la contrariedad.

Figura 3. Rótulo de la biblioteca con un error ortográfico.



Fuente: Fox (2015, 2022).

Un último ejemplo de la manera en la que se recompensa la disidencia discursiva con el humor es el uso de la ironía, que a su vez intensifica la incompetencia, como el rótulo de la biblioteca en la ciudad de Snowdin, escrito con un error ortográfico (véase Figura 3). Este caso evidencia la trascendencia de la lectura demasiado atenta aplicada a cada elemento involucrado en la experiencia de juego, ya que no solo los diálogos presentan actitudes disidentes; estas también son identificables en otros integrantes, como los *sprites*, los cuales deben ser (y han sido, como puede observarse en la traducción) localizados.

3.2.2. El fracaso

Como hemos visto arriba, las implicaciones *queer* de aceptar el fracaso en el juego son evidentes en tanto en cuanto nos empujan a adoptar modos alternativos de ser fuera de las lógicas heteronormativas (Halberstam, 2011). De la misma manera que las personas de identidades no normativas siempre serán un fracaso para el modelo estándar de sociedad, a le jugador no le queda más remedio que aceptar que el fracaso (sea perder una vida, sea no alcanzar un objetivo) es parte inherente al acto de jugar (Juul, 2013).

En *The Underground*, el fracaso no solo afecta a le jugador, cuyo avance requiere de innumerables muertes y repeticiones hasta adoptar

una actitud plenamente huidiza, sino que casi ningún personaje logra centrarse en su cometido. En la Figura 4 observamos cómo Undyne, líder de la guardia real y encargada de enfrentarse a le jugador sin piedad, comparte con elle sus inquietudes. El personaje señala el fracaso de su aprendiz al intentar capturar a le jugador y acabar por elaborar una amistad con elle, sin percatarse del fracaso que ello conlleva en su misión como guardia real.

La derrota de la adversidad es imprescindible para la victoria de le jugador en cualquier juego, al igual que la derrota reiterada de le jugador es un elemento base y primigenio en la historia de la ludología. Lo que sí es peculiar es el desarrollo de vínculos amistosos entre el personaje jugable y sus supuestos adversarios a través del fracaso de ambos. Asimismo, la motivación para el fracaso es excepcionalmente *queer*, habida cuenta de que esta reside en la identidad de sus personajes más que en la dificultad del logro: les villanes no fracasan ejerciendo su rol de villanes, sino que fracasan en serlo.

Debido a la complejidad de la narrativa, a menudo se experimenta la imposibilidad de concebir el éxito en tanto que concepto opuesto al fracaso. En consecuencia, pueden identificarse en los textos expresiones de desconcierto ante las transgresiones a la cultura del esfuerzo, como la que aparece en la Figura 5.

Figura 4. Undyne hablando sobre Papyrus.



Fuente: Fox (2015, 2022).

Figura 5. Encuentro con Flowey.



Fuente: Fox (2015, 2022).

Figura 6. El fracaso de Alphys.



Fuente: Fox (2015, 2022).

En la Figura 5 se muestra a Flowey, un ente capaz de inmovilizar a le jugadore, controlar su partida e incluso destruir el archivo guardado, un poder que utiliza para mofarse de le jugadore por su perseverancia ilusoria y para manifestar que no existen razones para cumplir con las expectativas de lo correcto. Por lo tanto, jugar a *Undertale* implica comprometerse a ser constantemente agraviado por el mismo juego, el cual parece reconocer y aprovechar el poder de convicción de la meritocracia entre los seres humanos,⁵ para explorar hasta qué punto le jugadore está dispuesto a sufrir para conseguir un final plenamente satisfactorio.

5 En el juego, los seres humanos contienen un elemento llamado “determinación”, que incluso puede aislarse mediante experimentos científicos e inyectarse en otros personajes para empoderar sus almas. Se menciona la determinación como incentivo a continuar, al progresar cada vez que le jugadore guarda la partida.

La maniobra descrita anteriormente, aquella que se aprovecha de la condición de “le Otre” en un mundo adverso para promover una productividad nociva, es una de las problemáticas contempladas desde los estudios *queer* y sociológicos que afectan a colectivos minoritarios o desventajados en la vida real (Lewis, 2016; Ríos Vallejo, 2017; Virdee, 2019).

