



OCIO, CULTURA Y APRENDIZAJE: HISTORIA Y VIDEOJUEGOS

Juan Francisco Jiménez Alcázar
Gerardo F. Rodríguez
Stella Maris Massa
(Coords.)



Proyecto de investigación I+D+I:
*Historia y videojuegos (II): cono-
cimiento, aprendizaje y proyección
del pasado en la sociedad digital*
(HAR2016-78147-P)



**Juan Francisco Jiménez Alcázar, Gerardo F. Rodríguez e
Stella Maris Massa (coords.)**

Ocio, cultura y aprendizaje: Historia y videojuegos

Colección Historia y Videojuegos nº 7



Ocio, cultura y aprendizaje: historia y videojuegos / Juan Francisco Jiménez Alcázar, Gerardo F. Rodríguez y Stella Maris Massa (Coords.).– Murcia : Universidad de Murcia. Servicio de Publicaciones, 2020.

– (Colección Historia y Videojuegos ; 7) (Editum)
I.S.B.N.: 978-84-17865-28-3

Videojuegos-Aspectos culturales.
Jiménez Alcázar, Juan Francisco.
Rodríguez, Gerardo (Gerardo Fabián), (1967-)
Massa, Stella Maris
Universidad de Murcia. Servicio de Publicaciones.

794:004.4

1ª Edición 2020

Reservados todos los derechos. De acuerdo con la legislación vigente, y bajo las sanciones en ella previstas, queda totalmente prohibida la reproducción y/o transmisión parcial o total de este libro, por procedimientos mecánicos o electrónicos, incluyendo fotocopia, grabación magnética, óptica o cualesquiera otros procedimientos que la técnica permita o pueda permitir en el futuro, sin la expresa autorización por escrito de los propietarios del copyright.



Proyecto de investigación I+D+I: *Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital* (HAR2016-78147-P). Financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades del Gobierno de España.

Todos los trabajos han sido sometidos a un sistema de revisión científica externa de originales (revisión anónima por al menos dos especialistas en el tema del estudio).

Director de la colección: Juan Francisco Jiménez Alcázar

© Los autores

Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones, 2020



ISBN: 978-84-17865-28-3

Depósito Legal: MU 331-2020

Diseño e impresión: Compobell, S.L.

Impreso en España - Printed in Spain

ÍNDICE

Presentación	7
<i>Juan Fco. Jiménez Alcázar, Gerardo F. Rodríguez y Stella Maris Massa</i>	
<i>Nioh</i> (Team Ninja, 2017): una versión alternativa del periodo Sengoku (1467/1477-1603).....	9
<i>Claudia Bonillo Fernández</i>	
Las sombras de una sombra: representación cultura japonesa en <i>Sekiro: Shadows Die Twice</i>	63
<i>David João Cordeiro Fernandes</i>	
«Dar sentido a la (hiper)memoria»: hacia una metodología científica para el estudio del pasado en los videojuegos.....	97
<i>José Carlos García Vega</i>	
La fin del mundo: Historia, cultura, videojuegos y apocalipsis	127
<i>Juan Francisco Jiménez Alcázar y Gerardo F. Rodríguez</i>	
Españolada, memoria histórica y representación digital: la Guerra Civil española en el mundo del videojuego.....	185
<i>Antonio César Moreno Cantano</i>	
Hiperhistoria, el uso del pasado en el videojuego. El caso de <i>Wolfenstein II: The New Colossus</i> y <i>Call of Duty: WWII</i>	205
<i>Alberto Venegas Ramos</i>	

ESPAÑOLADA, MEMORIA HISTÓRICA Y REPRESENTACIÓN DIGITAL: LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA EN EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO

Antonio César Moreno Cantano

Universidad Complutense de Madrid

1. INTRODUCCIÓN

Cada década se remueve en la conciencia del historiador el deseo de rememorar el fin de la Guerra Civil española, sin lugar a dudas, el acontecimiento de nuestro pasado que más literatura y ensayos ha generado (y genera). 2006, setenta aniversario de su inicio; 2019, octuagésima efeméride de su conclusión... En todos estos eventos proliferan gran variedad de temáticas, desde los aspectos bélicos, logísticos, internacionales, biográficos... hasta la represión, la vida en la retaguardia y la vanguardia, la propaganda, etc. Pese a esta amplitud de análisis son escasísimos, por no decir prácticamente nulos, los que han enfocado su atención en la representación digital de este conflicto, todo lo contrario por ejemplo que el mundo de la novela gráfica (*Jamás tendré 20 años*, *Las aventuras de Max Fridman*, *Cuerda de presas*, *Dr. Uriel...*) o del Cine (*Tierra y Libertad*, *Libertarias*, *Soldados de Salamania*, *La Voz Dormida...*) No solo eso, incluso los videojuegos que han tomado como narrativa esta confrontación son muy reducidos. La primera recreación, apelando los más elementales principios estereotipados de la imagen de España, fue *Sombras de Guerra* (Legend Studios, 2007), calificada en algunos portales como “un despropósito de proporciones gigantescas”, protagonizada por una heroína con “un escote de vértigo, labios y pechos rebosantes de silicona”

(Castellano, 2007). A lo largo del presente texto haremos un repaso general de los títulos más representativos (*Sombras de Guerra* y *Vaccine War*, principalmente), preguntándonos si este formato es una herramienta útil para la recuperación de la memoria histórica y analizando los patrones que presentan u omiten. Siguiendo la estela del excelente ensayo *Spain Ludica*, pionero en este género de enfoques, veremos como estos artefactos culturales, al igual que el Cine o la Literatura, están impregnados de una visión distorsionada, vaciada de significación y contextualización en muchos casos, que perpetúan en la actualidad (ya sea de forma interesada, por dejadez o por desconocimiento) la vigencia del término “españolada”.

