



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>	

PRESENTACIÓN

**Juan Fco. Jiménez Alcázar, Gerardo F. Rodríguez
y Stella Maris Massa**

Los hombre y mujeres del siglo XX (re)descubrieron y (re)inventaron el ocio. Acto seguido, lo relacionamos con la idea de distensión, placer y turismo. El ocio (re)creativo tomó fuerza y con el avance de los medios de transporte y comunicación primero, y con los medios tecnológicos después, el mundo quedó al alcance de nuestras manos y hoy más que nunca, literalmente en nuestro control. En realidad, al alcance de nuestros sentidos. ¿Podemos pensarnos sin ver, tocar y jugar? ¿Podemos pensarnos sin un joystick, una palanca de mando, un celular, una pantalla táctil como medios necesarios e indispensables para jugar? Lo mismo podría decirse de gran parte de las industrias culturales actuales, que tienen en la vinculación ver y tocar, tocar y ver, como formas contemporáneas de acceso a la cultura y el arte.

Un objeto que representa con claridad estos cruces entre ocio y cultura, recreación y aprendizaje, entre cultura y arte, lo constituye el videojuego. Si pensamos desde una perspectiva artística, es el que mejor lo encarna: en casi cualquiera de las artes somos meros espectadores pasivos, no tenemos elección sobre la historia. Sea ante una pintura, una escultura, una película cinematográfica, alguien decide cada acción por nosotros y no nos queda más que disfrutar de ello, en la medida que de lo posible.

Por el contrario, los videojuegos nos convierten en un receptor activo, donde decidimos qué hacer, cómo hacerlo y cuándo hacerlo. En realidad, los límites entre recepción y acción son cada vez más difusos. Los juegos de video no solo cuentan con diseños y bandas sonoras impresionantes, sino que cuentan historias de una manera que ningún otro medio podría superar.

Y esto es lo que busca cualquier expresión artística: maravillar a todos y cada uno de nuestros sentidos, sorprendernos con historias increíbles, con finales tristes y desenlaces felices, con diseños impactantes y bandas sonoras que nos envuelvan por completo.

Los videojuegos no se mantienen al margen de otras ramas artísticas, sino que se inspiran ellas o las convierten en parte de sí mismos para completarse y ofrecer al jugador una experiencia que no solo sea entretenida, sino también que ha de ser un deleite para los sentidos. Los cuidados diseños gráficos, a veces completamente originales, realistas o no, otros inspirados en grandes autores, permiten ver y experimentar los mundos que los estudios de desarrollo crean de múltiples maneras, a veces inesperadas. Eso es algo que añade aún más valor al videojuego, lo que no debe olvidarse.

Nos brindan una libertad y unas posibilidades de elección prácticamente infinitas, en las que todo nuestro cuerpo participa, en una experiencia sensorial que hace cierta la frase de David Le Breton: “Siento, luego existo”.

En este séptimo número de la colección queremos que sientan la experiencia de un acercamiento a la historia, a diferentes momentos y lugares del pasado, a través de los videojuegos, desde las reflexiones apocalípticas a la cultura japonesa, de la violencia jugada a la recreación de la violencia de la Guerra Civil española.

Estos análisis nos permiten pensar en la necesidad de brindar herramientas teóricas válidas para el conjunto de las ciencias, pero desde un particular anclaje disciplinar, en nuestro caso el histórico, para abordar la compleja y difícil relación entre videojuegos y memoria histórica, en tiempos en que todo es posible recordarlo, siempre y en cada instancia, aunque a la vez también es posible alterarlo y modificarlo un poco. De alguna manera, las consolas y las webs han hecho realidad la figura emblemática de Jorge Luis Borges “Funes, el memorioso”. Por eso hemos escogido y repensando las nociones de hipermemoria e hiperhistoria como aportaciones centrales al debate teórico relacionado con ocio, cultura, aprendizaje y videojuegos.

NIOH (TEAM NINJA, 2017): UNA VERSIÓN ALTERNATIVA DEL PERIODO SENGOKU (1467/1477-1603)

Claudia Bonillo Fernández

Universidad de Zaragoza

El videojuego nació como un producto de entretenimiento, pero actualmente, por su enorme versatilidad, es considerado como un medio de expresión artística, una poderosa herramienta de aprendizaje y un instrumento de difusión de informaciones e ideas. En los últimos tiempos el fenómeno del videojuego ha comenzado a ser objeto de enjundiosos estudios académicos que lo analizan como un medio de expresión artística¹ que comparte muchos de los procesos de creación con el cine, la animación y el cómic, aunque con las grandes posibilidades que brinda la interacción. Asimismo, ha sido analizado como un instrumento de comunicación de conocimientos o elemento incentivador para la adquisición de los mismos, por ejemplo, de carácter histórico. Lo cierto es que desde sus inicios en los años setenta del siglo pasado², este medio de entretenimiento ha estado muy vinculado al mundo de la educación y, concretamente, a la asignatura de historia. El primer videojuego que ilustra esta relación es *The Oregon Trail*, desarrollado por los profesores Don Rawitsch, Bill Heinemann

1 CLARKE, A. y MITCHELL, G. (eds.): *Videogames and Art*, Bristol, Intellect, 2007. MELISSINOS, C. y O'ROURKE, P. (eds.): *The Art of Video Games: From Pac-Man to Mass Effect*, Nueva York, Welcome, 2012.

2 MENA NIETO, E.: *Historia y evolución de los videojuegos*, 2014-2015, apuntes de la asignatura "Videojuegos" del Grado en Ingeniería Informática, Universidad de Zaragoza, curso 2014-2015, inédito.

y Paul Dillenberger en 1971 para que sirviera de apoyo a los niños a la hora de aprender historia americana³. Dado que su fin era educativo, pertenece a la categoría de “juegos serios”⁴, término que surge en los años setenta, aunque no se populariza hasta el año 2002⁵, para referirse a aquellos juegos digitales cuyo propósito principal no es sólo el entretenimiento. A pesar de que se siguieron haciendo este tipo de videojuegos, sobre todo a finales de los años ochenta con la aparición de los primeros ordenadores personales multimedia⁶, entraron en declive a finales de los años noventa debido a la pobre calidad de los mismos y a la aparición de Internet⁷.

Fue en esta última época cuando empezó a considerarse la posibilidad de utilizar videojuegos comerciales con fines educativos. Una de las primeras menciones a esta estrategia la hizo Kenneth Kolson en 1994⁸, viendo el potencial del videojuego *Sim City*⁹ para utilizarlo como complemento en sus clases sobre planificación de ciudades. A partir de este momento, surgieron trabajos donde se analizaba el papel de los videojuegos comerciales en el aprendizaje, sobre todo de historia. Así, hemos de destacar la tesis de Kurt D. Squire, de

3 El jugador asume el papel del líder de una caravana que tiene que guiar a su grupo desde Independence (Misuri) hasta el valle de Willamette, por la Ruta de Oregón en 1848. *Classic Reload: The Oregon Trail*. <https://classicreload.com/oregon-trail.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

4 Es común utilizar también el término en inglés *serious games*. SOUTHGATE, E. y SMITH, S. P.: «Serious games and learning: an annotated bibliography», *DICE Report Series*, 1, 2016.

5 DJAOUTI, D., ALVAREZ, J., JESSEL, J. y RAMPNOUX, O.: «Origins of serious games», en Ma, M., Oikonomou, A. y Jain, L. C. (eds.), *Serious games and edutainment applications*, Londres, Springer-Verlag London, 2011, pp. 25-43.

6 Término que se utiliza para referirse a ordenadores personales que ya incluían el uso de una disquetera y, por tanto, permitían la utilización del CD-ROM, con lo que ello implica en el aumento de la cantidad de datos a manejar. El primer ordenador de este tipo fue lanzado al mercado en 1984. *Computer History Museum: Timeline of Computer History*. <http://www.computerhistory.org/timeline/1984/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

7 SUSI, T., JOHANNESON, M. y BACKLUND, P.: «Serious games - An overview», *Elearning*, 73-10, 2007.

8 KOLSON, K.: «The Politics of City Planning Simulations», *Annual Meeting of the American Political Science Association*, Nueva York, 1-4 septiembre 1994, Washington D.C., ERIC Clearinghouse, 1994.

9 Este videojuego, diseñado por Will Wright y lanzado al mercado en 1989, se definía como “una simulación de ordenador que te permite diseñar, administrar y mantener la ciudad de tus sueños”, KOLSON, K.: «The Politics of City...», *op. cit.*, p. 3. Desarrollado por la empresa Maxis, es el primer videojuego de una larga saga de simuladores que se conoce abreviadamente como los Sims.

2004¹⁰, donde estudia el impacto de utilizar el videojuego *Civilization III* para aprender historia del mundo; poco después, en 2005, William Uricchio estudió la relación entre los simuladores, la historia y los juegos de ordenador¹¹. Una obra fundamental es *Playing with the past: digital games and the simulation of history*¹² de Matthew Kapell y Andrew B. R. Elliott, editada en 2013. En este trabajo se ofrece un análisis detallado sobre la representación de la historia en el juego digital, analizando las formas en las que los jugadores interactúan, juegan, recrean, y se sumergen en el pasado histórico, y qué efectos tienen estas actividades en la construcción del pasado y en la forma en la que lo entendemos. Más recientemente, en 2014, vio la luz un estudio sobre la potencialidad de los videojuegos a la hora de estudiar historia en el artículo “Teaching Historical Theory through Video Games”¹³.

En cuanto a las investigaciones realizadas en España, la utilización del videojuego como instrumento educativo, comenzó a ser objeto de atención en el presente siglo. En esta línea es necesario mencionar el monográfico del año 2008 “Videojuegos: Una herramienta en el proceso educativo del Homo Digitalis” de la *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en La Sociedad de la Información*, editado por Francesc Josep Sánchez i Peris¹⁴, que contiene trabajos de diferentes investigadores especialistas en el tema. También es relevante la obra de Pilar Lacasa, profesora de la Universidad de Alcalá y coordinadora del grupo de investigación *Imágenes, Palabras e Ideas*, titulado *Los videojuegos: aprender en mundos reales y virtuales*, editado en 2011¹⁵, que analiza los videojuegos comerciales considerados como instrumentos educativos. El estudio de la relación entre los videojuegos y el conocimiento y transmisión de la historia es relativamente reciente y fue impulsado por la creación en 2011 del proyecto de

10 SQUIRE, K. D.: *Replaying history: learning world history through playing Civilization III*, Tesis, Dpto. de Sistemas Tecnológicos para la Enseñanza, Universidad de Indiana, Indiana, 2004.

11 URICCHIO, W.: «Simulation, history and computer games», en Raessens, J. y Goldstein, J. (eds.), *The History Teacher*, Estados Unidos, Prensas del MIT, 2005, pp. 579-612.

12 KAPPELL, M. y ELLIOTT, A. B. R.: *Playing with the past: digital games and the simulation of history*, Nueva York, Bloomsbury Academic, 2013.

13 WAINWRIGHT, A. M.: «Teaching Historical Theory through Video Games», *Handbook of Computer Game Studies*, 47-4, 2014, pp. 327-341.

14 SÁNCHEZ I PERIS, F. J.: «Monográfico: Videojuegos: una herramienta en el proceso educativo del Homo Digitalis», *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en La Sociedad de la Información*, 9-3, 2008.

15 LACASA, P.: *Los videojuegos: aprender en mundos reales y virtuales*, Madrid, Morata, 2011.

carácter interuniversitario y multidisciplinar en el que se enmarca la presente publicación, *Historia y Videojuegos*¹⁶, pionero a nivel internacional. Sin embargo, en todos los ejemplos citados hasta ahora, se utilizan videojuegos de producción occidental para aprender historia americana y europea, principalmente.

El primer artículo que se ha encontrado sobre el uso de videojuegos, tanto japoneses como americanos, para estudiar historia asiática es de 2010 y lleva por título “Playing with History: A Look at Video Games, World History and Libraries”¹⁷. Dos años después, en 2012, se publicó un trabajo¹⁸ sobre el videojuego japonés *Romance of the Three Kingdoms* como medio para aprender la historia china. En Japón, por su parte, ya se planteaba la posibilidad de utilizar videojuegos como herramientas educativas desde finales de la década de los noventa¹⁹, y más recientemente, tenemos varios artículos del profesor Fujimoto Tōru²⁰ en los que se habla de las ventajas y desventajas de incluir los videojuegos en el aula. Por último, hay que destacar una publicación de la Universidad Gakushūin de 2018²¹ del Instituto de Investigación de Culturas Orientales, en la que se analiza cómo se interpreta la historia en varios videojuegos de la empresa Koei, responsable del videojuego objeto de estudio.

En cualquier caso, uno de los primeros pasos a la hora de estimar el valor que un videojuego comercial puede tener como herramienta de aprendizaje y asimilación de la historia, nipona en el caso de este artículo, se impone como prioridad el análisis de la veracidad y rigor con el que se han representado los hechos históricos. Por ello, en este artículo se presenta una crítica de autenticidad del videojuego *Nioh* (Team Ninja, 2017), que sigue la historia del pirata

16 *Historia y Videojuegos*. <http://www.historyayvideojuegos.com/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

17 SNOW, C. E.: «Playing with History: A Look at Video Games, World History and Libraries», *Community & Junior College Libraries*, 16-2, 2010, pp. 128-135.