Además del esfuerzo en vano y la dificultad para alcanzar el éxito, el juego revela las catastróficas consecuencias del fracaso cuando se comienza desde un punto de partida de por sí arduo. Un ejemplo de ello es el caso de Alphys, la científica real de *The Underground* que se arriesga, sin éxito, a experimentar con cuerpos de fallecidos en un acto de desesperación por conseguir la liberación de los monstruos (véase Figura 6). En este caso, el fracaso no solo implica la pérdida del objetivo inicial, sino que también provoca una experiencia emocional

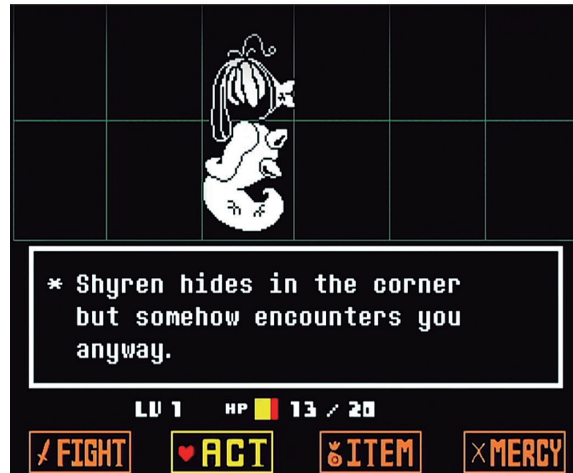
devastadora tanto para Alphys, que sugiere lidiar con pensamientos suicidas, como para las familias de los sujetos, las cuales nunca recuperarán los cuerpos de sus seres queridos de forma íntegra, pues ahora están derretidos y fusionados entre sí.

3.2.3. El dolor

El dolor en la ruta pacifista se deriva de la trágica narrativa del juego, aunque también de la impotencia y el (auto)desprecio que el juego genera en le jugador. De hecho, autores como Brice (2017) hablan del “dolor consensuado” mediante el cual le jugador experimenta el placer del juego; es decir, una suerte de relación *kink* donde le jugador abre su subjetividad para que sea explorada por medio del juego desde una posición de vulnerabilidad y sumisión.

En los tres ejemplos seleccionados para esta sección, el dolor emerge de la imposibilidad de evasión, la dificultad para reproducir comportamientos deseables, o el odio hacia otros y una misma. En ocasiones, estas situaciones conforman un duelo interno, a la par que externo, como el que se produce entre le jugador y Shyren (véase Figura 7): a pesar de que ninguna de las partes desea el conflicto, no se logra prevenir la aparición de la pantalla de combate

Figura 7. Introversión de Shyren.



Fuente: Fox (2015).

y se produce un encuentro incómodo e innecesario tanto para el introvertido personaje no jugable como para le jugador frustrado por las insistentes interrupciones en su progreso.

En otras ocasiones, el conflicto ocurre a causa del desagrado del personaje no jugable hacia Frisk y sus actos bienintencionados. Es el caso de Mad Dummy (véase Figura 8), quien acusa a Frisk de infligir sufrimiento con su actitud aburrida por no hacer nada y da comienzo a un ataque ineludible, a pesar del esfuerzo desmedido

Figura 8. Conflicto ineludible con Mad Dummy.



Fuente: Fox (2015).

Figura 9. Manifestación de odio de Undyne.



Fuente: Fox (2015, 2022).

de le jugadore por mostrarse complaciente durante todo el juego.

Desde su condición de otredad, le jugadore es incapaz de agradar a algunos monstruos debido a su mera existencia. Esto vuelve a observarse en el caso de Undyne, autora de la que posiblemente sea la mayor manifestación de odio hacia Frisk. Así, en un momento dado, Undyne le reprocha que su actitud bondadosa no sea de verdadera utilidad para el resto y que, por el contrario, su muerte sí lo sería (véase Figura 9). A diferencia del comportamiento de Mad Dummy, comparable a las actitudes reaccionarias que demonizan cualquier exposición a lo *queer* con el pretexto de posicionarse en contra de ofensivas inexistentes, las motivaciones de Undyne están justificadas racionalmente, pues, con su propia muerte, Frisk podría liberar a los monstruos de su desesperanzadora vida.

La interpretación del dolor *queer* en estas escenas es crucial para su transmisión, pues instiga a le jugadore a cuestionar la funcionalidad de su existencia y a deducir momentáneamente que el único modo de actuar con heroicidad en el mundo que está explorando es perder,⁶ por el bien de los seres vivos que allí habitan. De esta forma, el juego incumple las reglas de las narrativas de aventura hegemónicas y, tras

deconstruir binarismos en torno al bien y el mal o el éxito y el fracaso, provoca la aceptación del dolor como parte de la vida y como parte de una misma.

3.2.4. La otredad

Undertale llega a dirigirse a le jugadore mostrando ser consciente de sí mismo como juego de rol y de la autonomía de le jugadore como una persona distinta a Frisk. Tanto es así que si le jugadore intenta volver a jugar después de completar verdaderamente⁷ el juego, este le pide que deje a su personaje ser feliz. Este tipo de interacciones recuerda a le jugadore que, a diferencia de en la vida real, en el videojuego es suya la elección de sumergirse en la historia de un ser foráneo en un mundo dominado por otra especie que, además, tiene como cometido capturarlo. La naturaleza *queer* de estas plataformas se hace ostensible con la revelación de que las personas juegan para explorar realidades diversas, experiencias ajenas y emociones excluidas de los discursos predominantes.