2. ESPAÑOLADA Y SU PERVIVENCIA EN LA CULTURA (DIGITAL) ACTUAL

¿Españolada? No hace falta ser un antropólogo cultural o un historiador de las ideas para advertir que detrás de este concepto se esconden una serie de elementos negativos referentes a la tradición, imagen exterior y cultura española. La terminación “ada” no puede apelar más que a un conjunto de caracteres peyorativos, en la mayoría de casos, dentro del sentir popular: pañolada, afeminada, alanceada, abochornada... Antes de profundizar en ello un ejemplo. Existen, según el estudio de Michel Matly (2018), más de 323 cómic y novelas gráficas que han representado en sus páginas la Guerra Civil española (o mejor dicho, la Guerra de España, en palabras de David Jorge, debido a la relevancia del factor internacional en la misma). La mayoría de ellas dotadas con una gran rigurosidad y soporte documental. La archiconocida compañía norteamericana Marvel tampoco ha escapado al interés por este periodo. Uno de sus héroes más virulentos (¿casualidad?), *Lobezno*, fue ubicado en el número *Sangre, arena y garras* (1991) en la Península Ibérica en el año 1937. Pese a que el guionista del mismo, Larry Hama, había combatido en la Guerra de Vietnam y tenía un conocimiento detallado del conflicto español, no pudo escapar a los estereotipos extranjeros que gravitaban (y en ese estado de levitación continúan) a la hora de situar la trama de dicha narración. De esa manera, justo cuando se produce el bombardeo aéreo sobre la villa vasca de Guernica, Logan (*Lobezno*) y su compañero, Puck, se encontraban en una corrida de toros. Además, Inés, una de las partisanas de la historia, aparece representada con un vestido amarillo de volantes, tipo flamenco, poco idóneo y real para un escenario bélico. Toros y flamenco. La identificación de lo andaluz como la única expresión de la cultura española.

La leyenda negra sobre España (la Inquisición, trato a los indios americanos, políticas de Felipe II, salvajismo y brutalidad hispánicas...) sigue muy en boga en el debate historiográfico presente como lo demuestran la aparición (y enormes ventas) de la obra *Imperiofobia y Leyenda Negra* (2016), de María Elvira Roca, y la réplica al argumentario de la misma (y su asunción y defensa por la gran mayoría de las derechas culturas españolas) por parte del profesor de Filosofía de la Universidad Complutense, José Luis Villacañas, *Imperiofilia y el populismo nacional-católico*. Muchos de los temas que se manejan en ambos ensayos son fundamentales para entender algunos de los rasgos que conforman este *totum revolutum* de la españolada: el mito o no de la Inquisición; las matanzas o no hacia la población amerindia por parte española; la identificación de Imperiofobia con hispanofobia; la explicación metafísica de esta mentalidad común propia del gen de la población protestante... En el siglo XIX a esta patina de negrura se le añadió la leyenda amarilla, que reducía la realidad española tamizada por su exotismo y por el estereotipo andaluz. Es la época de las novelas de Mérimée, las narraciones de Borrow, los cuadros de Fortuny, los cuentos de Washington Irving... (Lucena, 2006, p. 225). Durante el siglo XX, especialmente durante el franquismo (1936-1975), se trasvasa el ideal para definir lo español. El carácter y cultura nacional se conforman por oposición al resto de Europa, “el extrañamiento hispánico” que ya predicó Ortega y Gasset (Núñez, 2005, pp. 23-48). El trabajo básico para comprender en toda su totalidad esta compleja cuestión y cómo la misma se ha reflejado en nuestra imagen exterior, desde la Literatura hasta llegar al propio mundo de los videojuegos, es *Spain Ludica. La imagen romántica de España en los videojuegos*. Sus autores, los profesores de la Universidad de Sevilla David Acosta-Riego y Luis Navarrete-Cordero, realizan un repaso exhaustivo sobre el origen del término *españolada* y su evolución hasta los tiempos presentes, poniendo el énfasis en cómo se han plasmado en las principales creaciones culturales. En un sentido amplio y complejo se podría definir como un género literario, musical, pictórico, cinematográfico y videolúdico entroncado con los estereotipos sobre la imagen de España nacida en el siglo XVI y perpetuada (ya sea como crítica o como seña de identidad) hasta la actualidad. Manifestaciones y elementos como el gitanismo, el andalucismo, las bravuconadas de jaques, las torerías, las supersticiones, la sensualidad, el fanatismo religioso, la cerrazón intelectual o las danzas flamencas campan a sus anchas dentro de este concepto. Un nuevo complemento se añadió a todo este listado de clichés —en los años ochenta del pasado siglo— a raíz de la ruptura cultural con la tradición del franquismo y el desarrollo del Pop Art, que acabó por objetivar la realidad de la españolada

en extravagantes obras de arte. Algunos de sus principios más característicos (por ejemplo, el mundo taurino) fueron despojados de su significado, de su uso costumbrista y empleados con un sentido liberalizador, alejado de su marco tradicional pretérito. Valgan como referencias de estas prácticas las producciones cinematográficas de Pedro Almodóvar de esos años (Acosta y Navarro, 2018, pp. 29-30 y 162-163).

Esta condicionalidad y dependencia del punto de vista exterior sobre la imagen de España provoca que —empleando terminología del lenguaje cinematográfico— estos conceptos presenten significados “no clausurados”, es decir, el objeto representado no se entiende sin una idea externa, un marco referencial, que lo explicase. Acosta y Navarro utilizaban en su ensayo como paradigma videolúdico de esta situación la representación de Vega (ver imagen 4) en la saga *Street Fighter* (Capcom, 1991-2009). Dicho personajes combinaba una serie de caracteres incomprensibles en su profundidad para el usuario extranjero sin comprender el marco histórico en el que se habían configurado. El resultado es un proceso de tergiversación de la historia y el imaginario españoles. Desde su onomástica (inspirada en Lópe de Vega y Garcilaso de la Vega), su obsesión por el honor y la belleza, su atracción por la violencia y la sangre o la lucha en escenarios flamencos y con estilo taurómaco son incomprensibles sin el referente de la imagen de España desde el siglo XVI hasta la actualidad (Acosta y Navarro, 2018, pp. 124-125).

La españolada también hizo acto de presencia en la industria del videojuego español desde los años ochenta, con títulos tan célebres como *Saimazoom* (1984, Dinamic Software), protagonizado por el explorador Johnny Jones (parodia de Indiana Jones), que buscaba cuatro sacos de café repartidos por la selva; *Capitán Sevilla*¹ (Dinamic Software, 1988), parodia del héroe americano *Superman* y reflexión inconsciente el estado del país a finales de esa década; o más actuales como *Chorizos de España y Olé* (Ravalmatic, 2013), en el que nos poníamos en la piel del tesorero del PP, Bárcenas, que intentaba desesperada-