18 SHIANG-KWEI, W.: «Effects of Playing a History Simulation Game: Romance of Three Kingdoms», en Ferdig, R. E. y Freitas, S. (eds.), *Interdisciplinary advancements in gaming, simulations and virtual environments: emerging trends*, Hershey, Pa. IGI Global, 2012, pp. 97-119, espec. pp. 109-110.

19 LOFTUS, G. R.: «教育手段としてのビデオゲーム: 過去, 現在, 未来» («Videojuegos como medios educativos: pasado, presente y futuro» [traducción de la autora]), *Informe anual de Educación Psicológica en Japón*, 36, 1997.

20 FUJIMOTO, T.: «ゲーム学習の新たな展開» («Nuevos avances en el aprendizaje con juegos» [t.a.]), *Studies of Broadcasting and Media*, 12, 2015, pp. 235-252.

21 HORIUCHI, J.: «日本における「日本史」と「中国史」のイメージ形成〜『信長の野望』と『三国志』» («La construcción de imágenes de la historia china y nipona en Japón - *Nobunaga's Ambition* y *Romance of the Three Kingdoms*» [t.a.]), *東アジアの歴史イメージとコンテンツ (Contenidos e imágenes de la historia de Asia Oriental* [t.a.]), 64, 2018.

irlandés William en su viaje para recuperar a su espíritu guardián Saoirse en el convulso Japón de principios del siglo XVII, habitado por todo tipo de peligros y criaturas sobrenaturales. Debido a la magnitud del juego que se pretende analizar nos centraremos en las escenas cinemáticas de la edición original, sin el contenido descargable. Para ello, empezaremos con una breve panorámica sobre su desarrollo y principales características, seguida de una contextualización histórica de la ambientación del videojuego; a continuación, se analizarán los personajes, localizaciones y principales aspectos culturales, comparándolos con información obtenida de fuentes históricas, para finalizar con unas breves conclusiones.

1. HISTORIA DE UNA ODISEA. LA TITÁNICA PRODUCCIÓN DE NIOH

Los primeros rumores sobre el desarrollo del videojuego *Nioh* se remontan a octubre de 2004²², en una rueda de prensa protagonizada por Kurosawa Hisao²³, hijo del aclamado director de cine Kurosawa Akira²⁴ y director de la empresa Kurosawa Productions, y Shibusawa Kō, presidente de la desarrolladora de videojuegos nipona Koei²⁵. En ella anunciaron un proyecto *crossmedia* en el

22 KONISHI, T.: «コーエー、故黒澤明氏原案の映画『鬼』(仮題)の制作を発表、映画を核として次世代プレイステーション用ゲームなども制作» (*Kōee, ko Kurosawa Akira-shi gen'an no eiga "oni" (kadai) no seisaku wo happyō, eiga wo kaku toshite jiseidai purei suteeshon yō geemu nado mo seisaku*; Koei anuncia la creación de la película Oni (nombre provisional) guion original del fallecido Kurosawa Akira, así como la creación de un juego de siguiente generación y otros productos basados en la misma [t.a.]), *ASCII*. 28 octubre 2004. <https://ascii.jp/elem/000/000/344/344888/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

23 Actor, cantante y productor de varias películas de su padre como *Ran* (1985) o *Los sueños de Akira Kurosawa* (1990). *IMDB: Hisao Kurosawa*. <https://www.imdb.com/name/nm0475902/bio>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

24 Director japonés de renombre internacional, estudió la carrera de Bellas Artes hasta que decidió entrar en la industria cinematográfica en 1936. Gracias a películas como *Rashōmon* (1950), que ganó el premio en el Festival de Venecia del mismo año, dio a conocer el cine japonés al mundo. *IMDB: Akira Kurosawa*. <https://www.imdb.com/name/nm0000041/bio>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

25 Una de las empresas de videojuegos más importantes de Japón, fue fundada por Erikawa Yoichi (pseudónimo, Shibusawa Kō) y su mujer, Erikawa Keiko en los años ochenta con la ayuda del ordenador MZ-80C, gracias al cual lanzaron su primer videojuego, el simulador histórico *Battles of Kawanakajima* (1981). INABA, H.: «信長から乙女ゲームまで... シブサワ・コウとその妻が語るコーエー立志伝» (*Nobunaga kara otome geemu made... Shibusawa Kō to sono tsuma ga kataru Kōee risshiden*; Desde Nobunaga hasta los juegos *otome*...la historia del éxito de Koei contada por Shibusawa Kō y su esposa [t.a.]), *Denki Famicom*. 22 de marzo de 2016. <http://news.denfaminiogamer.jp/projectbook/koei>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

que se produciría una película y un videojuego basados en el guion póstumo de la película de Kurosawa Akira *Oni*, que seguía las aventuras de un samurái de madre extranjera quien, temido como un demonio por su pelo rubio y ojos azules, decide labrarse un nombre en el turbulento Japón medieval. En este estadio del proyecto el videojuego iba a ser un RPG para la PlayStation 3 similar a otros juegos desarrollados por el equipo ω-Force, como las franquicias *Kessen* y *Samurai Warriors*, e iba a lanzarse en verano de 2006, coincidiendo con el supuesto debut de la película —a día de hoy, todavía sin estrenar—. Siguiendo este plan, el primer tráiler del videojuego se mostró durante la conferencia de prensa previa al E3²⁶ de mayo de 2005²⁷, en el que aparecía un samurái de aspecto extranjero en un ambiente medieval peleando en una batalla encarnizada entre dos ejércitos. Durante la producción de esta primera versión del videojuego reunieron gran cantidad de material —cuentos populares, información sobre *yōkai*²⁸...—, además de aprovechar los conocimientos adquiridos por la empresa durante el desarrollo de sus simuladores históricos²⁹, que ayudaron a definir el mundo en el que se ambientaría el videojuego; sin embargo, el género RPG, en el que un jugador y su grupo luchaba contra hordas de enemigos, no cumplió las expectativas del equipo, por lo que tras dos años de desarrollo interrumpieron el proyecto³⁰.

26 Nombre con el que se conoce a la Electronic Entertainment Expo, festival de tres días organizado por la *Entertainment Software Association* (ESA) desde finales de los años noventa, celebrado anualmente en verano en Los Ángeles donde se anuncian videojuegos, tanto de ordenador como de consola, y otros productos relacionados. *E3Expo*. <https://www.e3expo.com/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

27 CALVERT, J.: «NioH E3 2005 Preshow Impressions», *Gamespot*. 17 mayo 2005. <https://www.gamespot.com/articles/nioh-e3-2005-preshow-impressions/1100-6125044/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

28 Dioses asociados a la naturaleza y a la religión sintoísta autóctona de Japón caídos en desgracia; al contrario que los fantasmas o monstruos occidentales, no tienen por qué ser criaturas malignas o vengativas, aunque esta es la faceta que suele utilizarse en los juegos. PÉREZ RIOBÓ, A. y CHIDA, C.: *Yokai: monstruos y fantasmas en Japón*, Gijón, Satori, 2014.

29 Las dos franquicias más longevas de Koei son simuladores históricos, *Nobunaga's Ambition*, ambientada en el periodo Sengoku con quince títulos hasta la fecha y cuya primera entrega se lanzó en 1983, y *Romance of the Three Kingdoms*, basada en la novela del mismo nombre y ambientada en la China de la dinastía Han (206 a.C. – 220 d.C.) con catorce títulos que empezaron en 1985. A su vez, ambas franquicias han dado lugar a otras dos sagas de videojuegos de acción, *Samurai Warriors* y *Dynasty Warriors*, respectivamente.

30 “『仁王』を作れたのはファミ通読者の皆さんのおかげ」 シブサワ・コウ氏ら開発陣が『仁王』の歩みを振り返るインタビュー” (*Niō wo tsukureta no ha Famitsu dokusha no minasan no okage?* – *Shibusawa Kō-shira kaibatsujin ga Niō no ayumi wo furikaeru intabyū*; ‘*Niō*

~ Ilustración 1 ~



Imagen promocional de *Niob* en 2005.

Sería retomado en el año 2010, tras la fusión de Koei con la también empresa desarrolladora de videojuegos nipona Tecmo³¹, cuando Shibusawa decidió reorientar el videojuego hacia el género de acción con la ayuda de Team Ninja, departamento de la empresa anexionada experto en este género³². Dirigido por Hayashi Yōsuke, el nuevo videojuego utilizaba el mismo motor que la saga *Ninja Gaiden*, añadía el concepto de guardia³³ que se mantendría hasta el proyecto final, e incorporaba al protagonista rasgos de los *ninja*, lo que por desgracia dio

se hizo gracias a todos los lectores de Famitsu' – Entrevista en la que Shibusawa Kō y el equipo de desarrollo reflexionan sobre la trayectoria de *Niob* [t.a.], *Famitsu*. 17 febrero 2017. <https://www.famitsu.com/news/201702/17127223.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

31 Compañía de videojuegos nipona fundada en 1967 como Tehkan, aunque no empezaría a desarrollar videojuegos hasta 1981. Algunas de sus sagas más famosas son las sagas de género de acción *Ninja Gaiden* y de género de peleas *Dead or Alive*. *Giant Bomb: Tecmo*. <https://www.giantbomb.com/tecmo/3010-7421/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

32 McLAUGHIN, R.: «IGN Presents The History of *Ninja Gaiden* - Tracing the long and bloody legacy of Ryu Hayabusa», *IGN*. 29 enero 2008. <https://www.ign.com/articles/2008/01/28/ign-presents-the-history-of-ninja-gaiden>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

33 Concretamente añadieron el *hassō no kamae* (八相の構え) utilizado en el *kendō*, una postura en la que el *shinai* (espada de bambú que simula la *katana* en este deporte) se mantiene en postura vertical con las manos a la altura de los hombros. *Furinkazan Dojo*. http://furinkazan.sk/index.php?option=com_content&view=article&id=7&Itemid=14. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

lugar a una copia de la saga con la que compartían motor gráfico³⁴. Tras medio año de modificaciones, interrumpieron la producción de esta segunda versión. La versión definitiva surgió con la idea de desarrollar un juego para la nueva consola, la PlayStation 4. Una vez más, fue Shibusawa quien animó al director Yasuda Fumihiko, también perteneciente a Team Ninja, a afrontar el reto de crear un videojuego sobre el samurái rubio de ojos azules. La clave de esta tercera versión fue la propuesta de Hayashi de orientar *Nioh* hacia el género *masocore*, llamado *shi ni gee* (死にゲー) en japonés, caracterizado por tener una curva de dificultad muy pronunciada; un ejemplo de este tipo de videojuego sería *Dark Souls* (From Software, 2011), con el que la versión final de *Nioh* es comparada con frecuencia³⁵. Tras tres años de desarrollo, y una década desde el tráiler inicial, Koei Tecmo mostró en el Tokyo Game Show³⁶ de 2015 la nueva versión de *Nioh*³⁷, seguida al año siguiente de tres demos que crearían una gran expectativa³⁸. Finalmente, el videojuego se estrenaría en febrero de 2017

34 “『仁王』を作れたのはファミ通読者の皆さんのおかげ...” (*Niō wo tsukureta no ha Famitsu dokusha no minasan no okage*... ; ‘*Nioh* se hizo gracias a todos los lectores de Famitsu... [t.a.]’, *op. cit*)

35 CRAFT, S.: “*Nioh* Director Says Team Ninja Inspired By *Shogun*, *Onimusha* And *Dark Souls*”, *Player One*. 27 junio 2016. <https://www.player.one/nioh-director-says-team-ninja-inspired-shogun-onimusha-and-dark-souls-542675>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

36 Abreviada como TGS, es una convención de videojuegos celebrada durante cuatro días de septiembre en Tokio de manera bianual desde 1996 y anual desde 2003 en la que desarrolladores japoneses, principalmente, enseñan avances de próximos estrenos y permiten jugarlos a los asistentes. Está patrocinada por la *Computer Entertainment Supplier's Association* (CESA) y *Nikkei Business Publications*. *Tokyo Game Show 2019 Official Site*. <https://expo.nikkeibp.co.jp/tgs/2019/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

37 SKREBELS, J.: «TGS 2016: *Nioh* Gets a Release Date», *IGN*. 2 mayo 2017. <https://www.ign.com/articles/2016/09/13/tgs-2016-nioh-gets-a-release-date>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

38 Koei Tecmo lanzó tres demos, cada una de ellas incorporando las mejoras indicadas por los fans. La primera la lanzaron en abril 2016, seguida de una actualización en agosto de ese mismo año, y la última a finales de enero de 2017, poco antes de su estreno. GONZÁLEZ, A.: «Ya podemos jugar a la última demo de *Nioh*», *Vandal*. 20 enero 2018. <https://vandal.espanol.com/noticia/1350686115/ya-podemos-jugar-a-la-ultima-demo-de-nioh/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019. Las dos primeras demos, que influyeron sustancialmente en el resultado final, fueron muy bien recibidas: GEE, M.: «*Nioh* Alpha Demo Impressions», *Pixel Ocean*. 28 abril 2016. <https://pixeloceanjournal.wordpress.com/2016/04/28/nioh-alpha-demo-impressions/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019. BARNES, G.: «*Nioh* Beta Demo Impressions», *Damage Control*. 2 septiembre 2016. http://www.theicecave.org/damage_control/2016/09/nioh-beta-demo-impressions/. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

con excelentes críticas³⁹ y ventas⁴⁰. El juego fue complementado con varios DLC⁴¹, y recientemente han anunciado su segunda parte, *Niob 2*, una precuela argumental que tiene planeado lanzarse en marzo 2020⁴².