Las interacciones de les habitantes de *The Underground* con el personaje jugable también se ajustan al sesgo de los sistemas de interrelación humana. Ocasionalmente, le jugadore

6 Nótese la contradicción de los términos.

7 El concepto de *verdadero* en el final pacifista verdadero equivale a un final resuelto y cerrado de forma satisfactoria.

Figura 10. Monster Kid sacando a le jugador del armario humano.



Fuente: Fox (2015, 2022).

debe desenvolverse ante las preguntas oscilantes e incómodas por parte de algunos individuos para “sacar del armario humano” a Frisk, como ocurre una vez que Monster Kid se percata de la otredad de su amigo (véase Figura 10). Otra vivencia *queer* a causa de la desinformación sobre “lo otro” es la que se ilustra en la Figura 11, donde se observa a Frisk reparando en el escaso e impreciso contenido etiquetado como “académico” sobre el ser humano.

Por otra parte, también identificamos la otredad en las relaciones intraespecíficas, es decir, aquellas que se establecen entre los monstruos que habitan en *The Underground*. En la Figura 12, un comediante de *The Underground* le cuenta a Frisk sus problemas familiares con un joven incomprendido que ha huido de casa. El joven parece haber fracasado al intentar sumarse a la profesión de su padre, que, en consecuencia, expresa sentimientos de deshonra. A pesar de la seriedad del episodio, la

Figura 11. Frisk leyendo un libro sobre la historia de los humanos escrito por monstruos.



Fuente: Fox (2015, 2022).

Figura 12. Monstruo comediante hablando sobre su hijo huido de casa.



Fuente: Fox (2015, 2022).

absurdez de esta actitud puede resultar divertida a ojos de le jugador. Por medio de este tipo de experiencias de juego se experimenta la irracionalidad de los discursos que justifican ciertas actitudes discriminatorias.

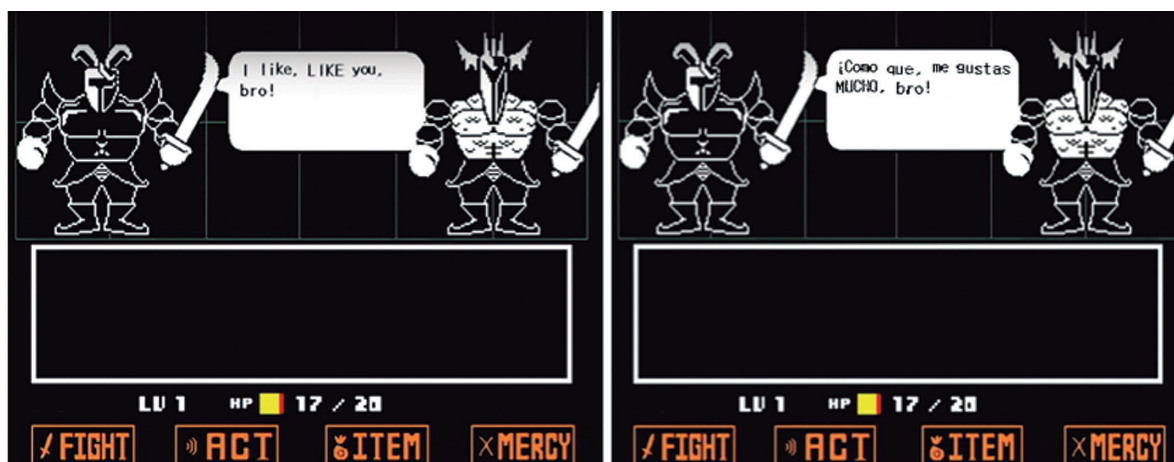
3.2.5. La intimidad

La intimidad, la que ocurre tanto entre le jugador y el juego como entre los personajes, es un elemento crucial en el acto de jugar que se desarrolla mediante la sumersión y la interacción física y virtual. Aunque en *Undertale* es abundante el desarrollo de todo tipo de relaciones, la Figura 13 muestra un caso de intimidad romántica entre dos personajes no jugables. De hecho, el final de la ruta pacifista únicamente

puede alcanzarse forjando relaciones amistosas con los personajes principales. Además, el sistema de género y la cisheteronormatividad no influyen en el desarrollo interpersonal de los personajes, ni pueden identificarse ideas preconcebidas de esta índole. A lo largo del juego, Frisk tiene la oportunidad de coquetear con varios personajes (de género masculino, femenino y no binario), como selección en batalla y en otras interacciones.

Por otro lado, la intimidad de le jugador con el juego es de particular interés en su lectura, ya que se produce de manera personificada debido a la capacidad de autoconciencia del juego, que rompe la cuarta pared e interpela

Figura 13. Royal Guard 01 declarándose a Royal Guard 02 durante una batalla contra Frisk.



Fuente: Fox (2015, 2022).

Figura 14. Encuentro con espejos en *The Ruins* y *New Home*.

Fuente: Fox (2015, 2022).