1 La sinopsis del juego era toda una declaración de intenciones: «Mariano López, transportista de embutidos, sufre los efectos de una explosión nuclear. Inconsciente, queda tendido en la calzada junto a sus embutidos y a los restos del camión, que se esparcen por toda la zona del siniestro. Horas más tarde se despierta hambriento, e ingiere una de sus salchichas afectadas por la radiación. Pero, ¿Qué diablos está sucediendo!? Mariano se está transformando: todos sus músculos crecen; su estatura aumenta; su vulgar rostro se convierte en el de un apuesto súper-héroe dispuesto a combatir al malvado profesor TORREBRUNO». Reproducido en ROMERO, M. (31 de mayo de 2012): «Retrobites: El Capitán Sevilla», *Retromemories.net*. Recuperado de <https://retromemories.net/retrobites-el-capitan-sevilla-1988/>.

mente sacar de España hacia los bancos suizos el dinero negro del partido a la par que sonaba incesantemente un pasodoble; o la saga *Symploke* (Videojuegos Fermín, 2017-2019), una aventura parodia filosófica centrada en Gustavo Bueno, en la que el estudiante Benito Retamosa deberá conseguir los apuntes que le ayuden a superar la carrera mientras salen a la palestra muchos de los estereotipos de la Universidad española y de sus miembros, que en el fondo no son otros que los del propio ser hispano.

Llegados a este punto nos planteamos la siguiente cuestión, ¿han prevalecido los elementos de la españolada en las recreaciones videolúdicas de la Guerra Civil española? En caso afirmativo, ¿en qué medida y de qué manera? Previamente, haremos un breve repaso de la memoria histórica que ha pervivido de este conflicto, conociendo los falsos mitos que se han perpetuado en el ideario común. No es una cuestión baladí, pues los videojuegos, como artefactos culturales de una época, son permeables a los estereotipos y “verdades” o “falsedades” latentes que determinan la concepción e interpretación del pasado en un momento dado.

3. LA MEMORIA HISTÓRICA Y LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA

La memoria histórica de una nación es aquella parte del pasado que, debido a una coyuntura concreta (en nuestro objeto de estudio, de una confrontación bélica de gran virulencia), tiene capacidad de influir sobre el presente, tanto en sentido positivo (ejemplo a seguir, lo que no se cumple para el periodo escogido), como en sentido negativo (contraejemplo, situación repulsiva que hay que evitar, más acorde con nuestra realidad pretérita) (Aguilar, 1996, p. 35). El recuerdo de la Guerra Civil, hasta prácticamente los años 80 (influenciada por el regreso a la democracia y la progresiva apertura de archivos estatales), ha estado monopolizado por las políticas de la conmemoración del bando vencedor (nombres de calles, cruces a los caídos, monumentos, placas conmemorativas) (Del Arco Blanco, 2013, pp. 65-82). De la República solo se recordó aquellos elementos que “justificaron” la “Guerra de Liberación” (en terminología franquista): el complot para impulsar un Estado comunista en la España de 1936, entre otros muchos temas. Fue esta cuestión, en un claro ejemplo de propaganda negra (se omite o falsea el emisor así como la veracidad del mensaje), uno de los *leit motiv* de los apologetas golpistas para narrar las “verdaderas” causas del *Alzamiento Nacional*. Brillantes investigaciones, entre otras las del hispanista estadounidense, Herbert Southworth (1963, 1977 o 2000), desmontaron muchos de estos argumentos, que volvieron a cobrar fuerza (y seguidores) a

raíz de la publicación de *Los mitos de la Guerra Civil* de Pío Moa. A partir de ese momento, y hasta nuestros días, en un combate memorístico que no parece tener fin (pese a que muchos aspectos han sido clarificados a través de “Evidencia Primaria Relevante de Época”, en palabras de Ángel Viñas, 2010) han aparecido destacados ensayos aportando nueva luz sobre este dramático periodo entre los que podemos resaltar los de Enrique Moradiellos (2004), José Ángel Sánchez Asiaín (2012), Francisco Sánchez Pérez (2013), Ángel Viñas (2015 y 2019) o Laia Quílez y José Carlos Rueda (2017). En todos estos textos se desmontan mitos de gran calado dentro de la memoria colectiva del país (impuesta tras 39 años de discurso monocolor y unidireccional), que han sido sintetizados excelentemente en el artículo de Alejandro Torrús (2019): el golpe de Estado del 36 no es consecuencia directa ni inevitable con respecto al asesinato de Calvo Sotelo; la internacionalización del conflicto es incluso previa a julio de ese año; la Guerra tampoco la empezó la izquierda en 1934 (véanse los contactos entre los monarquicos nada más proclamarse la Segunda República en abril de 1931); no había una revolución comunista en marcha (ya en su momento, Southworth probó que los supuestos papeles del complot comunista fueron obra del falangista Tomás Borrás); no hubo terror rojo en la primavera de 1936; no existió fraude electoral para que el Frente Popular ganara las elecciones (pese al impacto que generó la obra *1936. Fraude y violencia en las elecciones del Frente Popular*, de Manuel Álvarez Tardío y Roberto Villa), como han esgrimido los últimos trabajos de Ángel Luis López Villaverde y José Luis Martín Ramos)... Bajo estos planteamientos, propagados a nivel político, social e historiográfico, se configuró una imagen exterior de la España republicana marcada “por el triunfo de la revolución bolchevique, la barbarie, el asesinato de religiosos y de ciudadanos de derechas, la destrucción de edificios...” (Lucena, 2009, p. 228). Nada de ello hubiese sido posible si el Estado franquista no hubiese emprendido un decidido e inexorable proceso de *control de la memoria*, a través de diferentes procedimientos tales como *la desaparición de las huellas* republicanas; la *intimidación* de la población; el uso de *eufemismos* para ocultar la realidad (los famosos “paseos” en vez de fusilamientos indiscriminados en las cunetas); y, por supuesto, la *propaganda*, la responsable de elaborar el discurso oficialista del pasado (Todorov, 2002, pp. 139-142). Regresando al eje temático de nuestra comunicación, ¿qué papel han jugado los videojuegos históricos dentro de estos procesos de transmisión, modificación o reactualización de la memoria pasada de una nación? ¿En qué sentido estos formatos digitales han permeabilizado todos los mitos existentes en un país a través de sus narrativas y mecánicas? El profesor Alberto Venegas (2019), en sus diferentes publica-

ciones, en especial aquellas centradas en la memoria de la Segunda Guerra Mundial a partir de títulos como *Call of Duty: World at War II* (2017), *Medal of Honor* (1999) o *Glorious Mission* (2011), destaca que en la recreación video-lúdica de este conflicto —extensible a otros de naturaleza similar— hay un esfuerzo por “parecerse a otros productos anteriores emplazados en el mismo lugar con la intención de no resultar extraño al jugador, adecuar la Segunda Guerra Mundial a un espectáculo digital basado en la ligereza y la inmediatez, y reproducir un discurso oficial basado en una pretendida literalidad histórica”. Cuanto más “literales” quieran ser los videojuegos más ligados a la memoria oficial de ese país se encontrarán. En el caso de la Guerra Civil española, ¿qué memoria oficial se reproducirá? ¿La de los vencedores o los vencidos? ¿La de los apologetas franquistas o la fundamentada en la evidencia documental, lejos de prejuicios o consideraciones ideológicas (si es que ello es posible)? ¿Construyen sus narrativas y recreaciones sobre la propia Historia o sobre la memoria popular que circunda ese conflicto?