~ Ilustración 2 ~



Equipo desarrollador de *Niob* (izquierda): Yasuda Fumihiko, Koinuma Hisashi (productor), Shibusawa Kō y Hayashi Yōsuke. Imagen promocional de *Niob 2* (derecha).

A lo largo de todo el desarrollo del videojuego el concepto principal fue el del “samurái de ojos azules en el periodo Sengoku”, si bien la idea de un samurái de madre extranjera de la película *Oni* fue sustituido por un pirata, un marinero inglés y, posteriormente, por el pirata irlandés que protagoniza el juego final⁴³. La influencia de Akira, sin embargo, permanece en otros as-

39 Fue calificado con un 9/10 tanto por *3Djuegos* como por *IGN*. PASCUAL, A: “Análisis de *Ni-Oh*. El alma del samurái”, *3Djuegos*. 8 febrero 2017. <https://www.3djuegos.com/juegos/analisis/23349/0/ni-oh/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019. CHLOI, R: “*Niob* Review - A consistently engaging action RPG with smart combat and impressive bosses”, *IGN*. 2 febrero 2017. <https://www.ign.com/articles/2017/02/02/nioh-review>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

40 CARTER, C.: «Koei Tecmo is still encouraged by *Niob*'s sales two years after launch: it just hit 2.5 million worldwide», *Destructoid*. 5 febrero 2019. <https://www.destructoid.com/koei-tecmo-is-still-encouraged-by-nioh-s-sales-two-years-after-launch-it-just-hit-2-5-million-worldwide-541667.phtml>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

41 Hay cuatro DLC lanzados hasta la fecha: *El Dragón del Norte* centrado en la figura del popular señor feudal Date Masamune (1567-1636), *Honor Sublevado* y *El Fin de la Masacre* sobre el asedio al castillo de Osaka (1614-1615), y *Genma Armistice*, centrado en la figura del general Sanada Yukimura (1567-1615). *3Djuegos: Niob DLC*. <https://www.3djuegos.com/conexiones/23349f0f1f0f0f0/dlc-expansiones-ni-oh/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

42 GONZÁLEZ, A.: «*Niob 2* llegará el 13 de marzo a PS4; detalla su beta abierta y ediciones», *Vandal*. 30 octubre 2019. <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350728561/nioh-2-llegara-el-13-de-marzo-a-ps4-detalla-su-beta-abierta-y-ediciones/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

43 LÓPEZ, A.: «*Niob* Interview: Director Talks Story, Gameplay, Beta Takeaways and Differences with *Dark Souls*», *Dual Shockers*. 8 octubre 2016. <https://www.dualshockers.com/>

pectos, y los desarrolladores han citado las películas de *Yōjimbō* (1961) y *Los Siete Samuráis* (1967) como inspiración⁴⁴; otras referencias incluyen el libro *Shogun* (1975) escrito por James Clavell⁴⁵, una novela icónica en la que se examina el *shogunato* del siglo XVII a través de los ojos del marinero británico John Blackthorne, inspirado por el personaje histórico William Adams, en el que también se han basado los creadores de *Nioh* para su protagonista, como se analizará más adelante. En general, les resultaba atractiva la idea de que un extranjero, ajeno a las costumbres japonesas, fuera descubriendo las singularidades de su cultura, ya que muchos jugadores occidentales podrían identificarse con él⁴⁶.

2. UNA ÉPOCA DE INTERCAMBIOS Y CONFLICTOS. CONTEXTUALIZACIÓN DEL JAPÓN MEDIEVAL

El videojuego *Nioh* comienza cuando el protagonista llega a las costas de Japón en el año 1600. La acción se sitúa, por tanto, a finales del periodo Sengoku, una época del Japón medieval entre los periodos Muromachi (1333-1573)⁴⁷ y Azuchi-Momoyama (1574-1615)⁴⁸ que comenzó con la primera guerra civil

nioh-interview-director-talks-story-gameplay-beta-takeaways-and-differences-with-dark-souls/. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

44 *Ibidem*.

45 Escritor, guionista, productor y director de cine australiano, autor de la novela *Shogun*, *best-seller* que vendió siete millones de copias y fue adaptada a una miniserie de televisión protagonizada por Richard Chamberlain en los años ochenta y un musical en Broadway en 1989. Se considera que el éxito de esta novela ayudó a reavivar un interés positivo por Japón tras la Segunda Guerra Mundial. MORRIS, N.: *Japan-Bashing: Anti-Japanism since the 1980s*, Reino Unido, Routledge, 2010, p.98. La Universidad de California escribió un libro sobre la veracidad histórica de la novela, disponible legalmente en la red: SMITH, H.: *Learning from Shōgun: Japanese History and Western Fantasy*, Santa Bárbara, Prensas de la Universidad de California, 1980, http://www.columbia.edu/~hds2/learning/Learning_from_shogun_txt.pdf. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

46 GRIFFIN, A.: «*Nioh* interview: Yosuke Hayashi on how Samurai finally arrived on the PlayStation 4», *Independent*. 14 febrero 2017. <https://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/features/nioh-interview-review-samurai-playstation-4-ps-sony-yosuke-hayashi-a7579416.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

47 Abarca todo el *shogunato* Ashikaga, desde su fundación por Ashikaga Takauji (1305-1358) hasta su caída cuando Ashikaga Yoshiaki es expulsado de la capital, Kioto. HALL, J. W.: «The Muromachi *bakufu*», en Yamamura, K. (ed.), *The Cambridge History of Japan Volume 3 – Medieval Japan*, Reino Unido, Prensas de la Universidad de Cambridge, 1990, pp. 175-225.

48 Abarca desde la caída del *shogunato* Ashikaga hasta la unificación de Japón bajo la dinastía Tokugawa. VARLEY, H. P.: «The Azuchi-Momoyama epoch», en Yamamura, K. (ed.), *The*

de envergadura conocida como las Guerras Ōnin (1467-1477) y acabó con la unificación de Japón tras la Batalla de Sekigahara (1600) y la proclamación de Tokugawa Ieyasu (1543-1616) como *shōgun* (将軍, “Generalísimo contra los Bárbaros”) en 1603, dando lugar al inicio del *shogunato* Tokugawa que gobernaría Japón durante el periodo de aislamiento y florecimiento cultural conocido como Edo (1603-1868)⁴⁹.

El periodo Sengoku se caracteriza por una ausencia casi total de poder centralizado, durante el que los sucesivos emperadores no dispusieron de poder de facto, a lo que se le unió el derrocamiento del *shogunato* Ashikaga en 1573 tras una larga decadencia. El poder, por tanto, estaba en mano de los señores feudales o *daimyō* (大名, “Grandes Nombres”), líderes de pequeños territorios independientes o *kuni* (国) que tenían como objetivo la unificación del país bajo su control a través de la guerra. Entre estos señores destacaron tres figuras, los Tres Pacificadores de Japón, que propiciaron la pacificación del país: Oda Nobunaga (1534-1582), villano del presente videojuego, Toyotomi Hideyoshi (1537-1598), coprotagonista de *Nioh 2*, y Tokugawa Ieyasu, también relevante en el videojuego que se está analizando.

Uno de los hechos más trascendentes de este periodo fue la mencionada Batalla de Sekigahara, ocurrida el 21 de octubre de 1600 entre las fuerzas del oeste, lideradas por Ishida Mitsunari (1559-1600), y las fuerzas del este, lideradas por Tokugawa Ieyasu, que acabó con la victoria de este último. Este conflicto, que aparece en *Nioh* y constituye uno de sus escenarios, comenzó a fraguarse tras la muerte de Toyotomi Hideyoshi, quien dejó a su hijo Hideyori, con sólo seis años de edad, para ocupar su puesto como regente de los territorios conquistados (prácticamente la totalidad de Japón). El mando fue entonces cedido a dos órganos de gobierno creados previamente por Hideyoshi, los Cinco Comisionados (*Go Bugyō*, 五奉行)⁵⁰ con Ishida Mitsunari a

Cambridge History of Japan Volume 3 – Medieval Japan, Reino Unido, Prensas de la Universidad de Cambridge, 1990, p. 491.

49 HALL, J. W.: «The *bakuhau* system», en Hall, J. W. (ed.), *The Cambridge History of Japan Volume 4 – Early Modern Japan*, Reino Unido, Prensas de la Universidad de Cambridge, 1991, pp. 128-182.

50 Órgano de gobierno dirigido por Mitsunari e instituido por Hideyoshi para que ayudara a gobernar hasta que su hijo Hideyori alcanzara la mayoría de edad. Estaba compuesto por: Mashita Nagamori (1545-1615), Natsuka Masaie (1562-1600), Maeda Gen'i (1539-1602), Asano Nagamasa (1546-1610) y el propio Ishida Mitsunari. Su autoridad sólo era superada por la de los Cinco Regentes. THEODORE DE BARY W., GLUCK, C. y TIEDEMANN, A. E.: «Ieyasu and the founding of the Tokugawa Shogunate», *Sources of Japanese Tradition: Volume 2, 1600 to 2000*, Nueva York, Prensas de la Universidad de Columbia, 2005, pp. 7-12, espec. p. 9.

la cabeza, y los Cinco Regentes (*Go Tairō*, 五大老)⁵¹, con autoridad sobre los primeros y comandados por Ieyasu. La última voluntad de Hideyoshi había sido que protegieran a su hijo y la paz en el archipiélago, pero los distintos generales no tardaron en aprovechar la oportunidad para intentar hacerse con el poder. El detonante fueron las acciones de Uesugi Kagekatsu (1556-1623), uno de los Cinco Regentes, quien empezó a prepararse para la guerra, dando un pretexto a Ieyasu para desligarse definitivamente del grupo y formar una coalición con la intención de detenerle⁵². Mitsunari, por su parte, temía que las acciones de Ieyasu acabaran con la paz conseguida por Hideyoshi, por lo que formó su propio ejército para detenerle, dando lugar a la Batalla de Sekigahara.

~ Ilustración 3 ~



Ukiyo-e de Tsukioka Yoshitoshi pintado en 1866 sobre la Batalla de Sekigahara, 太平記美濃霧中大合戦 (“*Taiheiki* Batalla de Mino en medio de la niebla”).

Hay que destacar que esta época, aunque conflictiva, es una de las más aperturistas de la historia japonesa, solapándose su cronología con la era

51 Comisión formada en 1595 por Hideyoshi, en la que eligió a los cinco *daimyō* más poderosos de ese momento, en términos de riqueza y territorio, para que actuaran como el órgano gobernante de mayor autoridad hasta que su hijo Hideyori alcanzara la mayoría de edad. *Ibidem*.

52 *Sekigahara Town History & Folklore Museum*: 合戦に至る経緯 (*Gassen ni itaru keii*; Antecedentes que llevaron a la batalla [t.a.]). http://www.rekimin-sekigahara.jp/main/battle_of_sekigahara/prologue/. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

conocida como el Siglo Ibérico (1543-1639)⁵³. Empezó con la llegada de los primeros portugueses en un junco chino que naufragó en las costas del sur de Japón en 1543, seguidos por los españoles en 1584, y se extendió hasta el último decreto del *sakoku* (鎖国, “País Encadenado”) proclamado por Tokugawa Iemitsu (1604-1651) en 1639, que prohibía la estancia de los *nanban* (南蛮, “Bárbaros del Sur”) o extranjeros en Japón bajo ningún concepto, exceptuando a los comerciantes chinos y holandeses en la isla artificial de Dejima⁵⁴, en la bahía de Nagasaki. La aparición de los comerciantes portugueses y, con ellos, de las armas de fuego⁵⁵ entre otros muchos productos (comida, animales, nuevas telas...) coincidió con la llegada de la religión cristiana al archipiélago, introducida por el jesuita navarro Francisco Javier en 1549⁵⁶. Aunque la nueva doctrina gozó de cierta aceptación, no tardó en provocar el rechazo de los dirigentes, empezando por Toyotomi Hideyoshi quien ordenó el inicio de las persecuciones contra los misioneros en 1587⁵⁷, las cuales se recrudecieron a partir del martirio de veintiséis cristianos (muchos de ellos japoneses) en

53 CABEZAS GARCÍA, A.: *El siglo ibérico de Japón. La presencia Hispano-Portuguesa en Japón (1543-1643)*, Valladolid, Prensas de la Universidad de Valladolid, 2014.