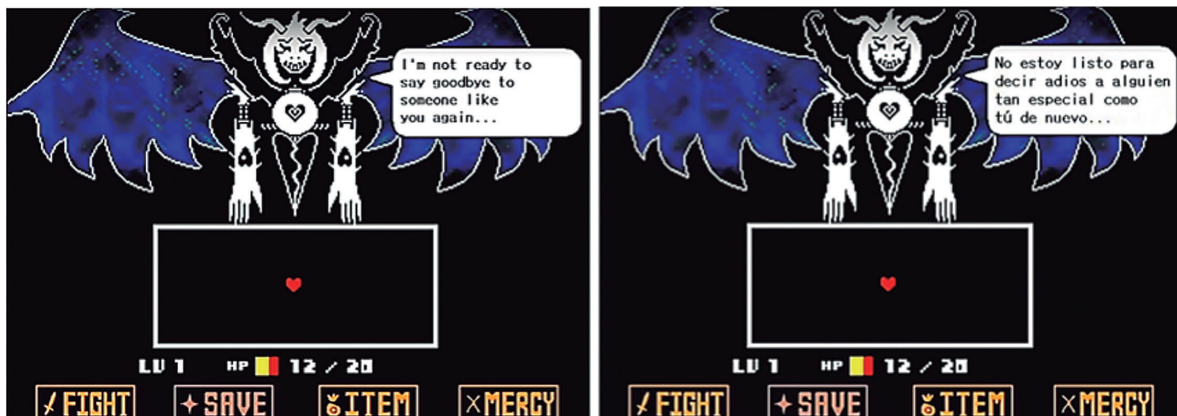
directamente a le jugadore (y no al personaje) en calidad de juego.

En la Figura 14 se observan dos escenarios paralelos situados al principio y al final de la travesía de Frisk en *The Underground*. Esto se debe a que la casa de Toriel, en *The Ruins*, es una réplica de la casa donde solía vivir con su expareja, el rey (y jefe final) Asgore Dreemurr, antes de que ella decidiera mudarse para proteger a los humanos perdidos. En estas dos casas, le jugadore puede interactuar con un espejo que le habla. De esta forma, el juego

se refiere a la evolución de le jugadore como personaje de la historia y le hace consciente de ello, por medio de dos breves comunicaciones en dos escenas separadas temporalmente (véase Figura 14). La segunda escena se acompaña de un fondo monocromático y una emotiva banda sonora que, junto al mensaje, suscita la nostalgia y el reconocimiento de la intimidad desarrollada.

Un segundo ejemplo de la íntima relación entre le jugadore y el juego es el que se advierte en la Figura 15, una captura del momento en

Figura 15. Lucha contra el jefe final verdadero.



Fuente: Fox (2015, 2022).

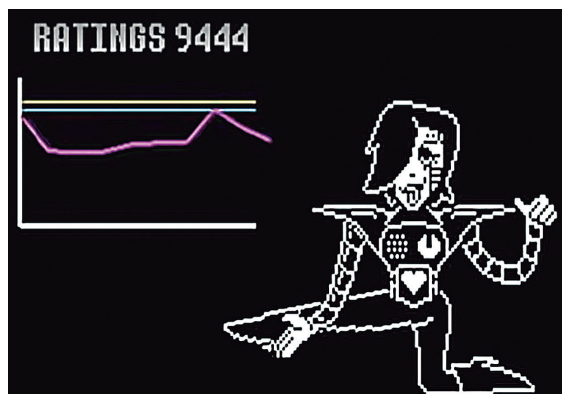
el que “el jefe final verdadero”, Asriel Dreemurr, anteriormente conocido como Flowey en forma de flor, le confiesa a le jugadore que no quiere dejar de jugar con elle. Con tal fin, seguidamente le suplica que continúe perdiendo. Esta interacción, además de apelar a formas no productivas de jugar (fracasando), sugiere una reciprocidad de sentimientos, en la medida en que se expresa una emoción similar a la que suelen experimentar les jugadores al completar una historia por la que sienten apego.

El caso de Asriel en torno a la intimidad y el fracaso podría ocupar un capítulo de reflexión completo, pues tanto con su identidad verdadera como en forma de Flowey se trata de un personaje que trasciende la historia de *Undertale* y materializa su relación con le jugadore, observando sus movimientos y obstruyendo las mecánicas de juego para su propia diversión. El juego se sirve de la batalla final de Frisk con Asriel para manifestar su pena y su temor a la finitud de la relación con le jugadore, y así se revela la afinidad entre ambas. Se trata de una relación *queer* tan íntima que es capaz de deconstruir configuraciones cimentadas en el propio sistema en el que se produce para poder mantenerse, a pesar de que implique el fracaso constante.