4. ESTUDIOS DE CASO: *SOMBRAS DE GUERRA Y VACCINE WAR*

A fecha de hoy, podemos nombrar únicamente seis videojuegos centrados en la Guerra Civil española, dos de producción nacional —*Sombras de Guerra* y *Vaccine War*— y cuatro extranjeros (*España 1936*, Ageod, 2013; campañas sobre España en *Hearts of Iron I-IV*, Paradox Interactive, 2002-2016; *Spain 1936*, extensión de *Wars Across the World*, Strategiae, 2019; y de muy reciente aparición, *Battles for Spain*, Avalon Digital, 2019). A ellos hay que añadirles tres *Mods* realizadas a partir de *Medal of Honor* (1936, *España en llamas*), *Call of Duty 2* (1936-1939, *La Guerra Civil Española*) y *Call of Duty: World at War* (*Spain at War*), que responden al género First Person Shooter (FPS). Nuestro estudio de caso (en una investigación futura abarcaremos con más detenimientos cada uno de ellos), girará en torno a *Sombras de Guerra* y *Vaccine War*. Las razones son varias. Pese a que no son, ni de lejos, los de mayor rigor histórico, sus mecánicas y narrativas (combinan la aventura y la acción con la estrategia) muestran un gran número de imágenes con las que ejemplificar y contrastar el marco conceptual establecido en epígrafes anteriores. No son una mera representación de escenarios militares y de gestión de recursos bélicos (como los apuntados en el párrafo anterior), por lo que tienen una capacidad de captación que —en algunos aspectos— los pueden hacer más atractivos y motivadores para un uso educativo. Crean una narrativa paralela al relato histórico que —debidamente identificada y matizada— puede ser útil para su empleo en el aula.

Además, al ser desarrollados por empresas nacionales, consideramos que están más influenciados por el ideario común y los estereotipos propios de la imagen de España, en muchos casos autopromocionados como seña de identidad, con los perjuicios o beneficios que ello puede comportar. Además, *Sombras de Guerra* —negativamente enjuiciado, como veremos a continuación— tiene el mérito de ser el primer videojuego sobre esta temática y el que mayor éxito comercial alcanzó. Por su parte, *Vaccine War* —merced a su estética Pixel Art— permite mayor libertad narrativa para aproximarse a este conflicto, ofreciendo un amplio espacio para las licencias históricas e imaginativas de sus desarrolladores. Confiamos en que estos criterios equiparen muchas de las deficiencias que arrastran consigo estos títulos.

Sombras de Guerra fue publicado el 20 de noviembre de 2007 (fíjese en la relevancia de la fecha, muerte de Francisco Franco y José Antonio Primo de Rivera, además de septuagésimo aniversario del bombardeo de Guernica) por la empresa *Legend Studios*, fundada en Málaga siete años atrás por Francisco Pérez. Su primera creación fue *War Times: European Frontline* (2004), un juego de Estrategia en Tiempo Real en que manejábamos cuatro facciones de la Segunda Guerra Mundial: alemanes, británicos, americanos y soviéticos. El juego fue distribuido por Planeta DeAgostini Interactive y presentado —de la mano de *Strategy First*— en EE.UU. con escaso éxito. Calificado de “bastante mediocre” por su jugabilidad, IA o aspecto gráfico, en medios como *Meristation* (Relinque, 2005), destacó —al igual que ocurrirá en la segunda producción del estudio malagueño— por el detallismo de sus videos introductorios y las explicaciones históricas. *Sombras de Guerra* estuvo entre los tres juegos más demandados en las navidades de 2007 y en pocos meses vendió más de 60.000 unidades (La Opinión de Málaga, 2008). Este éxito comercial fue acompañado de diferentes críticas, tanto en el plano temático como en el nivel de desarrollo. En el primer apartado, el hecho de ser la primera creación videolúdica sobre la Guerra Civil española le valió acusaciones de “trivializar la muerte” (Escandell, 2007). Además, generó unas enormes expectativas (contó con un presupuesto de un millón de euros) al ser el primer videojuego dedicado que se iba a dedicar en exclusivo a esta temática. Estos condicionantes se encuentran detrás de algunas de las durísimas reseñas que encontré en medios como *3DJuegos*, donde Álvaro Castellano (2007) expresaba sobre el mismo:

“Fulminado el aspecto de rigor histórico, con un componente lúdico lamentable, y con un apartado tecnológico digno del siglo pasado, ¿qué nos queda? Pues un caos de difícil digestión. Estamos totalmente de acuerdo en

que hay que apoyar y fomentar el software español, pero la realidad de *Sombras de Guerra* es que es un juego terrible tanto si está hecho en nuestro país como en el Congo Belga. Es aburrido, es simple —en el sentido más peyorativo de la palabra— y su aspecto visual es irrisorio. No funciona ni como clase de historia, ni como entretenimiento vacío y de consumo rápido ni, desde luego, como juego de estrategia”.