54 La Biblioteca Nacional de la Dieta Japonesa tiene una completa página web que recoge información y manuscritos de las relaciones entre holandeses y japoneses desde finales del periodo Momoyama abarcando todo el periodo Edo, incluida una completa descripción de Dejima (también llamada Deshima) y de las actividades que se realizaban allí. *Japan-Netherlands Exchange in the Edo Period: Dutch Factory in Deshima*. https://www.ndl.go.jp/nichiran/e/s1/s1_2.html. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

55 La introducción de las armas de fuego en Japón suele situarse durante las Invasiones Mongolas de 1271, ya que el ejército invasor utilizaba pólvora y explosivos, concretamente una forma rudimentaria de bombas. ADAMS, R. F.: *Outfought and Outthought: Reassessing the Mongol Invasions of Japan*, Trabajo Fin de Máster, Fort Leavenworth, U.S. Army Command and General Staff College, 2009, p.17, <https://apps.dtic.mil/dtic/tr/fulltext/u2/a502217.pdf>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019. Sin embargo, los mosquetes o *teppō* (鉄砲), sí que fueron introducidos por los portugueses. LIDIN, O. G.: «Chapter Eight: The Kunitomo Teppōki – a Discussion», *Tanegashima - The Arrival of Europe in Japan*, Dinamarca, Nordic Institute of Asian Studies Press, 2002, pp. 397-407, espec. p. 95.

56 *Real Academia de la Historia: San Francisco Javier*. <http://dbe.rah.es/biografias/9857/san-francisco-javier>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

57 El 24 de julio de 1587 es el día en el que Hideyoshi publica el primer edicto sobre la expulsión de los cristianos, aunque en esta versión todavía permite que haya en Japón comerciantes extranjeros, incluidos portugueses. FRÓIS, L.: «De como Quambacudono comessou a perseguição contra os Padres, Igreja e christandade», en Wicki, J. (ed.), *Historia de Japam Vol. 4 (1583-1587)*, Lisboa, Sociedade Industrial Gráfica Telles da Silva, 1983, pp. 397-407, espec. pp. 406-407.

~ Ilustración 4 ~



Biombo *nanban* pintado en el periodo Azuchi-Momoyama (1574-1615) del Museo de la Ciudad de Kobe mostrando la llegada de un barco portugués a un puerto japonés.

1597⁵⁸, derivando en su expulsión tras el *sakoku*. Hay varias teorías sobre lo que llevó a Hideyoshi a esta radicalización de su postura⁵⁹, continuada posteriormente por la dinastía Tokugawa, pero la versión más aceptada habla del miedo a un posible ataque de Occidente del que los misioneros eran la

58 En Nagasaki construyeron un monumento y un museo en el Parque Nishizaki conmemorando a estos veintiséis santos en el centenario de la canonización de uno de ellos, San Paulo Miki. *Discover Nagasaki: Site of the Martyrdom of the 26 Saints of Japan*. <https://www.discover-nagasaki.com/spots/detail/208>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

59 Las razones que cita el edicto para expulsar a los sacerdotes son que el cristianismo es “huma ley dos demonios”, la destrucción de templos sintoístas y budistas y que quebrantan las leyes de Japón. FRÓIS, L.: “De como Quambacudono...”, *op. cit.* Otras razones que dio Hideyoshi a los misioneros sobre su expulsión a través de un recado poco antes del edicto fueron por estar en contra del proselitismo (al contrario que los monjes budistas que predicaban en los templos), que comían caballos y vacas (lo que afectaba a la economía japonesa ya que los utilizaban para la agricultura) y la compraventa de esclavos japoneses por comerciantes portugueses. FRÓIS, L.: «De como Quambacudono...», *op. cit.*, espec. pp. 401-402. La razón más plausible que justifica esta expulsión, sin embargo, no está recogida en los edictos, sino en rumores que llegaron a los sacerdotes: “[...] porque por derradeiro, fazendo-se muitos senhores christaons, se havião de alevantar e uzurpar-lhe o senhorio da monarquia, gloriando-se que só elle tinha descubierto isto”. FRÓIS, L.: «Do que mais se seguido depoes que o tirano se foi do Facata para Vozaca», en Wicki, J. (ed.), *Historia de Japam Vol. 4 (1583-1587)*, Lisboa, Sociedade Industrial Gráfica Telles da Silva, 1983, p. 463.

avanzadilla⁶⁰, además de la inestabilidad que provocaban las nuevas ideas cristianas en la jerarquizada sociedad japonesa.

3. NI HÉROES NI VILLANOS. LOS PERSONAJES DE *NIOH*

El primer personaje que vamos a analizar es al protagonista del videojuego, William, inspirado en la figura histórica de William Adams (1564-1620), marinero británico nacido en el pueblo pesquero de Gillingham que se unió a la expedición que salió de Rotterdam el 27 de junio de 1598 con el objetivo de comprar especias en las Islas Molucas y explorar el *Silver Empire* —término para referirse a Japón utilizado en la época—, siendo su verdadero objetivo atacar los asentamientos españoles y portugueses de Sudamérica y Asia. Estaba compuesta por cinco barcos, el *Geloof* que tuvo que volver a puerto al poco de empezar el viaje, el *Blijde Booschap* que fue hundido por los españoles, el *Trouwwe* por los portugueses y el *Hoope* que naufragó en una tormenta. Sólo llegó a las costas japonesas el *Liefde*⁶¹. En el videojuego, sin embargo, William es un pirata irlandés —seguramente referencia a los años de servicio de Adams al mando del corsario Francis Drake— que se une a las expediciones que la reina Isabel I de Inglaterra ha enviado para encontrar *amrita*, una piedra con poderes mágicos que podría ayudarle a vencer a los españoles⁶². De vuelta, el alquimista de la reina, Edward Kelley, le arrebató su espíritu guardián Saoirse⁶³ y William se ve obligado a perseguirlo hasta Japón para recuperarlo; los nombres de los cinco barcos de la expedición a la que se une el protagonista coinciden con los de las embarcaciones históricas, y aunque se mantiene que el *Hoope* naufragó

60 Puede que este temor no estuviera injustificado, ya que lo propios misioneros tenían la esperanza de que Felipe II atacara Japón para vengarse de los agravios a los que estaban siendo sometidos. FRÓIS, L.: «De outras cartas que vierão do Padre Organtino», en Wicki, J. (ed.), *Historia de Japam Vol. 5 (1588-1593)*, Lisboa, Sociedade Industrial Gráfica Telles da Silva, 1984, p. 37.

61 *Kingdom of the Netherlands: Dutch-Japanese relations*. <https://www.netherlandsandyou.nl/your-country-and-the-netherlands/japan/and-the-netherlands/dutch-japanese-relations>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

62 En la escena introductoria del juego se menciona que la reina mandó buscar *amrita* para tener ventaja en su guerra contra España, y que fue gracias a ella que derrotó a nuestra Armada Invencible.

63 Nombre propio femenino que significa “libertad” en irlandés. No parece que tenga ningún mito asociado. *Irish names or, 'How's That, Like, Pronounced?'*. <https://www.irishbookawards.com/irish/wp-content/uploads/2017/10/MOTHERFOCLOIRext.pdf>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

y sólo llega a buen puerto el *Liefde*, se achaca a los *yōkai* la pérdida del *Blijde Booschap* y del *Trouwwe*. Se aprecia, por tanto, una voluntad general de descontextualizar el periodo histórico en el que se sitúa el videojuego, caracterizado por la enemistad entre el Imperio Español y Holanda durante la Guerra de Flandes (1568-1648)⁶⁴, utilizando la fantasía, seguramente en un intento de evitar polémicas.

~ Ilustración 5 ~



William en una cinemática de Nioh (izquierda) y ruta seguida por el protagonista para llegar a Japón en la escena introductoria (izquierda), que coincide con la ruta navegada por la expedición que salió de Rotterdam.

En cualquier caso, tanto el personaje histórico como nuestro protagonista llegaron a las costas de Kuroshima en 1600 y, siendo el superviviente de más rango, fue enviado al castillo de Osaka para tener una audiencia con Tokugawa Ieyasu. En el videojuego, Ieyasu tolera la presencia de William porque puede serle útil en su lucha contra los *yōkai*; históricamente, Tokugawa estaba interesado en las mercancías del *Liefde*⁶⁵, que incluían una gran cantidad de armas —mosquetes, cañones, pólvora, armas blancas...—, además de objetos “raros” —lentes, espejos...— y ámbar —cuyo aspecto recuerda a la *amrita* del videojuego y que seguramente ha servido de inspiración para diseñarla—. La situación histórica del momento también fue propicia a Adams: en un periodo de creciente desconfianza hacia el cristianismo y, por extensión, a los ibéricos, los dirigentes japoneses vieron con buenos ojos la llegada de un extranjero que

64 Conflicto que comenzó con la revuelta de los Países Bajos dirigida por Guillermo de Orange contra el rey español Felipe II y concluyó con la firma de la Paz de Westfalia, dando lugar a la formación de los Países Bajos. *La Guerra de Flandes*, revista *Desperta Ferro*, 1, Madrid, Desperta Ferro Ediciones, 2012.

65 *Miura Anjin Official Site (Ciudad de Yokusuka)*. <http://www.y-anjin.com/pg1.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

~ Ilustración 6 ~



Estatua de Adams en Hirado.

permitía mantener los beneficios comerciales sin el inconveniente de la conversión a una nueva religión. Es especialmente interesante la relación entre este suceso y la Batalla de Sekigahara, en la que Ieyasu utilizó los cañones confiscados⁶⁶, un episodio que aparece embellecido en el videojuego, donde William dispara el cañón personalmente, y que en ambos casos le permitió al futuro *shōgun* una victoria rotunda en la contienda. Posteriormente, Adams permanecería en Japón, formando una familia en 1602⁶⁷ y ayudando en la construcción de los primeros barcos europeos en territorio nipón en 1604⁶⁸, lo que llevó a la concesión del título de *hatamoto* (旗本)⁶⁹ y de su nombre japonés, Miura Anjin (三浦按針, “Piloto de Miura”) en 1605; en el juego, desde un inicio es llamado *anjin* (按針, “piloto”), siendo difícil discernir si es una referencia a su rango dentro de la tripulación o a su nombre propio japonés, aunque seguramente sea una alusión a ambos. Tras la muerte de Ieyasu en 1616, sin embargo, la situación de Adams empeoró sustancialmente debido a la política de aislamiento y de expulsión de los extranjeros, lo que le obligó a retirarse a la ciudad de Hirado⁷⁰ desde la que

66 *Ibidem*.

67 Se casó con la hija del jefe de la ciudad de Ōdenma, Yuki, y tuvieron dos hijos. *Ibidem*.

68 Hasta el momento se habían fabricado barcos de madera bastante rudimentarios, los *atakebune* (安宅船); los que construyó Adams fueron de ochenta y ciento veinte toneladas. *Ibidem*.

69 Rango inferior al de *daimyō*, eran vasallos bajo mando directo del *shōgun* con una renta inferior a 10.000 *koku* que solían ocupar cargos en el gobierno y tenían derecho a tener una audiencia con el *shōgun*. *Kotobank: hatamoto*. <https://kotobank.jp/word/旗本-114697>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019. Adams recibió un estipendio de 250 *koku* y tierras en Nihonbashi, en la recién construida Edo. *Miura Anjin Official Site...*, *op. cit.*

70 Miura, donde se le concedieron tierras a Adams, es la actual ciudad de Yokosuka, que está hermanada con la ciudad de Medway (la unidad administrativa a la que pertenece Gillingham). La relación empezó en 1982 y se renovó en 1998, celebrándose anualmente festivales en ambas ciudades recordando la figura de Adams. Evento celebrado en Japón en 2019: *William Adams Cherry Blossom Party*. https://www.city.yokosuka.kanagawa.jp/2210/g_info/1100050895.html. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019. Su correspondiente en Inglaterra en el mismo año: COLE, A.: «Will Adams Festival celebrates links between Medway and Japan at Gillingham Park», *Kent Online*. 4 septiembre 2019. <https://www.kentonline.co.uk/whats-on/>

siguió trabajando activamente para que se permitiera a los holandeses comerciar en Japón⁷¹; este episodio está representado a grandes rasgos en el videojuego ya que, tras recuperar a Saoirse, William vuelve a Inglaterra sospechando —con acierto— que Ieyasu quiere matarlo para preservar la estabilidad de su nuevo gobierno.

Pocos datos fidedignos se conocen del villano del juego, Edward Kelley (1555-1597), quien tiene el objetivo de resucitar a Oda Nobunaga para traer el caos al mundo. Su nombre real era Edward Talbot, aunque hay dudas al respecto⁷², un apotecario inglés que entró en contacto con John Dee (1527-1608), consejero médico y científico de la reina Isabel I⁷³, en 1582; esta relación se mantiene en *Nioh*, en el que Kelley es la mano ejecutora de John Dee, jefe final del videojuego y responsable de las misiones en busca de la *amrita*, una referencia a su intervención en las exploraciones de Inglaterra en busca de nuevos territorios en las que aplicó sus conocimientos matemáticos a la navegación y la cartografía. Históricamente, ambos personajes estaban interesados en la alquimia y el ocultismo, viajando con sus familias por Praga, Polonia y Bohemia para ampliar sus estudios. Kelley afirmaba que podía hablar con los ángeles, lo que llevó a una serie de sesiones de espiritismo en las que, utilizando a Kelley como médium, Dee escribió el Alfabeto de Enoch⁷⁴, que supuestamente recoge la lengua de los ángeles; de hecho, los hechizos que utiliza Kelley durante el juego para entorpecer el viaje del protagonista, tras la Batalla de Sekigahara por ejemplo, se llaman “*Enochian calls*”. Aunque Kelley y Dee acabaron separándose en 1588, Kelley continuó con sus actividades de alquimista en Europa Central, ganándose el favor del Emperador Rodolfo II de Praga y consiguiendo el título nobiliario de Sir Edward de Imany⁷⁵; murió intentando escapar de la cárcel⁷⁶, aunque no está claro si fue

news/festival-celebrates-links-between-medway-and-japan-2116 13/. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

71 *Kingdom of the Netherlands...*, *op. cit.*

72 BASSNETT, S.: «Absent Presences: Edward Kelley’s Family in the Writings of John Dee», en Clucas, S. (ed.), *John Dee: Interdisciplinary Studies in English Renaissance Thought*, Países Bajos, Springer, 2006, pp. 285-294, espec. pp. 285-286.