3.2.6. La representación explícita

Al margen de lo *queer* leído “demasiado atentamente”, la representación explícita también ocupa un lugar en el juego. En primer lugar, mediante la ambigüedad o el no binarismo del género y la performatividad; y en segundo lugar, por medio de la diversidad sexual. En el primer caso se incluye el propio personaje jugable, cuya neutralidad se muestra tanto en sus pronombres en inglés (*they / them*) como en su presentación física y expresión facial. El producto traducido, eso sí, masculiniza sus pronombres, lo que resta potencial al juego en cuanto a posibilidades de subjetivación. Si bien se muestran rasgos no binarios en otros personajes no jugables con personalidades

Figura 16. Batalla con Mettaton emitida en directo.



Fuente: Fox (2015).

definidas, es probable que, en el caso de Frisk, la neutralidad tuviese la intencionalidad de permitir a le jugadore idear su identidad en la mayor medida posible.

Un segundo ejemplo es el de Mettaton, estrella del espectáculo en *The Underground*, que utiliza pronombres masculinos y presenta una expresión de género estereotípicamente *queer*. Los monstruos, de hecho, sobrellevan su pesimismo y desesperanza gracias al entretenimiento televisivo de este personaje, que emite en directo sus luchas contra Frisk (véase Figura 16). Así, la personalidad de Mettaton puede relacionarse con la tendencia *queer* a recurrir al arte y la teatralidad como formas de expresión y como recursos de resistencia política (Charrett, 2019, p. 292).

Por último, en cuanto a la representación de sexualidades no normativas, encontramos, entre otras, la relación sáfica entre dos personajes principales, Undyne y Alphys. El mutuo interés romántico de estos personajes se hace público, de forma normalizada, en varias ocasiones durante el juego a través de confesiones y visibles muestras de afecto (véase Figura 17).

4. Conclusiones

Entender el estudio de los videojuegos como parte de los estudios culturales y, por lo tanto, como un área atravesada por cuestiones

Figura 17. Alphys practicando (haciendo *roleplay*) con Frisk para hablar con Undyne.



Fuente: Fox (2015).

sociológicas como lo *queer* implica una inevitable incorporación de la traducción y la localización a unos *Queer Game Studies* que comenzaron a teorizarse en la década pasada (Ruberg y Phillips, 2018), sobre todo si consideramos el alcance global de sus plataformas. Sin embargo, solo una vez se hayan identificado unas características culturales concretas, la tarea de trasladarlas, o incluso realzarlas, comienza a ocupar una parte del proceso de toma de decisiones de le traductore. Es así como la localización podría servirse de lecturas demasiado atentas para comenzar a hablar de lo *queer* en la traducción de videojuegos.

La lectura demasiado atenta, sensible a “lo otro”, que se ha realizado de *Undertale*, permite un análisis que advierte a le traductore de una serie de características para tener en cuenta durante el proceso de localización. Dichas características constituyen una posible respuesta a nuestra pregunta inicial: “¿dónde está lo *queer* en *Undertale*?”, elaborada por medio de la experiencia individual con los recursos de inmersión no normativos que ofrece el juego. Aun así, hay tantas posibilidades de lectura *queer* como lectores.

El uso de interpretaciones *queer* (de improductividad y antiprogreso, fracaso, dolor e intimidad, etc.), así como el cuidado del contenido *queer* explícito, abre la posibilidad de contemplar un potencial contrahegemónico

constitutivo de las tres dimensiones de análisis de videojuegos que proponen Chang (2017) y Sihvonen y Stenron (2018) (el videojuego como artefacto, el acto de jugar y la cultura *ga(y)mer*).

Esta herramienta de lectura sujeta a cada individuo nos permite, esta vez, deducir de *Undertale* que, 1) como artefacto, presenta un diseño y una programación que desafía dinámicas como la crononormatividad y los modos de recompensa y avance; 2) desarrolla una experiencia de juego en virtud de la experimentación de la otredad y la propia identidad, así como la subversión del sistema del propio artefacto; y 3) se dirige a un público amplio y no se ciñe a los discursos hetero (u homo)normativos y androcéntricos que suelen definir la cultura contemporánea.

El análisis de videojuegos desde una perspectiva cultural incluye también la representación de identidades *queer* explícitas que si bien no necesitan de una lectura demasiado atenta para hacerse perceptibles, es importante su cuidado en las producciones culturales de la traducción. El cuidado de la representación *queer* implica el estudio de sus contextos para evitar problemáticas como la que señala Shaw (2009, p. 231), es decir, que la representación estereotipada de identidades disidentes vaya en detrimento de los colectivos que las conforman en igual o mayor medida que la falta

de representación. Aun reconociendo las formas de *queerizar* la falta de representación o la insensibilidad *queer* en videojuegos, la autora sostiene que se debe seguir profundizando en el lugar que toman y los problemas que rodean a las cuestiones sexuales y de género que aparecen explícitas en el contenido de los videojuegos.