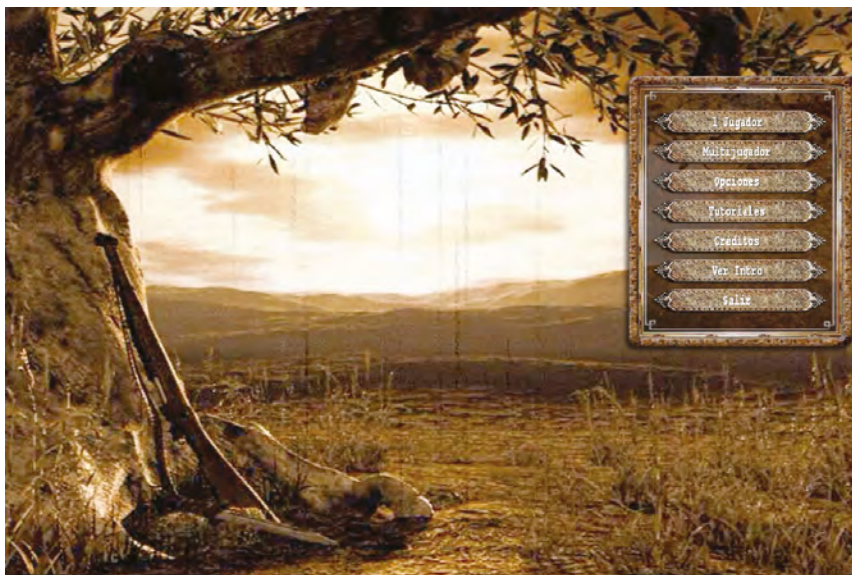
Valga como justificación que la excesiva dificultad de las campañas (desde el asedio de Toledo a la Batalla del Ebro, entre otras) pueden provocar su abandono (sobre todo por lo complicado que resulta moverse y salir de los entramados laberínticos de cada mapa, que se generan a la par que nos movemos sobre el mismo) o la estética de sus protagonistas, que rompe de bruces con la imagen histórica de la Guerra Civil española. Pese a todo, y como expondremos a en párrafos posteriores, es un título valiente en el sentido de querer romper con la “literalidad” de la representación del conflicto español. Las libertades que maneja se intentan contraponer, o compensar, con sus elaborados y excelentemente documentados videos introductorios y explicaciones históricas fundamentadas.

El otro título escogido para su análisis en profundidad es *Vaccine War* (2016), la primera creación del estudio valenciano *Games for Tutti*, creado en 2014 por Raúl Díaz. La inspiración les vino a partir de videojuegos como *Day of Defeat* (Valve, 2003) y los primeros *Call of Duty* (Activision, 2003). Como explicaron, “querían contar de forma chula historias bélicas... ¿se le podría dar ese tratamiento a nuestra historia?”. El trasfondo de la historia es real pero la trama está basada en elementos de ficción. Como ellos mismos la definieron “es una historia de venganza y amor al mismo tiempo... donde el concepto de bueno o malo no es real”. Este elemento es novedoso y realmente valioso —en nuestra opinión— para aproximarse a la Guerra del 36, pues al igual que sucedió en la realidad, en *Vaccine War* “cada personaje tiene sus motivaciones para hacer lo que hace” (Díaz, 2015). Acompañado por una estética Pixel Art y una jugabilidad muy dinámica, es un juego idóneo para el entretenimiento con un telón de fondo tan poco usual como es la Guerra Civil española. Pero, al igual que en con *Sombras de Guerra*, podemos extraer muchos aspectos que —seguramente de la forma más voluntaria— corresponde a la perpetuación de la “españolada” en nuestro imaginario social colectivo con respecto a ese acontecimiento y a nuestra propia imagen nacional.

¿Qué símbolos o caracteres de la “españolada” y de los mitos (falsos o no, exagerados o acallados) están presentes en *Sombras de Guerra* y *Vaccine War*?

En la excelente tesis de Xavier Andreu Miralles (2015), a partir de la mirada y el bagaje de un historiador, se repasaba la literatura española de mediados del siglo XIX: a Agustín Durán, Alcalá Galiano, al duque de Rivas, Bretón de los Herreros, Hartzenbusch, Estébanez Calderón, Rodríguez Rubí, Martínez de la Rosa, Sanz Pérez, Ventura de la Vega, Zorrilla, Mesonero, Larra, Fernán Caballero y a Ayguals de Izco. Autores y géneros populares y cultos confundidos se analizaban en el contexto político del momento, pero sobre todo, se cotejaban con sus coetáneos europeos que ambientaron algunas de sus obras en España: Chateaubriand, Gautier, Hugo, Irving, Mérimée o Staël. Por medio del análisis de las principales figuras estereotípicas y caracterizaciones nacionales españolas del romanticismo en los autores locales y foráneos, Andreu se interrogaba sobre el rol de estos discursos en la construcción de la identidad nacional. En el estudio de este proceso, Andreu incorporaba a la historiografía general una serie de ideas incómodas, recurrentes en los hispanismos y en los estudios literarios: la caracterización de periferia, de identidad subalterna y de la «(semi)orientalización» de España, aquella alejada y exótica a ojos extranjeros. Algunos de estos planteamientos, propios de la *leyenda amarilla*, aparecen plenamente en la representación que ambos videojuegos realizan de la Península Ibérica. La imagen de fondo de la interfaz del menú principal de *Sombras de Guerra* es un paisaje abierto, seco, con unas montañas soleadas en el horizonte, abrigadas por un olivo que sostiene a un fusil solitario (ver imagen 5). El conflicto queda así encorsetado a un espacio aislado, intemporal, lejos de cualquier modernidad —personificada en ciudades—, donde el componente romántico campa a sus anchas. Esta idea se refuerza con la música de fondo, formada por el sonido bucólico, lejano, de las cuerdas de una guitarra española, de unos cascabeles y una voz melancólica que recuerda a las melodías árabes. Este discurso es compartido en las cinemáticas introductorias de *Vaccine War* y en la primera pantalla, ya que se nos explica que el protagonista, Daniel (un veterano prusiano de la Primera Guerra Mundial), se trasladó a España en busca de “tranquilidad, huyendo de la violencia, buscando la felicidad en su granja” (imagen 6). Se reafirmaba, una vez, que el territorio peninsular transitaba por unos márgenes culturales y políticos ajenos al discurso dominante en Europa por esos años. Más que una parte del continente, nuestro país era el apéndice del mismo o la extensión septentrional de África.

~ Ilustración 1 ~

Menú de *Sombras de Guerra*.

