
Frederick Luis Aldama (Ed.) (2013)

Latinos and Narrative Media. Participation and Portrayal

New York: Palgrave Macmillan, 301 pp.

Reseñado por Andrés Torres

Universität der Künste Berlin

El libro *Latinos and Narrative Media. Participation and Portrayal* editado por Frederick Luis Aldama se conforma de quince artículos que reflexionan sobre la participación de los latinoamericanos en los medios y la industria del entretenimiento en Estados Unidos. Los quince artículos se dividen en tres partes generales: (a) "Géneros de frontera ... Zonas fronterizas"¹; (b) "Transmedial ... Cruces transraciales"²; (c) "Asuntos de forma, mente y audiencia"³. Aldama es director de Estudios Latino/as y del Espacio de Estudios para el Enriquecimiento y la Investigación del Latina/o y Latinoamérica (L.A.S.E.R por sus siglas en inglés), y cuenta ya con varios trabajos en el área de artes y humanidades.

Los ensayos de la primera parte exploran la formación de un retrato latinoamericano a partir de la relación con la frontera, en particular la frontera entre México y los Estados Unidos. La imagen de dichos retratos proviene principalmente de

medios como el cine, la televisión, los dibujos animados, el comic, el documental, Internet y los tatuajes. Aquí los autores indagan géneros y formatos que pasan por el western, el cine de horror, el cine de ciencia ficción, la telenovela y el reality-show donde se realzan los efectos de las políticas migratorias y se contempla la innovación de expresiones postmodernas de latinidad.

Por ejemplo, el ensayo de Camilla Fojas "Medios de frontera y nuevos espacios de latinidad"⁴ se enfoca en cómo la violencia generada por la migración de mexicanos y otros latinoamericanos al territorio de Estados Unidos influye en el discurso de los medios audiovisuales y sus estrategias de producción. La autora analiza y compara material audiovisual que se refiere al fenómeno fronterizo y examina los significados de la latinidad dentro de ese espacio. Observa así las posibles reflexiones que pueden suscitar en la audiencia películas como *No Country for Old Men*, *The Three Burials of Melquiades Estrada*, *Sin Nombre* y

1 "Border Genres ... Borderlands"

2 "Transmedial ... Transracial Crossings"

3 "Matters of Form, Mind, and Audience"

4 "Border Media and New Spaces of Latinidad"

Machete, entre otras. Por otro lado, plantea al cine de Robert Rodríguez como una “mexicanización de lo anglo” (44), una solución que disuelve la tensión de una frontera ideológica siempre desigual.

La segunda parte analiza el tema de la etnicidad estructurada en la industria del entretenimiento. Se determinan características fenotípicas y funcionalidades lingüísticas, sobre todo en producciones de ciencia ficción, que ayudan a agrupar y dividir grupos étnicos en jerarquías para reforzar modelos raciales de exclusión donde lo latino es inferior a lo blanco. La sección es inaugurada por el ensayo “Vigilando la frontera blatina”⁵. Su autor, Adilifu Nama, explora los límites de la representación de lo negro y lo latino dentro de la industria de los medios. Nama descubre en la fusión Blatino (Negro y Latino) una forma de desentrañar luchas intrínsecas sobre raza y etnicidad que se extienden a lo largo de expresiones propias de la cultura pop norteamericana. Un nuevo Hombre Araña (Miles Morales) mitad afro y mitad puertorriqueño, un grupo de superhéroes (The Santerians) procedentes de sincretismos religiosos entre lo africano y lo latino, un Mauricio “Moo” Barrino quien supera en multiculturalismo y fuerzas sobrenaturales al anglo agente 007, son algunos ejemplos del tejido transracial de la unidad Negro-Latino que se evidencian en la industria de los comics y que a pesar de ser un efecto de la estrategia industrial para capturar audiencia, son al mismo tiempo representantes de identidades que

participan del mismo estatus, antes sólo reservado para los superhéroes blancos.

La tercera sección del libro trata sobre el proceso de percepción del público frente a las películas, comics y videojuegos creados por latinoamericanos. Se subraya la incursión de los creadores latinoamericanos en géneros como la ciencia ficción y el horror donde se trascienden las narraciones convencionales que enmarcan la figura negativa del latino en Hollywood. La cultura chicana encuentra formas independientes de expresión y se lanzan al mercado juegos de video donde los personajes principales pueden ser inmigrantes indocumentados.

Así, “En cuerpo y mente: latinos en videojuegos”⁶ de Aldana reflexiona sobre la participación y representación de los latinos en el campo de los videojuegos. Allí analiza las complejidades de procesos cognitivos y emocionales en la producción y el uso de los videojuegos. El texto incluye también un menú de títulos que presentan imágenes negativas del latino como criminal o figuras hipersexualizadas. Aunque existen también algunas novedosas producciones latinas que ofrecen otro acercamiento. Para Aldana, un caso especial es el del juego Papo y Yo que ofrece una narrativa distinta a los anteriores donde el propósito no es sólo acumular puntos ganadores sino establecer una relación afectiva con el contexto del personaje principal. Aldana nos hace reflexionar que a pesar

5 “Staking Out A Blatino Borderlands”

6 “Getting Your Mind/Body On: Latinos in Video Games”

de ser el grupo étnico que emplea más los videojuegos, los latinos tienen una baja representación en una industria que obstinadamente los invisibiliza y los subordina a categorías inferiores.

Este trabajo genera reflexiones acerca de la identidad latinoamericana en la industria de los medios. Destaca la participación de esta identidad en el cine, el cómic, los dibujos animados, el blog y los videojuegos donde, más allá de los estereotipos negativos, hay ejemplos que consiguen definir una nueva imagen que los trasciende y opera como un nuevo modelo de producción de medios.

Sin embargo no existe ningún artículo que se ocupe del problema sonoro como tema principal. La aproximación más cercana es la observación de Randy Oliveros en su ensayo "Medios latinos en la era digital"⁷. El autor menciona la importancia de los programas de radio en Internet realizados por latinoamericanos en EE.UU. En dichos podcasts se abre un espacio para la radio independiente que puede generar grandes audiencias (como las que generan las emisoras comerciales establecidas en el FM). El papel de la radio se ve no solo como un elemento más del conjunto de expresiones de latinos en Internet sino como un fenómeno capaz de producir cambios culturales y pensamientos políticos que utiliza el sonido como medio principal.

Otra perspectiva que el libro ignora es la participación de los latinos en la industria

musical que se antepone a los esquemas de la música pop de EE.UU. Este campo desconocido revela la fusión de ritmos latinoamericanos con géneros como el minimalismo, la música experimental, el avant-rock, el dub, el reggae, el ambient music, el hip hop y el techno entre otros. Siendo la música un componente importante del estereotipo latino en los medios, esta ausencia llama la atención.

Más allá de esto, este libro es un aporte para entender la representación de los latinoamericanos en el debate de los medios audiovisuales y provee referencias útiles sobre películas, programas de televisión, novelas gráficas, sitios de Internet y video juegos que sirven para conformar un corpus de investigación que esclarezca la articulación de lo latino dentro de la teoría de los medios.

7 "Latino Media in a Digital Age"