Finalmente, la cuestión que se pone de relieve tras la identificación de lo *queer* en estas plataformas no es otra que la reflexión de cómo se traduce (para) lo otro, es decir, cuál es el posicionamiento y la responsabilidad de le traductore en el complejo entramado de relaciones que se establece entre quien escribe, quien traduce y quien encarga la traducción, cada uno con sus creencias, opiniones y prioridades sobre el juego y su traducción. Obviar la carga cultural y el poso *queer* que presenta un videojuego como *Undertale*, independientemente del trasvase lingüístico que se haga para su audiencia hispanohablante, es hacer un flaco favor al juego, sus dinámicas y lógicas. De ahí la necesidad de esas lecturas demasiado atentas que pongan en valor lo *queer* del juego y permitan la exploración y la articulación de modos alternativos de ser en todas sus versiones.

Al principio de este artículo buscábamos responder a la pregunta “¿dónde está lo *queer* en *Undertale*?”. Tras analizar el juego, vemos que lo *queer* se encuentra, inexorablemente, en la forma, el fondo y en el resto de los elementos que lo componen. ¿Qué implicaciones tendría, pues, escaparse de una lectura *queer* de *Undertale* para la traducción del juego? Y, sobre todo, ¿cómo afectaría esa versión descafeinada a su audiencia y su potencial de renarrarse y reimaginarse en tanto que identidades no normativas?

Undertale es el resultado de años de presión en la industria del videojuego para hacer hueco a formas diferentes (y disidentes) de conceptualizar la subjetividad. Sin eso en mente, cualquier esfuerzo de localización siempre será insuficiente.

Referencias

- Ahmed, S. (2006). *Queer phenomenology. Orientations, objects, others*. Duke University Press. <https://doi.org/10.1515/9780822388074>
- Alexander, L. (2013). Playing outside. *The New Inquiry*. <https://thenewinquiry.com/playing-outside/>
- Báez-Humanes, R. (2022). El giro queer en la traducción de videojuegos a través de *Undertale*. En J. J. Giraldo-Ortiz, P. A. Montoya-Arango e I. Villanueva Jordán (Eds.), *II Coloquio Internacional de Jóvenes Investigadores en Traducción e Interpretación UdeA-upc*. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (manuscrito aceptado para publicación).
- Báez-Humanes, R. (2023). Activismo en traducción: *Undertale* como campo de experimentación queer. En R. Martínez-Carrasco e I. Villanueva Jordán (Eds.), *Representaciones críticas en el sistema sexo/género: entre lo transnacional y lo local*. Ediciones de la Universitat Politècnica de València (manuscrito aceptado para publicación).
- Baldo, M. & Inghilleri, M (2018). Cultural resistance, female voices: Translating subversive and contested sexualities. En S. A. Harding y O. Carbonell Cortés (Eds.), *The Routledge handbook of translation and culture* (pp. 296-313). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315670898-16>
- Bassi, S. (2017). Displacing LGBT. Global Englishes, activism, and translated sexualities. En O. Castro y E. Ergun (Eds.), *Feminist translation studies. Local and transnational perspectives* (pp. 235-248). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315679624-17>
- Bizzocchi, J. y Tanenbaum, T. (2011). Well read: Applying close reading techniques to gameplay experiences. En D. Davidson (Ed.), *Well played 3.0: Video games, value and meaning* (pp. 262-290). etc Press.
- Bono Reyes, R. L. (2019). Personajes y representación LGTBI+ en videojuegos japoneses [Trabajo de máster inédito]. Universidad de Sevilla. <https://core.ac.uk/download/pdf/288003371.pdf>