La imagen y representación de la Guerra Civil española no deja de ser una construcción cultural, ya que trasciende los datos históricos que la respaldan (en muchas ocasiones conformados deliberadamente por falsos mitos). Nace de la lectura de una serie de signos dentro de contextos provistos por las narrativas que conforman una identidad colectiva. En la conflagración española, estos discursos compositivos difieren notablemente si nos referimos a la Segunda República o a la coalición insurgente. La imagen de cada una de estas partes se elabora a partir de unos canones reconocibles por una comunidad como tales (autoimagen) y, además, se tiene que enfrentar a la que comunidades extranjeras (y en este caso, comunidades nacionales pero de ideología diferente) desarrollan de la misma (es donde entran en juego los estereotipos y clichés de raigambre cultural e histórica). Se crean, en terminología de Venegas (2018), *retrolugares*, es decir, “lugares comunes del pasado y la memoria histórica común que han llegado a convertirse en tópicos fácilmente reconocibles por el consumidor dada la repetición de los mismos en numerosas obras culturales con intención estética”. Por ende, el *retrolugar* de la Segunda República en la cultura popular se asocia a “la masonería, la persecución religiosa, la violencia de los milicianos, la bolchevización...”, si atender o no la veracidad histórica de las mismas. Es inevitable, por tanto, que estos espacios comunes estén presentes en los videojuegos que vertebran su dis-

curso entorno a los mismos. Veamos algunas referencias a ello en *Sombras de Guerra*. Uno de los puntos fuertes del título de Legend Studios es el uso de hasta 19 vídeos históricos con imágenes de archivo de la BBC, del Institut Català de les Indústries Culturals y de la Filmoteca Catalunya. En el montaje de la introducción principal es donde —seguramente de forma no intencionada, pero si determinada por estos retrolugares referidos— salen a colación los estereotipos y discursos narrativos “oficialistas” sobre el Gobierno republicano. Es sumamente interesante que cuando se hace referencia a la victoria del Frente Popular de febrero de 1936, aparezca —acompañando a la voz del narrador— una imagen con dirigentes republicanos en un acto público bajo simbología masónica. No se trata de ocultar que muchos políticos españoles pertenecieron a alguna logia, pero asociarlos de manera genérica a estas corrientes doctrinales enlaza a la perfección con el discurso franquista referente a “la conspiración judeo-masónica” que impulsó el “Alzamiento”. De igual manera, hay una explicación unidireccional y casuística entre República y Guerra Civil, como si la confrontación bélica fuese la causa directa de la existencia previa del sistema republicano (“síndrome del fatalismo”) (González Calleja, 2017, pp. 25 y ss.). Esto se manifiesta en el propio video cuando se hablan de algunas de sus principales medidas, tales como la Reforma Agraria; la reforma del Ejército; la Constitución de 1931... y la oposición que generaron las mismas entre la Iglesia, los militares, entre otros. Finalmente se remarca que “los militares se *alzan* contra el gobierno legítimo”. Prefiere omitirse el término “golpe de Estado”, empleando un concepto que ha pervivido en el presente (en especial en autores como Pío Moa, Joaquín Arrarás, Ricardo de la Cierva), exento de toda subversión de la legalidad vigente. En una de las cinemáticas de *Vaccine War*, cuando es secuestrada la hija de Daniel, los responsables de dicha acción le explican que “el alzamiento militar” (aparece este término hasta en dos ocasiones) formaba parte de un plan maestro de “algo grande que está comenzando. Más adelante, sin embargo, cuando se encuentra con el coronel Mansilla, Daniel le acusa de que su mujer “ha muerto a causa del golpe de Estado”.

Este tipo de ejercicios (re) constructivos del pasado, que rayan la linde entre la Historia y la memoria / cultura popular, no fue exclusiva hacia la República. También se han forjado ideas, en muchos casos propias de la heteroimagen, para referirse a la identidad de España. En *Vaccine War*, tras las cinemáticas introductorias, Daniel es informado por María (su mujer), que el padre Tomasso quiere hablar con él. Pese a vivir alejados de la ciudad, la Iglesia determina sus vidas y sus principales decisiones. Regresamos al peso del catolicismo en la conformación de la sociedad y formas de actuación en territorio peninsular. Sin ánimo

de buscar correlaciones y lazos forzados en beneficio de nuestra argumentación, veremos más adelante como todos los peligros a los que se enfrentará Daniel y el propio país por el estallido de la guerra obedecen a una trama conspirativa en la que Tomasso y su “Vacuna de la Guerra” tendrán un peso destacado, llegando a tener que enfrentarnos en combate singular con el propio religioso.

Uno de los aspectos más llamativos de *Sombras de Guerra* aparece, en primer lugar, en el video de presentación², donde veremos en acción a los “héroes” de este título, todos ellos con una estética muy innovadora, que rompe con el rigor histórico en pos de la espectacularidad: Ghanin Shabah, el tirador de Ifni (imagen 9); Marión Barrena, la miliciana; Alfred Von Richtofen, el legionario alemán (imagen 10); Mateo Ferrero, del cuerpo de los Bersaglieri; o Félix Brezhnev, el piloto soviético³.

~ Ilustración 2 ~



Uno de los protagonistas de *Sombras de Guerra*.

2 El responsable fue Juan Antonio Espigares, responsable años después del cortometraje de animación *Fuga*, ganador de numerosos premios, como el del Festival de Sitges o el Festival de cine español de Málaga.

3 En la caja del juego se incluye un dossier titulado “Informe Confidencial” en el que se nos relata las circunstancias y biografías de cada uno de ellos, en el estilo de los RPG, alejado del simple juego de estrategia militar.

~ Ilustración 3 ~



Más protagonistas de *Sombras de Guerra*.

La parte artística del juego recayó en un equipo colectivo encabezado por el director de Arte, Alejandro Lampre Velázquez⁴. Sus ilustraciones, desconocemos si de manera intencionada o no, participan de la estética propagandística muralista de la Guerra Civil, ya sea en las obras de Saénz de Tejada a favor de la coalición golpista (por ejemplo, en exposiciones como *¡Así eran los rojos! Sobre temas de la retaguardia roja*); o en las de José Bardasano o Pablo Puyol en pro del gobierno republicano (sus carteles inundaron las calles de Madrid y Barcelona durante los años de confrontación). En los dibujantes nombrados, y tal como se aprecian también en las producciones de Lampre en *Sombras de Guerra*, la asociación entre hombre y violencia como entre hombre y guerra se basan fundamentalmente en la naturaleza física. Puede que los conceptos sobre el género —y sin duda los conceptos sobre el papel de cada sexo— se construyan socialmente

4 Recomendamos encarecidamente la visita de su página web: <http://www.alejandrolampre.com/work>.

y culturalmente, pero la fuerza física masculina se sitúa en el epicentro de la perdurable asociación entre masculinidad y agresión. A lo largo de la Guerra Civil, por ejemplo, imágenes de hombres esculturales y musculosos se usaron en ambos bandos para simbolizar tanto a los luchadores como a la lucha. La linealidad, el barroquismo y la monumentalidad fueron sus características predominantes. El referido Sáenz de Tejada, por ejemplo, usó un imaginario de soldados exageradamente fornidos que se abrían paso por las fortificaciones del “cinturón de hierro” alrededor de Bilbao para transmitir el poder absoluto del ataque de los Nacionales, pues la violencia militar del siglo XX —el más violento de la historia— fue arrolladoramente de hombre a hombre (Vicent, 2006: 140-141). Un nexo de casi 70 años une las diferentes imágenes, mediante un hilo invisible sustentado en la imagen colectiva que del conflicto ha perdurado hasta nuestros días, gracias en parte al enorme poder de difusión y permanencia que la cartelería propagandística ejerció en el ideario común.