73 *Britannica: John Dee*. <https://www.britannica.com/biography/John-Dee>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

74 PRINKE, R. T. y FOLLPRECHT, K.: «John Dee and Edward Kelley in Cracow: Identifying the House of Enochian Revelations», *The Polish Journal of the Arts and Culture*, 13, 2015, pp. 119-136.

75 BASSNETT, S.: «Absent Presences: Edward Kelley’s Family...», *op. cit.*

76 BÄCKLUND, J.: «In the Footsteps of Edward Kelley: Some Manuscript References at the

encerrado por sus deudas o por decepcionar al emperador al no ser capaz de transmutar metal en oro⁷⁷.

~ Ilustración 7 ~



Edward Kelley en el videojuego (izquierda) y retrato suyo conservado en el Museo Británico (derecha). En el centro hay una copia en mármol del Alfabeto de Enoch conservada en el Museo de Historia de la Ciencia en Reino Unido.

Coprotagonista y amigo de William durante su aventura, Hattori Hanzō (1542-1596) es uno de los *ninja* más mediáticos, líder de los pueblos ocultos de Iga y de Kōga⁷⁸. El personaje histórico era hijo de un *hochō* (保長)⁷⁹ al servicio de Tokugawa Ieyasu cuyos antepasados vivían en la zona de Hanagaki-*mura*, en la provincia de Iga⁸⁰. Su relación con los *ninja* así como su inquebrantable vínculo de confianza con Ieyasu, aspectos que aparecen en *Nioh*, derivan del incidente del

Royal Library in Copenhagen Concerning an Alchemical Circle around John Dee and Edward Kelley», en Clucas, S. (ed.), *John Dee: Interdisciplinary Studies in English Renaissance Thought*, Países Bajos, Springer, 2006, pp. 295-330.

⁷⁷ *Prague Mimos Guide: Edward Kelley*. <http://www.digital-guide.cz/en/realie/alchemists/edward-kelley-1/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

⁷⁸ WILSON, S. M., SHIMOJIMA, A. y CUMMINS, A.: *Manual secreto de los Ninja*, Madrid, Quaterni, 2016.

⁷⁹ Jefe del *ho*, una unidad administrativa equivalente a cinco hogares durante el *ritsuryō-sei* (律令制), sistema de organización territorial heredada de China establecida en el periodo Heian (794-1185/1192) que se mantuvo hasta la revolución Meiji (1868-1912). Entre otras funciones, se encargaba de mantener el orden y cobrar los impuestos para el señor de la tierra. *Kotobank: hochō*. <https://kotobank.jp/word/保長-384102>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

⁸⁰ “服部半蔵と家康” (*Hattori Hanzō to Ieyasu*; Hattori Hanzō e Ieyasu [t.a.]), *Mie Prefecture Information Warehouse of History*. Junio 1996. http://www.bunka.pref.mie.lg.jp/rekishi/kenshi/asp/Q_A/detail.asp?record=124. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

Paso de Iga (*Iga goe*, 伊賀越え). Históricamente, Ieyasu estaba acompañando a Nobunaga durante un viaje cuando oyó rumores sobre el Incidente de Honnōji⁸¹; en previsión del caos subsiguiente que seguiría como consecuencia del golpe de estado si este tenía éxito, decidió volver apresuradamente a sus territorios en Mikawa⁸². La cultura popular defiende la teoría de que Ieyasu corría un gran peligro en su viaje de vuelta, por lo que Hattori utilizó sus conexiones con los pueblos enemistados *ninja* de Iga y de Kōga para formar un frente unido y defender a su señor, permitiendo su seguro retorno a casa. Sin embargo, estudios recientes han concluido⁸³ que, aunque ciertamente Ieyasu estaba acompañado por Hanzō, quienes en realidad garantizaron su seguridad en el viaje de vuelta fueron aliados de Nobunaga y que sólo estuvo de paso por la provincia de Iga. Aunque no específicamente sobre Hattori, en el videojuego también aparecen otros detalles relacionados con los *ninja*, como determinar la hora basándose en la dilatación de las pupilas de un gato⁸⁴ o el servicio continuado de los *ninja* de Iga bajo el mando de la dinastía Tokugawa incluso en tiempos de paz⁸⁵.

Tachibana Ginchiyo (1569-1602), compañera de batallas durante varias misiones en el videojuego, es uno de los personajes femeninos recurrentes en obras de la cultura popular basadas en este periodo por ser una de las pocas mujeres que llegó a asumir cargos políticos de importancia en una sociedad eminente-

81 Episodio ocurrido la noche del 1 de junio de 1582 en el que el general Akechi Mitsuhide traicionó a su señor, Oda Nobunaga, atacando por la noche el templo de Honnōji en Kioto, donde el *daimyō* se estaba hospedando. Aunque no está corroborado, se considera que Nobunaga se hizo *seppuku* durante el ataque; Akechi fue perseguido y asesinado por aliados de Nobunaga trece días después de su traición.

82 KAIZU, Y.: «家康の「伊賀越え」と甲賀・伊賀者» (*Ieyasu no 'Iga goe' to Kōga-Iga mono*; El 'Paso de Iga' de Ieyasu y la gente de Iga y de Kōga [t.a.]), *Mie Prefecture Information Warehouse of History*. Mayo 1991. <http://www.bunka.pref.mie.lg.jp/rekishi/kenshi/asp/arekore/detail.asp?record=66>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

83 WATANABE, T.: «第2回「神君甲賀伊賀越え」における甲賀者の活躍(前期)» (*Dai ni kai 'Shinkun Kōga Iga goe ni okeru Kōga mono no katsuyaku' [zenki]*; Segunda edición de 'La participación de la gente de Kōga en el Paso de Iga-Kōga-Ieyasu' [primera parte]), *Faculty of Humanities, Law and Economics & Graduate School of Humanities and Social Sciences of Mie University*. 2015. <http://www.human.mie-u.ac.jp/kenkyu/ken-prj/iga/kouza/2015/2015-2.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

84 ネコの目時計 (*Neko no me tokei*; reloj ojos de gato [t.a.]). PUMPKIN: «伊賀流 忍者博物館» (*Iga ryū Ninja hakubutsukan*; Estilo Iga Museo Ninja, *Yahoo! Japan*. 7 octubre 2010. <https://blogs.yahoo.co.jp/pumpkin2006purine/44033709.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

85 Esta versión de la historia aparece en los mangas *Gintama* (Sorachi Hideaki, 2003) y *Basilisk* (Yamada Fūtarō y Segawa Masaki, 2003), por ejemplo.

~ Ilustración 8 ~



Hattori Hanzō en el videojuego (izquierda) y Hattori sacando un gato de entre sus ropajes para consultar la hora (derecha).

mente patriarcal. Hija de Tachibana Dōsetsu (1513-1585)⁸⁶, *daimyō* de Bungo, cuando llegó el momento de elegir a un sucesor sus consejeros le sugirieron que

adoptara a uno de los hijos de su sobrino, Bekki Shiget-sura; Dōsetsu se negó y cedió su posición y territorios a su hija Ginchiyo, de siete años de edad, puesto que ostentaría hasta sus nupcias con Tachibana Muneshige (1567-1643) a la edad de trece años⁸⁷. En *Nioh* Ginchiyo pelea con la *katana* de su padre *Raikirimaru* (雷切丸)⁸⁸, y aunque no está demostrado que fuera uno de los objetos heredados tras su muerte, es de suponer que pasó a sus manos junto con el resto de responsabilidades. En el videojuego también se habla de cómo Hideyoshi, con fama de mujeriego⁸⁹, visita a Ginchiyo con proposiciones deshonestas, que la guerrera se ve obligada a aceptar para evitar la destrucción de su pueblo; históricamente, Hideyoshi visitó los territorios de Ginchiyo durante su

~ Ilustración 9 ~



Réplica de la armadura de Ginchiyo del Museo Tachibana.

86 Ginchiyo tenía una hermana mayor, Masachiyo, pero murió con doce años. TACHIBANA, M.: «Ginchiyo», 立花家十七代が語る・立花と柳川 (*Tachibana-ke jūnana dai ga kataru – Tachibana to Yanagigawa*; Habla la decimoséptima generación de la casa Tachibana - Tachibana y Yanagigawa [t.a.]). 2005-2006. <http://www.muneshige.com/ginchiyo.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

87 *Ibidem*.

88 *Tachibana Museum*. <http://www.tachibana-museum.jp/muneshige/point.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

89 FRÓIS, L.: «De como foi Francisco Gracez visitar o tirano a Vozaca com hum presente para ver se o podião disuadir de seo intento», en Wicki, J. (ed.), *Historia de Japam Vol. 5 (1588-1593)*, Lisboa, Sociedade Industrial Gráfica Telles da Silva, 1984, pp. 23-31, espec. pp. 27-28.

campana de unificación de Kyūshū, pero que la pretendiera o que tuviera que ser ahuyentado del castillo por un destacamento de *onna bugeisha*⁹⁰ son historias que se enmarcan en el reino de la ficción. En cuanto a su faceta como guerrera, en el Museo Tachibana de Yanagawa se construyó una réplica de su armadura⁹¹, pero no parece que tuviera una participación directa en batalla. Otro rumor al que se adscribe el videojuego es la mala relación que había entre Ginchiyo y su marido Muneshige, si bien parece tener cierto fundamento ya que hubo ocasiones en las que la mujer decidió vivir separada en la ciudad fortaleza antes que en el castillo con su esposo: por ejemplo, cuando a Muneshige le concedieron el castillo de Yanagigawa, Ginchiyo estableció su residencia en la ciudad colindante, Miyanaga, y pasó a conocerse como *Miyanaga-dono*⁹². En cualquier caso, la pareja no tuvo descendencia, y tras la derrota de Muneshige en la Batalla de Sekigahara, ella y otras mujeres fueron trasladadas a la provincia de Higo donde murió, algunas fuentes citando como causa la malaria⁹³. En el juego, sin embargo, se achaca la debilidad de Ginchiyo a un aborto, lo que es un hecho no demostrado pero plausible.

～ Ilustración 10 ～



Las dos facetas de Ginchiyo reflejadas en Nioh, como señora del castillo (izquierda) y como guerrera (derecha).

90 戦国の女城主は直虎だけじゃない! (*Sengoku no onna jōshū ha Naotora dake janai!*; ¡Naotora no fue la única mujer del periodo Sengoku dueña de un castillo! [t.a.]). <https://rekijin.com/?p=17487>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

91 «再び出会った宗茂と閻千代» (*Futatabi deatta Muneshige to Ginchiyo*; Muneshige y Ginchiyo se volvieron a encontrar), *Tachibana Museum Blog*. 8 mayo 2015. <http://www.tachibana-museum.jp/blog/?p=3362>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

92 TACHIBANA, M.: «Ginchiyo...», *op. cit.*

93 *Yanagawa City*: 戦国時代に生きた姫 閻千代 (*Sengoku jidai ni ikita hime Ginchiyo*; Las princesas que vivieron en el período Sengoku Ginchiyo [t.a.]). <http://yanagawa-odekake.net/pg234.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

Líder de los dos anteriores personajes, Tokugawa Ieyasu (1543-1616) es una de las figuras más relevantes de la historia nipona debido a su papel como unificador del archipiélago nipón, y también una figura clave en el videojuego *Nioh*, en el que prácticamente todas las acciones de William están determinadas por sus órdenes. Hijo de Matsudaira Hirotada (1526-1549), *daimyō* de Mikawa y jefe menor del clan Matsudaira, desde niño hasta su adolescencia fue rehén del clan Imagawa, del que los miembros de su familia eran vasallos. Tras la derrota de este clan por Nobunaga en la Batalla de Okehazama (1560), tomó un castillo del clan Imagawa en nombre de los Oda, mostrando así su fidelidad hacia ellos y renunciando a sus vínculos con los Imagawa. Durante el conflicto sucesorio tras la muerte de Nobunaga, Tokugawa apoyó a su segundo hijo, Oda Nobukatsu y Hideyoshi a su nieto, Oda Hidenobu, ganando al final este último. Ieyasu se convirtió así en vasallo de los Toyotomi, llegando a formar parte de los Cinco Regentes⁹⁴. En el videojuego se centran más en definir su personalidad que su carrera, destacando su faceta como gran líder y visionario, capaz de sacrificar a su familia con tal de cumplir su sueño de pacificar Japón, siendo esta una de las razones que llevan a que su hija Okatsu huya de un matrimonio concertado y se convierta en *ninja*. En relación con este personaje, Ieyasu fue padre de una nutrida prole, once hijos y cinco hijas biológicas⁹⁵; una de ellas Ichi-*hime*, era hija de una concubina de fuerte personalidad llamada Eishōin⁹⁶, de nombre Okatsu antes de meterse al monasterio⁹⁷. Históricamente, Ichi-*hime* estaba prometida con Date Tadamune (1600-1658), pero nunca llegó a celebrarse el enlace ya que la niña murió a la temprana edad de cuatro años; podría ser que la *ninja* Okatsu