- Brice, M. (2017). Play and be real about it: What games could learn from kink. En B. Ruberg y A. Shaw (Eds.), *Queer game studies* (pp. 77-82). University of Minnesota Press.
- Brooks, L. (2020). Failure is the name of the game: Queer failure in video game novels [Trabajo de fin de máster inédito]. University of Calgary. <https://prism.ucalgary.ca/handle/1880/112479>
- Chang, E. (2017). Queergaming. En: B. Ruberg y A. Shaw (Eds.), *Queer game studies* (pp. 15-24). University of Minnesota Press.
- Charrett, C. (2019). Diplomacy in drag and queer art: Reflections on the performance, "Sipping Toffee with Hamas in Brussels". *Review of International Studies*, 45(2), 280-299. <https://doi.org/10.1017/S0260210518000451>
- Chess, S. (2016). The queer case of video games: Orgasms, heteronormativity, and video game narrative. *Critical Studies in Media Communication*, 33(1), 84-94. <https://doi.org/10.1080/15295036.2015.1129066>
- Clark, C. (1969). Television and social controls: Some observation of the portrayal of ethnic minorities. *Television Quarterly*, 9(2), 18-22. <https://worldradiohistory.com/Archive-Television-Quarterly/TVQ-1969-Spring.pdf>
- Cole, A., Shaw, A. y Zammit, J. (2017). Representations of queer identity in games from 2013-2015. En *Proceedings DiGRA Conference*, 2-6 de julio. <https://research.usc.edu.au/esploro/outputs/abstract/Representations-of-Queer-Identity-in-Games/99451184902621>
- Consalvo, M. (2003). *It's a Queer World After All: Studying The Sims and Sexuality*. glaad.
- Czinner, P. (Director). (1926). *Der Geiger von Florenz* [Película]. Elisabeth Bergner Poetic Film Co.
- Different Games Conference. (s. f.). <http://www.differentgames.org/>
- Dyer, R. (1990). *Now You See It. Studies in Lesbian and Gay Film* (2.ª ed.). Routledge.
- Dym, B., Brubaker, J. y Fiesler, C. (2018). "They're all trans sharon": Authoring gender in video game fan fiction. *Game Studies*, 18(3). http://gamestudies.org/1803/articles/brubaker_dym_fiesler
- Edelman, L. (2004). *No guture: Queer theory and the death drive*. Duke University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv11hpkpp>
- Elund, J. (2019). Seeking intimacy: Queer agency, normativity, and emergent identities, *Continuum*, 33(5), 590-601. <https://doi.org/10.1080/10304312.2019.1644807>
- Fox, T. (2015). *Undertale* (versión para PC) [Videojuego].
- Fox, T. (2022). *Undertale-Spanish*. <https://undertale-spanish.com/>
- Freeman, E. (2010). *Time Binds: Queer Temporalities, Queer Histories*. Duke University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1198v7z>
- Galley, S. y Lawrence, J. (1986) *Moonmist* (versión para PC) [videojuego]. Infocom.
- Gáti, D. (2021). Playing with plants, loving computers: Queer playfulness beyond the human in digital: A love story by Christine Love and Rustle your leaves to me softly by Jess Marcotte and Dietrich Squinkifer. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 12(1), 87-103. <https://doi.org/10.7557/23.6364>
- GaymerX. (s. f.). <https://gaymerx.org/>
- Gomes Pereira, P. P. (2019). Reflecting on decolonial queer. *GLQ: A Journal of Lesbian and Gay Studies*, 25(3): 403-429. <https://doi.org/10.1215/10642684-7551112>
- Gosine, A. (2007). Brown to blonde at gay.com: Passing white in queer cyberspace. En: K. O'Riordan y D. Phillips (Eds.), *Queer Online: Media Technology and Sexuality* (pp. 139-154). Peter Lang.
- Granell Vendrell, I. (2020). *Video games as a queer platform. Breaking past heteronormative design* [Bachelor's Thesis]. Tampere University of Applied Sciences. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/343965/Granell%20Vendrell_Ignasi.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Halberstam, J. (2011). *The Queer Art of Failure*. Duke University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv11sn283>

- Hitmaker (1999). *Crazy taxi*. [Videojuego].
- Honkanen, J. (2021). Subject to change: Queer coming-of-age narratives in award-winning video games [Tesis de maestría]. Universidad de Jyväskylä. <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/76818/1/URN%3ANBN%3Afi%3A-jyu-202106244013.pdf>
- Jones, D. y Dailly, M. (1997). *Grand Theft Auto* (versión para PlayStation) [videojuego]. Rockstar North.
- Juul, J. (2013). *The art of failure. An essay on the pain of playing video games*. The MIT Press.
- Kafer, G. y D. Grinberg. (2019). Editorial: Queer surveillance. *Surveillance & Society*, 17(5), 592-601. <https://doi.org/10.24908/ss.v17i5.13541>
- Knutson, M. (2018). Backtrack, pause, rewind, reset: Queering chrononormativity in gaming. *Game Studies*, 18(3). <http://gamestudies.org/1803/articles/knutson>
- Kristeva, J. (1982). *Powers of horror: An essay on abjection*. Columbia University Press.
- Krobová, T., O. Moravec y J. Švelch. (2015). Dressing commander Shepard in pink: Queer playing in a heteronormative game culture. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 9(3), article 3. <https://doi.org/10.5817/CP2015-3-3>
- Lewis, H. (2016). *The politics of everybody: Feminism, queer theory, and marxism at the intersection*. Zed Books. <https://doi.org/10.5040/9781350225602>
- Love, C. (2010). *Digital: A Love Story* (versión para PC) [videojuego]. Love Conquers All Games.
- Marcotte, J. (2018). Queering control(lers) through reflective game design practices. *Game Studies*, 18(3). <http://gamestudies.org/1803/articles/marcotte>
- Marcotte, J. y Squinkifer, D. (2017). *Rustle Your Leaves to Me Softly* [videojuego].
- Martínez-Carrasco, R. y Frasquet, L. (2015). Traducció, identitat, subversió. Reflexions cap a una praxi queer de la traducció. *Fórum de Recerca*, (20), 665-679. <https://doi.org/10.6035/ForumRecerca.2015.20.44>
- Mejeur, C.. (2020). The hunt for queer spaces: Mainstream Indie games, representation, and limited worlds. En M. J. Clarke y C. Wang (Eds.), *Indie games in the digital age* (pp. 161-183). Bloomsbury. <https://doi.org/10.5040/9781501356421.0014>
- Miller, D. A. (2016). *Hidden Hitchcock*. The University of Chicago Press. <https://doi.org/10.7208/chicago/9780226374703.001.0001>
- Miller, Q. (2019). *Camp TV. Trans gender queer sitcom history*. Duke University Press. <https://doi.org/10.1215/9781478003397>
- O'Riordan, K. (2020). Queer digital cultures. En S. Somerville (Ed.), *The Cambridge companion to queer studies* (pp. 185-198). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108699396.014>
- Queerness and Games Conference (s. f.). QG-Con The Queerness and Games Conference <https://qgcon.com/>
- Represent Me. (s. f.). <https://representme.charity/>
- Ríos Vallejo, C. (2017). Pobreza y criminalización en la población trans. *Revista de Estudios Críticos del Derecho*, (13), 87-112. <https://vlex.com.pr/vid/pobreza-criminalizacion-poblacion-trans-745499185>
- Robinson, A. (2021). The future is full of monsters: Queer survival one click at a time [Tesis de maestría]. Nova Southeastern University, Fort Lauderdale. https://nsuworks.nova.edu/hcas_etd_all/63/
- Ruberg, B. (2019). *Video Games Have Always Been Queer*. NYU Press. <https://doi.org/10.18574/nyu/9781479893904.001.0001>
- Ruberg, B. (2020). Queer indie game-making: An interview with Mo Cohen. En M. J. Clarke y C. Wang (Eds.), *Indie games in the digital age* (pp. 35-47). Bloomsbury. <https://doi.org/10.5040/9781501356421.0006>
- Ruberg, B. (2022). After agency: The queer post-humanism of video games that cannot be played. *Convergence*, 28(2), 413-430. <https://doi.org/10.1177/13548565221094257>