~ Ilustración 4 ~



Dibujo de Sáenz de Tejada, *Odio a la cultura*.

Una de las representaciones más llamativas en *Sombras de Guerra* es la de la miliciana Marión Barrena, más propia de las imágenes románticas francesas

relacionadas con el mito de Carmen, aquella gitana morena capaz de enamorar a las tropas invasores merced a su encanto y exhuberancia de rasgos orientales, árabes. Siguiendo con el discurso de la españolada, se generaliza esta idea en la configuración visual de la mujer republicana que decide abandonar la retaguardia y combatir, fusil en mano, en igualdad de condiciones con sus compañeros masculinos. La miliciana consiguió que su figura se hiciera mito al considerarse sinónimo de mujer valiente, fuerte y valiente, bastión en la lucha antifascista. Su mono azul, combinado con pañuelo y gorro rojinegro, fue su seña identificativa. Como sucede en la composición de Alejandro Lampre, la figura de la miliciana estuvo envuelta desde un principio de un aura sexual negativo, que trascendía su carácter bélico. Si en un principio la propaganda republicana ensalzó su lucha en el frente, después impulsó un mensaje en el que restó importancia a ese aspecto resaltando la necesidad de que desempeñasen su labor en la retaguardia. Además, fueron “acusadas” de ser portadoras de enfermedades venereas debido a su carácter ninfómano y provocar la desertión de los soldados (Ávila, 2017).

Marión Barrena es un compendio de algunas de estas características y estereotipos visuales, tal y como se aprecia en su representación (imagen 16). De nuevo, *retrolugares* que se han perpetuado hasta nuestros días. Por tanto, discrepamos de la crítica que *3DJuegos* realizó sobre *Sombras de Guerra* acerca de esta “distorsión”. No es una tergiversación histórica como se apuntaba, sino un cúmulo de mitos y estereotipos que han llegado a la actualidad, no por ser un acto de provocación, sino el resultado inequívoco de la influencia inconsciente, intangible, de una memoria popular sobre la Guerra Civil que ha prevalecido al recuerdo histórico, muchas veces divergente al acontecimiento real.

La señora Durrati, uno de los “Boss” en *Vaccine War*, es una de las más visibles manifestaciones de la combinación de conceptos “no clausurados” que mencionamos en las primeras páginas de este texto. Es imposible entender los símbolos y elementos de esta especie de miliciana tullida (ha perdido un ojo y un brazo “defendiendo sus ideales”) sin un contexto histórico que respalde su nombre, su vestimenta (el mono es sustituida por una camisa azul y una boina roja más propia de FET y de las JONS que de la CNT o FAI), su armamento (el fusil es reemplazado por una granada) o sus acciones (“nos jugamos una España de izquierdas, y todas las muertes que se produzcan valdrán la pena si la meta es la victoria”).

Tanto en *Sombras de Guerra* como en *Vaccine War* se utilizan una serie de frases e ideas características en cada personaje, según se relacionen con la España republicana o franquista, que intentan transmitir —de una manera directa y sencilla— los rasgos políticos-culturales de cada una de estas partes. El jugador beberá de estos estereotipos lingüísticos a partir de la regla básica de la simplificación

y la exageración, pero que, en gran parte, arrojan una visión general (donde no hay matices ni concreciones) y perpetuada sobre el recuerdo de la Guerra Civil y las colectividades que en ellas se confrontaron. Frente a la superioridad armamentística de la coalición insurgente, apoyada por la Italia fascista y la Alemania Hitleriana, Marión Barrena clamará, en un momento de apuros en la lucha en el Frente Norte, que “nosotros contamos con la valentía y el arrojo de aquellos que defienden su tierra y libertad”. Frente a este discurso, el coronel Mansilla en *Vaccine War* argumentará que “la República estaba amenazando nuestros valores tradicionales y ya es hora de dejar atrás la democracia”. En este título también quedaba latente la consideración de la guerra de España como el prólogo de la gran contienda mundial de 39 (Moradiellos, 2001).

5. A MODO DE CONCLUSIÓN

Señalaba el periodista y filósofo Josep Ramoneda, que “la memoria es uno de los pocos recursos que tenemos para defendernos de la historia, que siempre la escriben los vencedores” (El País, 1997). En España, la Transición democrática fue acompañada de una Ley de Amnistía (1977) y de un proceso de olvido y silencios en el que *vencedores* y *vencidos* fueron puestos al mismo nivel (Calero, 2003). Por tanto, ha existido (y persiste en muchos casos) hasta prácticamente la actualidad una imagen común del conflicto, forjada en parte por falsos mitos procedentes de la fragua cultural franquista, que ha determinado la representación del mismo. Incluso en la presente era digital, con todo tipo de productos culturales transmedia (como los propios videojuegos), esta tendencia ha traspasado la barrera del tiempo y de nuevos programas educativos para persistir en el ideario común estereotipado de la Guerra Civil española. El análisis de los títulos seleccionados, es decir, *Sombras de Guerra* y *Vaccine War*, visión videolúdica autóctona del conflicto, constatan la presencia en este tipo de artefactos culturales de toda una pléyade de falsos mitos y errores comunes. A los que hay que sumar el influjo de clichés ancestrales perpetuados en el amplio concepto que conocemos como *españolada*. Todo ello no significa que sean representaciones fracasadas o no válidas para una aproximación a la confrontación bélica del 36. Ni mucho menos. Si queremos un conocimiento detallado del armamento, el tipo de tropas, escenarios bélicos, fechas, protagonistas.... encontraran plena respuesta, por ejemplo, en *Sombras de Guerra*. Es en la narrativa del mismo así como en la del título de Games For Tutti donde, al amparo de la libertad imaginativa de sus autores, afloran estos procesos involuntarios y estéticos resultado de la escasa implantación en España de un verdadero ejercicio de recuerdo y clarificación

de nuestra memoria histórica, relegada —por desgracia— a los impulsos de la memoria popular nacida un 18 de julio de 1936 al amparo de los fusiles y bombas que resquebrajaron la democracia en nuestro país.