94 *Momoyama Town Official Web Site: Tokugawa Ieyasu*. <http://www.town.moroyama.saitama.jp/www/contents/1290143710337/index.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

95 Empezando por el primogénito, los once chicos eran: Nobuyasu, Hideyasu, Hidetada, Tadayoshi, Nobuyoshi, Tadateru, Matsuchiyo, Senchiyo, Yoshinao, Yorinobu y Yorifusa. Las cinco chicas eran: Kame-*hime*, Toku-*hime*, Furi-*hime*, Matsu-*hime* e Ichi-*hime*. *Okazaki City Tourist Association: 家康公の子どもたち (Ieyasu-kō no kodomo-tachi; Los hijos del señor Ieyasu [t.a.])*. <https://okazaki-kanko.jp/okazaki-park/feature/history/children>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

96 Ieyasu llegó a decir de ella que era una pena que fuera mujer, porque si hubiera nacido hombre podría haber llegado a ser un gran capitán. *National Archives of Japan: 家康の寵愛を受けたお梶の方 (Ieyasu no chōai wo uketa Okaji no kata; La dama Okaji que tenía el favor de Ieyasu [t.a.])*. http://www.archives.go.jp/exhibition/digital/ieyasu/contents8_03/. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

97 Koo, J.: «Amadera of Mito family in Meiji Restoration period: The case of a Priestess Masahime in Eishō-ji», *Journal of Information Studies, Interfaculty Initiative in Information Studies, The University of Tokyo*, 97, 2019, pp. 19-33.

del juego esté basada en la princesa Ichi-hime, fantaseando que no murió sino que huyó de una vida predeterminada tomando el nombre de soltera de su madre.

~ Ilustración 11 ~



Tokugawa Ieyasu (izquierda) y su hija Okatsu (derecha) en *Nioh*.

A pesar de ser uno de los protagonistas de la Batalla de Sekigahara, se conocen pocos datos de la vida de Ishida Mitsunari (1560-1600). Era aprendiz en el templo de Kan'on-ji cuando llamó la atención de Hideyoshi, y decidió hacerlo general de su ejército⁹⁸. Participó en importantes campañas militares como las Invasiones de Corea (1592-1598)⁹⁹, donde se ganó la confianza de su señor hasta ser nombrado líder de los Cinco Comisionados. Aunque fue un guerrero de brillante carrera, no destacó en el terreno diplomático, y tras la muerte de Hideyoshi, Katō Kiyomasa y otros *daimyō* conocidos como los Siete Generales¹⁰⁰ urdieron un complot para asesinarlo¹⁰¹, un evento que queda

98 *Nagahama City of Native Study Data*: 石田三成・秀吉との出会い (*Ishida Mitsunari – Hideyoshi to no deai*; Ishida Mitsunari – Encuentro con Hideyoshi). https://www.city.nagahama.lg.jp/section/kyouken/children/category_02/02_chusei/mitsunari/index.html. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

99 *Bushido Art Museum: Mitsunari Ishida*. <https://bushidoart.jp/ohta/category/石田三成/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

100 No está claro qué generales formaban parte de este grupo ya que el listado cambia ligeramente en función del documento histórico consultado. SHIRAMINE, J.: «The Surprise Attack Case (Keicho 4 year leap March) by Seven Toyotomi Commanders is a Simple Suit Disturbance not an Armed Surprise Attack Case», *Review of historical studies*, 48, 2019, pp. 111-124. Parece claro, sin embargo, que el líder del ataque fue Katō Kiyomasa. *Sekigahara Town History & Folklore Museum...*, *op. cit.*

101 KASAYA, K.: «The Attack on Ishida Mitsunari by the Toyotomi *Seven Generals*: Mechanism and Pitfalls in the Formation of Historical Consciousness», 国際日本文化研究センター紀要 (*Kokusai nihon bunka kenkyū sentai kiyō*; Boletín Académico del Centro Internacional de Investigaciones en Cultura Japonesa [t.a.]), 22, 2000, pp. 35-47.

reflejado en el videojuego, en el que se menciona en varias ocasiones su fama de advenedizo —por sus orígenes humildes— y su poco carisma político. Uno de sus aliados recurrentes es Shima Kiyōki, más conocido como Shima Sakon (1540-1600), general de gran valía y personalidad independiente al que Mitsunari cedió la mitad de su estipendio para mantenerlo a su lado (episodio que aparece en este videojuego)¹⁰², una práctica inusual ya que significaba situar al vasallo a la altura del señor. En relación con este general, en *Nioh* también se comenta que Shima Sakon es uno de los dos asuntos que “le venían demasiado grandes” a Mitsunari, junto con el castillo de Sawayama¹⁰³. Esta cita, que sigue asociándose en la actualidad con frecuencia al *daimyō*¹⁰⁴, parece utilizarse al menos desde el periodo Edo (1603-1868), pues ya se menciona en el quinto tomo del *Compendio de hechos y dichos de generales famosos*: “治部少に過ぎたるものが二つある、島の左近に、佐和山の城と言あへり” (*Jibushō ni sugitaru mono ga futatsu aru, Shima no Sakon ni, Sawayama no jō to ii aheri*; se dice que dos cosas le vienen grandes a Jibushō, Shima Sakon y el Castillo de Sawayama [t.a.])¹⁰⁵. Fue escrito por Okanoya Shigezane (1835-1919)¹⁰⁶, samurái de Tatebayashi que durante su jubilación trabajó como compilador histórico del gobierno Meiji (1868-1912)¹⁰⁷; en sus tomos recoge los hechos más relevantes de las principales figuras de la historia japonesa con el fin de proporcionar una historia oficial para el nuevo gobierno por lo que, si bien no parece tener afán por ofrecer información contrastada, sí recoge parte de la rumorología sobre los generales que circulaba en el periodo Edo (1603-1868). En cuanto a Mitsunari, tras su derrota en la Batalla de Sekigahara fue decapitado, final que comparte su personaje del videojuego.

102 Nagabama *City of Native Study Data...*, *op. cit.*

103 Esta frase aparece en la pantalla de carga de los niveles que ocurren en el castillo de Sawayama, y lo menciona Shima Sakon cuando habla de su pasado después de que el jugador le gane.

104 *Kunōzan Tōshōgū*: 島左近清興ゆかりの兜を展示します (*Shima Sakon Kiyōki yukari no kabuto wo tenji shimasu*; Exhibimos un casco relacionado con Shima Sakon Kiyōki [t.a.]). https://www.toshogu.or.jp/kt_museum/news/post_4.php. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

105 OKANOYA, S.: 名将言行録. 5 (*Meishō Genkōroku.5*; Compendio de hechos y dichos de generales famosos. Vol5 [t.a.]), Iwanami, Tokio, 1943, pp. 7-8.

106 *Fukaya City: Okanoya Shigezane*. http://www.city.fukaya.saitama.jp/soshiki/kyoiku/bunka/digital_museum/jinbutsu03/1487032866068.html. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

107 JANSEN, M. B.: “The Meiji Restoration”, *The Cambridge History of Japan*, Reino Unido, Prensas de la Universidad de Cambridge, 1989, pp. 308-366.

~ Ilustración 12 ~



Ishida Mitsunari (izquierda) y Shima Sakon (derecha) en *Nioh*.

Yasuke, el samurái africano, es un personaje asiduo en la cultura popular nipona, incluido en los juegos de Koei¹⁰⁸. En *Nioh*, Yasuke es uno de los jefes de nivel a los que se enfrenta William, aunque no se le representa como un villano. Tras vencerle, Yasuke cuenta que llegó a Japón como esclavo, siendo liberado por Nobunaga quien le otorgó el título de samurái; tras la muerte de su señor en el Incidente de Honnōji, sacó su cadáver de las llamas y ha estado colaborando con Kelley con la esperanza de resucitarlo, aunque tiene dudas al respecto. Efectivamente, en *La Crónica de Nobunaga* se recoge que, en 1581, los *bateren* (伴天連, nombre con el que los japoneses se referían a los misioneros cristianos) llevaron como regalo a Nobunaga un esclavo negro, descrito de la siguiente manera:

[...] *a blackamoor came from the Kirishitan Country. He appeared to be twenty-six or twenty-seven years old. Black over his whole body, just like an ox, this man looked robust and had a good demeanor. What is more, his formidable strength surpassed that of ten men.*¹⁰⁹

Esta información es corroborada en las cartas que los jesuitas escribían periódicamente, ya que en la correspondiente al 14 de abril de 1581 se habla de la visita de los sacerdotes al *daimyō* y del gran impacto que causó el “cafre” en la población, despertando la curiosidad de Nobunaga por su inusual color de piel¹¹⁰. La siguiente, y última mención que se ha encontrado a este interesante

108 BONILLO, C.: “Yasuke, el samurai africano”, *Ecos de Asia*. 20 marzo 2018. <http://revis-tacultural.ecosdeasia.com/yasuke-samurai-africano/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

109 GYŪICHI, Ō.: *The Chronicle of Lord Nobunaga*, Leiden, BRILL, 2011, pp.385-386.

110 FRÓIS, L.: «Segvnda Parte das Cartas de Iāpao que efcruerão os padres, & irmãos da

personaje es en la carta del 5 de noviembre de 1582, en la que los sacerdotes describen con detalle el Incidente de Honnōji a través de testimonios de los testigos del mismo, concretamente cuando se habla de cómo Akechi Mitsuhide (1528-1582) marchó a atacar la residencia de Nobutada, el primogénito de Nobunaga:

*Temiamos mais porque hum cafre que o padre Vifitador deixou a Nobunânga polo defejar, depois de Nobunânga fer morto fe foi a casa do principe, & ali esteue pe-lejando hũm grande pedaço; hum criado de Aquechĩ fe chegou a elle, & lhe pedio a cataná, que não tiueffe medo elle lha entregou, & o outro foi perguntar a Aquechĩ, que faria do cafre [...]*¹¹¹

Dado que se menciona que el “cafre” portaba una *katana*, puede suponerse que no era un simple esclavo, aunque el hecho de que fuera tratado como un samurái más en el ejército queda sujeto a especulación. En la misma carta, Akechi decidió perdonarle la vida por considerar que “*elle cafre he bestial*” y no le incumbían los asuntos de Japón, ordenando que lo devolvieran a la iglesia con los sacerdotes. La falta de información fidedigna posterior a este encuentro ha permitido que se fantasee con el destino de este personaje, como sucede en el presente juego.

Para finalizar este apartado, analizaremos la figura de uno de los villanos de *Nioh*, Oda Nobunaga, cuya presencia permea todo el relato. Shibusawa Kō se ha declarado en varias ocasiones gran admirador de este general¹¹²,

companhia de IESUS, Livro Primeiro - Carta que o padre Luis Frões efrecreueo do Miãco a quatorze de Abril de 1581. a outro padre no mefmo Iapão», en Lira, Manuel de (ed.), *Cartas que os padres e irmãos da Companhia de Jesus, que andão nos Reynos de Iapão ascreuerão aos da mesma Companhia da Índia, & Europa des do anno de 1549 até o de 1580*, Evora, Theotonio de Bragança Arzobispo de Evora, 1598, pp. 1r-5v, espec. pp. 3v-4r, <http://purl.pt/15230/3/#/978>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

111 FRÓIS, L: «Carta do padre Luis Froes fobre a morte de Nobunanga, pera o muito Reuerendo, padre Geralda Cópanhia de IESVS, de Cochinoççú, aos cinco de Nou bro de 1582», en Lira, Manuel de (ed.), *Cartas que os padres e irmãos da Companhia de Jesus, que andão nos Reynos de Iapão ascreuerão aos da mesma Companhia da Índia, & Europa des do anno de 1549 até o de 1580*, Evora, Theotonio de Bragança Arzobispo de Evora, 1598, pp. 61r-82r, espec. p. 65v, <http://purl.pt/15230/3/#/1102>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

112 «メガヒットゲーム『信長の野望』創造と破壊 創造者は語る» (*Megahitto geemu 'Nobunaga no Yabō' Sōzō to bakai sōzōsha ha kataru*; Creación y destrucción del videojuego mega exitoso *Nobunaga no Yabō*, el creador nos lo cuenta [t.a.]), *Blogos*. 26 de febrero de 2015. <http://blogos.com/article/163054/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

~ Ilustración 13 ~



Yasuke en *Nioh* (izquierda) y detalle de un biombo *nanban* donde aparecen representados esclavos de color (derecha).

protagonista de una de sus franquicias más rentables, *Nobunaga's Ambition*, siendo también uno de los personajes centrales de *Nioh 2*. A la hora de decidir el papel de Nobunaga en el presente videojuego, Shibusawa Kō dio una instrucción clara a los directores de Team Ninja: “信長を大事に扱ってほしい” (*Nobunaga wo daiji ni atsukatte hoshii*; quiero que tratéis con cuidado a Nobunaga [t.a.])¹¹³. Siguiendo esta directiva, la caracterización que se da de este *daimyō* en el juego es la de un hombre cruel, pero de gran sensibilidad y capacidad intelectual, además de muy independiente, pues no se doblga a los caprichos de Kelley. Se menciona con acierto su afición a la cetrería¹¹⁴, a la ceremonia del té¹¹⁵ y su relación con Sen no Rikyū¹¹⁶, así como su costumbre de bailar la danza *Atsumori*¹¹⁷; por otra parte, se le viste con armadura de inspiración europea y una *katana* con empuñadura occidental, lo que se aleja de las fuentes históricas¹¹⁸, pero está en la línea de otras representacio-

113 KBJ: «『仁王』シブサワ・コウからの願いはもう1つあった!?」 (*Niō* Shibusawa Kō kara no onegai ha mō hitotsu atta!?, ¿Shibusawa Kō tenía una petición más para *Niō*!? [t.a.]), *Dengeki Online*. 20 de mayo de 2017. <https://dengekionline.com/elem/000/001/523/1523637/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

114 GYŪICHI, Ō.: *The Chronicle of Lord...*, *op. cit.*, p. 333.

115 *Ibidem*, pp. 278-279.