- Ruberg, B. y Phillips, A. (2018). Not gay as in happy: Queer resistance and video games (Introduction). *Game Studies*, 18(3). http://gamestudies.org/1803/articles/phillips_ruberg
- Sentamans, T. y Martínez, M.-P. (2016). Queer game scene: fracturas en el mainstream e incursiones en la escena independiente. *Arte y políticas de identidad*, 15, 19-38. <https://doi.org/10.6018/284391>
- Shaw, A. (2009). Putting the gay in games: Cultural production and glbt content in video games. *Games and Culture*, 4(3), 228-253. <https://doi.org/10.1177/1555412009339729>
- Shaw, A. (2014). *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. University of Minnesota Press. <https://doi.org/10.5749/minnesota/9780816693153.001.0001>
- Shaw, A., Lauteria, E. W., Yang, H., Persaud, C. J. y Cole A. M. (2019). Counting queerness in games: Trends in lgbtq digital game representation, 1985-2005. *International Journal of Communication*, 13, 1544-1569. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/9754>
- Sihvonen, T. y Stenros, J. (2018). Queering games, play, and culture through transgressive role-playing games. En K. Jørgensen y K. Faltin (Eds.), *Transgression in games and play* (pp. 115-130). The mit Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/11550.003.0011>
- Stenros, J. (2010). Playing the system: Using frame analysis to understand online play. En *Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology FuturePlay 2010*, Canada, 9-16. acm. <https://doi.org/10.1145/1920778.1920781>
- Stockton, K. B. (2009). *The Queer Child, or Growing Sideways in the Twentieth Century*. Duke University Press. <https://doi.org/10.1215/9780822390268>
- Stone, K. (2018) Time and reparative game design: Queerness, disability, and affect. *Game Studies*, 18(3). <http://gamestudies.org/1803/articles/stone>
- Thornton, M. y Shannon, L. (1996). *Phantasmagoria 2: A Puzzle of Flesh* (versión para pc) [videojuego]. Sierra On-Line.
- Tymozcko, M. (2003). Ideology and the position of the translator: In what sense is translator 'in-between'? En M. Calzada (Ed.), *Apropos of Ideology. Translation Studies on Ideology-Ideologies in Translation Studies* (pp. 181-201). St Jerome.
- Vidal Claramonte, Á. (2010). *Traducción y asimetría*. Peter Lang. <https://doi.org/10.3726/978-3-653-00766-4>
- Virdee, S. (2019). Racialized capitalism: An account of its contested origins and consolidation. *The Sociological Review*, 67(1), 3-27. <https://doi.org/10.1177/0038026118820293>
- Watanabe, B. (2016). *San Andreas Deer Cam* (versión modificada de Grand Theft Auto V) [videojuego].

Cómo citar este artículo: Martínez-Carrasco, R. y Báez-Humanes, R. (2023). Localizar lo queer: una lectura demasiado atenta de *Undertale*. *Mutatis Mutandis, Revista Latinoamericana de Traducción*, 16(1), 204-228. <https://doi.org/10.17533/udea.mut.v16n1a12>