6. BIBLIOGRAFÍA

- ÁVILA, M. (2017): *La miliciana en la Guerra Civil: realidad e imagen*. Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Sevilla.
- CALERO, F. (2003): «La construcción de la memoria y el olvido en la España franquista», *Ayer*, 52, pp. 297-320.
- CASTELLANO, Á. (27 de noviembre de 2007): «Análisis de *Sombras de Guerra*», *3djuegos*. Recuperado de <https://www.3djuegos.com/juegos/analisis/1556/0/sombras-de-guerra-la-guerra-civil-espaola/>
- DEL ARCO, M. Á. (2013): «Las cruces de los caídos: instrumento nacionalizador en la cultura de la victoria», en AA.VV., *No solo miedo. Actitudes políticas y opinión popular bajo la dictadura franquista (1936-1977)*. Granada, Editorial Comares, pp. 65-82.
- DÍAZ, A. (23 de octubre de 2015): «Entrevista al estudio indie español Games for Tutti, creadores de *Vaccine War*», *GameIndustria*. Recuperado de <http://gamedustria.com/entrevista-al-estudio-indie-espanol-games-for-tutti-creadores-de-vaccine-war/>
- ESCANDELL, D. (19 de noviembre de 2007): «Sombras de Guerra levanta polémicas por tratar la Guerra Civil», *Vandal*. Recuperado de <https://vandal.lespanol.com/noticia/29626/sombras-de-guerra-levanta-polemica-por-tratar-la-guerra-civil/>
- GONZÁLEZ CALLEJA, E. (2017): «Tendencias y controversias de la historiografía sobre la política en la Segunda República española», *Bulletin d'Histoire Contemporaine de l'Espagne*, 52, pp. 23-55.
- HAMA, L. y SILVESTRI, M. (2015): *Lobezno en la Guerra Civil española*. Reedición del original de 1991, *Sangre, arenas y garras*. Barcelona, Panini.
- La Opinión de Málaga* (13 de octubre de 2008): «Amplían el videojuego sobre la Guerra Civil tras vender más de 60.000 copias». Recuperado de <https://www.laopiniondemalaga.es/luces-malaga/2008/10/13/amplian-videojuego-guerra-civil-vender-60000-copias/210901.html>
- LUCENA, M. (2006): «Los estereotipos sobre la imagen de España», *Norba. Revista de Historia*, 19, pp. 219-229.
- MARTÍNEZ, A. (2018). *Milicianas. Mujeres republicanas combatientes*. Madrid, Catarata.

- MATLY, M. (2018): *El cómic sobre la Guerra Civil*. Madrid, Cátedra.
- MIRALLES, X. A. (2015): *Mito romántico e identidad nacional en la España liberal (1830-1850)*. Tesis doctoral, Universitat de València, Departament d'Història Contemporània.
- MOA, P. (2003): *Los mitos de la Guerra Civil*. Madrid, La Esfera de los Libros.
- MORADIELLOS, E. (2001): *El reñidero de Europa. Las dimensiones internacionales de la guerra civil española*. Barcelona, Península.
- MORADIELLOS, E. (2004): *1936. Los mitos de la guerra civil*. Barcelona, Península.
- NÚÑEZ, R. (2005): «La percepción exterior de España durante el franquismo», *Historia Contemporánea*, 30, pp. 23-48.
- QUÍLEZ, L. y RUEDA, J. C. (coords.) (2017): *Posmemoria de la Guerra Civil y el franquismo. Narrativas audiovisuales y producciones culturales en el siglo XXI*. Granada, Editorial Comares.
- RELINQUE, J. (12 de enero de 2005): «Guerra Fría», *Meristation*. Recuperado de https://as.com/meristation/2005/01/12/analisis/1105513200_016310.html.
- ROCA, M.E. (2016): *Imperiofobia y leyenda negra: Roma, Rusia, Estados Unidos y el Imperio español*. Madrid, Ediciones Siruela.
- SÁNCHEZ, F. (coord.): *Los mitos del 18 de julio*. Barcelona, Crítica.
- SÁNCHEZ, J.Á. (2012): *La financiación de la guerra civil española. Una aproximación histórica*. Barcelona, Crítica.
- SOUTHWORTH, H. (1963): *El mito de la cruzada de Franco*. París, Ediciones Ruedo Ibérico.
- SOUTHWORTH, H. (1977): *La destrucción de Guernica: periodismo, diplomacia, propaganda e historia*. París, Ediciones Ruedo Ibérico.
- SOUTHWORTH, H. (2000): *El lavado de cerebro de Francisco Franco*. Barcelona, Crítica.
- TODOROV, T. (2002): *Memoria del mal, tentación del bien. Indagación sobre el siglo XX*. Barcelona, Península.
- TORRÚS, A. (30 de marzo de 2019): «Doce mitos de la derecha y del franquismo sobre la Guerra Civil que perduran 80 años después», *Público*. Recuperado de <https://temas.publico.es/80-aniversario-final-guerra-civil/2019/03/30/doce-mitos-de-la-derecha-y-del-franquismo-sobre-la-guerra-civil-que-perduran-80-anos-despues/>
- VENEGAS, A. (20 de mayo 2019): «El videojuego como memoria histórica». Portal online *Nivel Oculto*. Recuperado de <https://niveloculto.com/el-videojuego-como-memoria-historica/>

- VENEGAS, A. (2018): «Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego», *Revista de historiografía*, 28, pp. 323-346.
- VENEGAS, A. (3 de junio 2019): «Memoria y representación de la guerra en el videojuego». *Presura*. Recuperado de <http://www.presura.es/2019/06/03/memoria-y-representacion-de-la-guerra-en-el-videojuego/>
- VICENT, M. (2006): «La reafirmación de la masculinidad en la cruzada franquista», *Cuadernos de Historia Contemporánea*, 28, pp. 135-151.
- VILLACAÑAS, J.L. (2019): *Imperiofilia y el populismo nacional-católico*. Madrid, Editorial Lengua de Trapo.
- VIÑAS, Á (2015): *La otra cara del caudillo. Mitos y realidades en la biografía de Franco*. Barcelona, Crítica.
- VIÑAS, Á. (2019): *¿Quién quiso la guerra civil? Historia de una conspiración*. Barcelona, Crítica.
- VIÑAS, Á. (dir.) (2010): *Al servicio de la República. Diplomáticos y guerra civil*. Madrid, Marcial Pons Historia.



ISBN 978-84-17865-28-3



KOCH MEDIA



Proyecto de investigación I+D+I:
Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital
(HAR2016-78147-P)