116 *Ibidem*, p. 243.

117 *Ibidem*, pp. 86-87.

118 En *La Crónica de Nobunaga* sólo se le describe llevando sombrero portugués durante un festival. GYŪICHI, Ō.: *The Chronicle of Lord...*, *op. cit.*, pp.384-385. En el resto del texto se describe al *daimyō* llevando la ropa japonesa tradicional de la época adecuada para cada ocasión.

nes del personaje hechas por la cultura popular y por la propia compañía¹¹⁹. También cabe destacar su manera de referirse a los otros dos pacificadores de Japón, vasallos suyos, *saru* (猿, mono) para Hideyoshi y *tanuki* (狸, mapache japonés) para Ieyasu, apodos cuya autoría atribuye a Nobunaga con frecuencia la cultura popular. Respecto al primero, el Museo de Arte de Tokugawa conserva una carta manuscrita del *daimyō* para la esposa legítima de Hideyoshi, Nene, con motivo de una visita, en la que se refiere al general de manera despectiva como *hage nezumi* (“rata calva”)¹²⁰, aunque no se han encontrado pruebas de que le aplicara el sobrenombre de “mono”. En cuanto al mote de Ieyasu, su origen parece remontarse a una obra *bunraku jidaimono*¹²¹ titulada *Hachi jin shugo no honjō* (八陣守護城) escrita por Nakamura Gyogan y Sagawa Tōta y estrenada en 1807 en Osaka¹²². A finales del periodo Edo (1603-1868) existía un gran malestar social provocado por el declive de la dinastía Tokugawa, siendo frecuente en las obras de teatro la aparición de personajes históricos con los nombres ligeramente alterados a través de los que se criticaba el poder establecido evitando la censura del gobierno¹²³. Esta pieza en concreto trata de las intrigas de Ieyasu para acabar con los Toyotomi y de su asesinato por envenenamiento de Katō Kiyomasa, protagonista y héroe; el origen del mote parece encontrarse al final de esta obra, en la que se refieren a Ieyasu como *tanuki oyaji* (狸親仁, “viejo mapache japonés”)¹²⁴, un apelativo utilizado para designar a alguien taimado.

119 BONILLO, C.: «Oda Nobunaga en los videojuegos de Japón. Imágenes de un personaje histórico», en Jiménez Alcázar, J. F. y Rodríguez, G. F. (coords.), *Videojuegos e historia: entre el ocio y la cultura*, Murcia, EDITUM, 2018, pp. 35-57.

120 *Tokugawa Art Museum*: 織田信長書状 おね宛 (*Oda Nobunaga shōjō One ate*, Carta de Oda Nobunaga dirigida a One [t.a.]). <https://www.tokugawa-art-museum.jp/exhibits/planned/2016/0714/post-12/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

121 *Bunraku* (文楽) es el término moderno que se utiliza para denominar al *jōruri ningyō* o canto con muñecos, caracterizado por la utilización de marionetas específicas para la actuación, la presencia de un narrador o *tayū*, el acompañamiento musical del *samisén* y sus cuidadas narraciones. Durante la época Edo llegó a haber un género llamado *jidaimono*, ambientado en el periodo anterior a la unificación de los Tokugawa y cuya temática eran los conflictos de esa época. KEENE, D.: *Bunraku: The Art of the Japanese Puppet Theatre*, Nueva York, Kodansha, 1974.

122 *Noda Public Library*. <https://www.library-noda.jp/homepage/digilib/wako/317.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

123 BARLÉS BÁGUENA, E. y SAN EMETERIO, A.: «Algunas notas sobre los videojuegos como vías de conocimiento del Japón medieval», en Barlés Báguena, E. y Almazán Tomás, D. (coords.), *Japón y el mundo actual*, Zaragoza, Pressas Universitarias de la Universidad de Zaragoza, 2010, pp. 767-819, espec. p. 784.

124 La referencia se ha encontrado en una colección de textos de obras de *kabuki* com-

~ Ilustración 14 ~



Oda Nobunaga resucitado en *Nioh* (izquierda) y flashback en el que aparece Sen no Rikyū con su característico gorro (derecha).

4. LA AMBIENTACIÓN DE UNA FANTASÍA OSCURA. LAS LOCALIZACIONES DE *NIOH*

La ambientación es otro de los aspectos fundamentales de cualquier videojuego, y uno de los que más influye para sumergir al jugador en su mundo. Este apartado recoge un análisis de las localizaciones clave del juego siguiendo el recorrido que hace William en su viaje, desde el sur del archipiélago hasta la isla principal de Honshū, dividido en cinco zonas: Kyūshū, Chūgoku, Kinki, Tōkai y Ōmi, además de algunos escenarios que se repiten en varias de ellas.

El primer emplazamiento que visita William es Kuroshima, en el área de Kyūshū, adonde también llegó a la deriva el personaje histórico William Adams, como se ha comentado en el apartado anterior. Propiedad de la familia Matsura, desde el año 1300 era utilizada por piratas como fondeadero, siendo también piratas los primeros enemigos a los que se enfrenta el jugador. Fue uno de los territorios afectados por las Guerras Ōnin y, debido a su localización remota en el extremo sur del archipiélago, fue de los primeros lugares en recibir extranjeros, como el misionero jesuita Francisco Javier, sirviendo también como lugar de escondite para los cristianos ocultos (*kakure kirishitan*, 隠れキリシタン)¹²⁵. En 1580, Hideyoshi les concedió diversos títulos como premio por

pilada por Atsumi Seitarō, crítico de obras *kabuki* y de *hōgaku* (música tradicional japonesa). Las obras de *kabuki* solían tomar prestados sus textos de las obras de *bunraku*. SEITARŌ, A: «*Hachi jin shugo no honjō*», 日本戯曲全集 第二十八卷 (*Nihon Gigyoku Zenshū. Dai ni jū hachi ken*; Compendio de obras de teatro japonesas. Vigésimo octavo tomo [t.a.], Tokio, Shunyōdō, 1928-1923, pp. 361-408, espec. p. 404.

¹²⁵ Nombre que reciben los cristianos japoneses que, tras la Rebelión de Shimabara (1637-1638) y la prohibición absoluta del cristianismo, siguieron practicando su religión en se-

su incansable esfuerzo contra los piratas, ocasión en cuyo honor se construyó una mansión¹²⁶ que aparece representada detalladamente en el videojuego y que constituye el primer edificio de envergadura que puede visitar el jugador.

~ Ilustración 15 ~



Capturas de pantalla de Kuroshima en *Nioh*: la playa (izquierda) y la mansión (derecha).

También en la provincia de Kyūshū William visita el santuario Dazaifu Tenmangū, construido encima de la tumba de Sugawara no Michizane (845-903), conocido como Tenjin “Dios del Estudio”¹²⁷. Michizane nació en Kioto y desde pequeño destacó en los estudios gracias a su talento y esfuerzo, convirtiéndose en un gran erudito y político. Debido a intrigas de la Corte Imperial, fue acusado de un crimen que no había cometido por Fujiwara no Tokihira, degradado y obligado a trasladarse desde Kioto hasta la región de Dazaifu sin siquiera despedirse de su familia. Aunque no tenía dinero ni para vestirse ni para comer, se dedicó a rezar por el bienestar del emperador y por la paz en el mundo, siendo santificado tras su muerte¹²⁸. Haciendo referencia a esta historia, en la descripción del lugar que proporciona el videojuego a la entrada del nivel se habla de que “se construyó originariamente para aplacar a un en-

creto en las islas más al sur de Japón, sobre todo en la zona de Nagasaki. Salieron a la luz tras la Revolución Meiji (1868-1912), cuando volvió a legalizarse el cristianismo. HOFFMAN, M.: «Japan's *Hidden Christians*», *The Japan Times*. 23 diciembre 2007. <https://www.japantimes.co.jp/life/2007/12/23/general/japans-hidden-christians/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

126 黒島観光協会・黒島の歴史 (*Kuroshima Kankō Kyōkai – Kuroshima no rekishi*; Asociación Turística de Kuroshima – Historia de Kuroshima [t.a.]). <http://kuroshimakanko.com/about/history/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

127 *Dazaifu-Tenmangu Official Site*. <https://www.dazaifutenmangu.or.jp/about>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

128 *Dazaifu Fureai Museum: 太宰府の歴史 (Dazaifu no rekishi*; La historia de Dazaifu [t.a.]). <https://dazaifu-bunka.or.jp/info/history/detail/6>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

furecido espíritu decidido a vengarse”. La estructura del santuario, con islotes en medio de un lago conectados mediante puentes, la amplia avenida principal flanqueada por linternas y tablones para colocar los *ema* (絵馬)¹²⁹, así como el edificio central, han sido modelados con minuciosidad. Se ha fantaseado, sin embargo, con las cámaras subterráneas del templo, una tumba monumental llena de tesoros y monstruos que hace referencia al sepulcro de Michizane sobre el que está construido el lugar de culto real.

～ Ilustración 16 ～



Capturas de pantalla del Santuario Dazaifu Tenmangū en *Nioh*: estructura de puentes que lleva al templo (arriba izquierda), edificio (arriba derecha) y calle principal (abajo izquierda), y tumba subterránea ficticia (abajo derecha).

Pasando a la zona de Chūgoku, el santuario de Itsukushima, en la isla sagrada de Miyajima, es uno de los destinos turísticos más visitados y recono-

129 Pequeñas tablillas que se cuelgan en tablones a la entrada de los santuarios en las que la gente puede escribir sus deseos al dios. Aunque la forma más habitual es de tablillas de madera, dependiendo de la deidad a la que esté consagrada pueden tener distintas formas (caballo, zorro...) o incluso estar hechas en otros materiales, como conchas de mar. La teoría popular dice que, cuanto más alto cuelgues el *ema*, más posibilidades tienes de que se conceda tu deseo. *Okumiya-jinja*: ここ一番の願いを込める! 絵馬の起源と書く時の心構え (*Koko ichiban no negai wo komeru! Ema no kigen to kaku toki no kokorogamae*; ¡Pon aquí tu mayor deseo! Origen de los *ema* y disposición de ánimo a la hora de escribirlos [t.a.]). <https://okumiya-jinja.com/column/column007/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

~ Ilustración 17 ~



Capturas de pantalla de Itsukushima en *Nioh: torii* en el agua (arriba izquierda) y distintas vistas del templo, incluido el *takabutai* (高舞台) o escenario elevado para las danzas rituales (abajo derecha).

cibles debido a su *torii* (鳥居)¹³⁰ gigante construido en la playa, que parece erigirse en medio del agua cuando sube la marea. Construido por Saeki Kuramoto en el año 593, el nombre significa “el dios que está santificado en Miyajima”. En 1146, el noble Taira no Kiyomori fue nombrado protector de la isla, empezando labores de reconstrucción que le dieron el aspecto que tiene actualmente, al estilo de las mansiones palaciegas de la época. Considerado un lugar sagrado, en un principio no podían construirse viviendas en la isla por ser adorada como un dios, a lo largo de los años se encomendó su protección a distintas familias, siendo también escenario de importantes batallas, como la Batalla de Itsukushima (1555) entre el clan Mōri y el clan Ōchi¹³¹. En el juego

130 Formados por dos pilares verticales unidos en su parte superior por otro pilar horizontal, constituyen la entrada a los recintos sagrados de la religión sintoísta. Suelen estar pintados de color rojo (aunque no es obligatorio) y el material más utilizado es la madera. IMSON, H., KAHNG, A. y LEKSON, V.: «Torii and Water: A Gateway to Shinto», *All Undergraduate Student Research*, California, Universidad de Pepperdine, 2012, <https://digitalcommons.pepperdine.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1076&context=sturesearch>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

131 *Miyajima Tourist Association: History of Miyajima*. <http://www.miyajima.or.jp/english/history/miyajimahistory.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

se ha representado con detalle, *torii* sumergido incluido, hasta el punto de que al recorrer el nivel el jugador tiene la sensación de estar paseando por una versión decadente y maldita del santuario. El objetivo del jugador también está relacionado con la historia mítica del templo real: en el vestíbulo Misen (弥山 霊火堂, *Misen reikadō*) arde el *kiesu no hi* (消えずの火, “Fuego Eterno”) que, según se comenta, no se ha extinguido desde que fue encendido por primera vez en el siglo IX; en el juego la misión de William es volver a encender las linternas sagradas para espantar al *yōkai* que se ha apoderado del recinto, devolviendo al lugar su protección divina.

Una de las primeras zonas desbloqueables del área de Kinki es el castillo de Shigisan, considerado en su tiempo uno de los castillos de montaña más grandes de Nara. Construido en 1536 por el *daimyō* Kizawa Nagamasa, fue posteriormente reconstruido por Mastunaga Hisahide (1510-1577) en 1559¹³². Acabó en ruinas en 1577 cuando Matsunaga traicionó a Nobunaga, negándose además a entregarle su tetera *Hiragumo*, un utensilio muy valioso de la ceremonia del té con forma de araña codiciado por ambos¹³³; los arácnidos, de hecho, son los enemigos predominantes en este nivel, apareciendo también el propio Matsunaga (en una casita del té fantasmal) y siendo el objetivo de William reunir los distintos fragmentos de la preciada tetera.

Especialmente interesante es la casa tradicional japonesa adyacente al castillo, una construcción inusual ya que los *daimyō* y sus familias solían vivir en el edificio principal. Aunque en la actualidad sólo se conservan ruinas de la fortaleza, en un mapa del periodo Edo (1603-1868) encontrado en la ciudad de Ikaruga está marcada una edificación como la Mansión de Matsunaga (松永 屋敷, *Matsunaga yashiki*), donde se piensa que debía de residir el *daimyō*¹³⁴. En el juego esta residencia es fiel a las características de las casas nobles del siglo XVI¹³⁵, con estructura de madera, amplias habitaciones con suelo de *tatami*

132 *Nara Prefecture: 信貴山城の歴史 (Shigisan-jō no rekishi; La historia del castillo Shigisan [t.a.]).* <http://www.pref.nara.jp/miryoku/ikasu-nara/naranoshiro/shigisanjo/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

133 También conocida como 古天明平蜘蛛 (*Kotenmyō Hiragumo*), fue una tetera para la ceremonia del té fabricada antes del periodo Momoyama (1568-1600). Una preciada posesión de Matsunaga Hisahide, se dice que Oda Nobunaga intentó convencerle en varias ocasiones para que se la diera. 松永久秀が愛した「古天明平蜘蛛」とは!? (*Matsunaga Hisahide ga aishita 'Kotenmyō Hiragumo' to ha!?*; ¿Qué era la *kotenmyō hiragumo* que amaba Matsunaga Hisahide!? [t.a.]), <http://ブランド買取業界勢力図.com/hiragumo/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

134 *Nara Prefecture...*, *op. cit.*

135 ИТОH, T.: *Traditional Domestic Architecture of Japan*, Nueva York, Weatherhill, 1972.

~ Ilustración 18 ~



Capturas de pantalla de Shigisan en *Nioh*.

delimitadas por paredes corredizas o *fusuma*, que a su vez se separan del exterior por los *shōji*, conectando el interior de la casa con la naturaleza; la parte central de la casa aloja un *tsuboniwa* o jardín de interior, numerosos biombos decorados con escenas naturalistas y en los *tokonoma* o pequeños espacios decorativos de las habitaciones, pintados con los tonos dorados típicos de la escuela Kanō¹³⁶, pueden apreciarse cajas lacadas y rollos colgantes o *kakimono* de caligrafía. Otros detalles, como la cocina situada en una habitación aparte con suelo de madera, o los colgadores para *kimono*, están también representados, si bien las aguas termales de la parte trasera de la casa eran un lujo poco frecuente, seguramente inexistente en la edificación original.

El Monte Hiei y Honnōji, relacionados ambos con Nobunaga, son otras dos áreas de la región de Kinki de gran importancia histórica, además de sendos niveles en el videojuego. El primero está relacionado con una de sus campañas más famosas, la que se suele utilizar para ejemplificar su crueldad. En una batalla anterior, Nobunaga había mandado una carta a los monjes guerreros del templo Enryaku-ji, donde les pedía ayuda y les avisaba de las terribles consecuencias si se negaban a prestársela. Dado que los monjes se negaron, en 1571

ITOY, T.: *The Elegant Japanese House: Traditional Sukiya Architecture*, Nueva York, Weatherhill, 1982. KANUZA, I.: *Japanese Homes and Lifestyles: An Illustrated Journey Through History*, Tokio, Kodansha International, 2000. MURATA, N.: *La casa japonesa. Arquitectura e interiores*, Palma de Mallorca, Cartago, 2000.

136 Escuela de pintura que duró más de trescientos años, desde el siglo XVI hasta mediados del siglo XIX, realizada por la familia Kanō. Es de especial importancia la labor de Kanō Eitoku (1543-1590), nieto del fundador Kanō Masanobu (1434-1530), cuyo dinámico estilo fue muy del gusto de los señores feudales del periodo Momoyama (1568-1600). Su estilo se caracteriza por las representaciones de paisajes y de animales sobre fondos dorados, considerándose una de las cumbres del hiperdecorativismo japonés. *The Kano School of Painting*. https://www.metmuseum.org/toah/hd/kano/hd_kano.htm. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

~ Ilustración 19 ~



Capturas de pantalla de la Mansión de Matsunaga en *Nioh*.

Nobunaga decidió hacer una expedición punitiva a su base, el Monte Hiei, considerado el centro espiritual de la capital imperial —aunque su función se había deteriorado mucho en los últimos años, convirtiéndose en un lugar de reunión para las sectas budistas más beligerantes—. En esta campaña, no sólo ordenó matar a los monjes guerreros y prender fuego a sus numerosísimos templos, los Veintiún Templos de Sannō, sino que también ordenó dar muerte a los civiles que habitaban en el monte, incluyendo mujeres, ancianos, niños y estudiosos. Se persiguió a los supervivientes y no se hicieron prisioneros¹³⁷. A pesar de la destrucción que causó, en la actualidad todavía pueden visitarse varios templos repartidos por la montaña¹³⁸, y algunos de ellos, como la Pagoda Este o el Vestíbulo de Amida, son similares a los representados en el videojuego.

En cuanto al templo de Honnōji, debido al estado ruinoso y a la abundante nieve que lo cubren durante toda la visita de William, resulta difícil discernir con qué precisión lo han reproducido. Resulta curioso, no obstante, que se haya optado por modelar el complejo en su conjunto, compuesto por varios edificios, portones y jardines¹³⁹, en vez de limitarse a mostrar el vestíbulo principal, como

137 GYŪICHI, Ō.: *The Chronicle of Lord...*, *op. cit.*, pp. 164-166.

138 *Osaka Convention and Tourism Bureau: Mount Hiei*. <https://osaka-info.jp/en/page/mount-hiei>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

139 *Daibonzan Honnōji: 境内のご案内 (Kyonai no go-annai; Información del recinto interior*

~ Ilustración 20 ~



Capturas de pantalla del Monte Hiei en *Nioh*.

suele ser habitual. También es destacable la aparición de Kichō, la esposa de Nobunaga, también presente brevemente en un tráiler de *Nioh 2*, asociada con las mariposas debido a su nombre de soltera que incluye el símbolo de este insecto.

~ Ilustración 21 ~



Capturas de pantalla del Templo de Honnōji en *Nioh*.

La provincia de Iga, en el área de Tōkai, se corresponde en el juego con el pueblo oculto de los *ninja* de Iga, un enclave secreto donde se decía que residía este misterioso grupo de asesinos que utilizaba técnicas legendarias. Históricamente no están claros los orígenes del *ninjutsu* o técnicas *ninja*, aunque las leyendas lo remontan a las épocas del emperador Shōtoku (574-622) y del héroe Minamoto no Yoshitsune (1159-1189). En el caso de Iga, los *ninja* empezaron su actividad en el periodo Kamakura (1185-1333)¹⁴⁰ y tienen su origen

[t.a.]. <http://www.kyoto-honnouji.jp/info/index.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

140 MASS, J. P.: «The Kamakura *bakufu*», en Yamamura, K. (ed.), *The Cambridge History of*

en los *akutō* (悪党), señores de la tierra que se rebelaban y causaban estragos contra la autoridad de los templos y los nobles. Entre ellos, había muchos practicantes del *shugen-dō* (修験道)¹⁴¹, una religión mezcla de sintoísmo y budismo fuertemente vinculada a la naturaleza con muchos lugares de culto en Iga, y aprovechaban sus frecuentes peregrinaciones por las montañas para hacer escaramuzas y actuar como informantes. Durante el periodo Muromachi (1333-1573) pasaron a ser mercenarios, convirtiéndose en guardaespaldas y espías durante el más pacífico periodo Edo (1603-1868)¹⁴². El pueblo oculto de Iga es, por tanto, un lugar mítico, en el que los diseñadores del videojuego han podido dejar volar su imaginación y, aunque las viviendas y su decoración están inspiradas en las casas y jardines tradicionales japoneses, se han incluido numerosas trampas, trampillas, paredes falsas, habitaciones ocultas y muros rotatorios. Es recurrente el tema de las ranas, siendo también este anfibio el jefe final del nivel. La relación de los *ninja* con las ranas seguramente surgiera a partir de la novela *Jiraiya Gōketsu Tan* (児雷也豪傑譚, *La Leyenda de Jiraiya el Galante*) escrita entre 1839 y 1868 por Mizugaki Egao e ilustrada por el maestro del *ukiyo-e* Utagawa Toyokuni, que cuenta la historia del ladrón caballeroso Jiraiya de ascendencia noble que aprende a utilizar técnicas de un *yōkai* sapo¹⁴³. Adaptada a obra de teatro *kabuki* en 1852, con el tiempo este ladrón evolucionó a *ninja*, ya que en 1921 se estrenó una película titulada *Gōketsu Jiraiya* donde ya se le identificaba con este grupo¹⁴⁴.

También en Tōkai William visita la provincia de Futamata, a primera vista una región boscosa de gran belleza, aunque con pocos elementos distintivos. El elemento clave es el templo que se visita en la segunda parte del nivel, y aunque

Japan Volume 3 – Medieval Japan, Reino Unido, Prensas de la Universidad de Cambridge, 1990, pp. 46-88.

141 *Shogoin Temple: About Shugen-do*. <https://shogoin.or.jp/ascetie.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

142 *Ninja Museum of Igaryu (Iga-Ueno Tourist Association)*: 伊賀忍者の歴史 (*Iga ninja no rekishi*); Historia de los ninja de Iga [t.a.]. <http://iganinja.jp/2007/12/post-43.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

143 文部科学省情報ひろば企画展示「ぼくらのヒーローは古典から生まれた!! (*Monbukagakushō jōhō hiroba kikaku tenji 'bokura no hiirō ha koten kara umareta!!*); Plan de Exhibición del Espacio Informativo del Ministerio de Educación, Cultura, Deportes, Ciencia y Tecnología ‘¡¡Nuestros héroes nacieron de los clásicos!!’ [t.a.]. https://www.nijl.ac.jp/event/img/7451167e8d496ec751df1_0307b6bf47ecfaab379.pdf. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

144 *IMDB: Gōketsu Jiraiya*. <https://www.imdb.com/title/tt00488015/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

~ Ilustración 22 ~



Capturas de pantalla del pueblo oculto de Iga en *Nioh*, con una habitación invertida (izquierda) y la antesala al jefe final con estatuas de ranas y el símbolo de *shinobi* (derecha).

nunca se nombra, puede asegurarse con poco género de dudas que se trata del Kiyotake-*ji*, construido en honor del primogénito de Ieyasu, cuya trágica historia es mencionada en el videojuego y se entrelaza con la jugabilidad. Siendo todavía rehén del clan Imagawa, casaron a Ieyasu con Tsukiyama-*dono*, quien le dio un hijo, Matsudaira Nobuyasu (1559-1579), su primogénito. Tras la derrota del clan en Okehazama en 1560 Ieyasu firmó la Alianza Kiyosu (清州同盟, *Kiyosu dōmei*) con Nobunaga, separándose definitivamente de los Imagawa y desposando a Nobuyasu con una de las hijas de su nuevo aliado, Toku-*hime*. Años después, en 1579, Toku-*hime* envió una misiva a su padre informándole de que su suegra, Tsukiyama-*dono*, estaba conspirando con Takeda Katsuyori (1564-1582), su enemigo; Nobunaga montó en cólera y ordenó la ejecución de madre e hijo. Ieyasu priorizó su alianza con Nobunaga sobre la seguridad de su familia, y ordenó la ejecución de su mujer, cerca del lago Sanaru, y la de Nobuyasu, quien cometió *seppuku* en el castillo Futamata. Su tumba se encuentra en el templo Kiyotake-*ji*, construido específicamente por Ieyasu para honrarle tras su muerte¹⁴⁵. El jefe final de este nivel es, de hecho, Tsukiyama-*dono* quien, corrompida por el dolor y convertida en ogra, sigue llorando la muerte de su hijo. La estructura del templo, con sus distintos edificios, los portones decorados con el *mon* de la familia Tokugawa, el santuario trasero construido cerca de un lago decorado con un puentecillo, así como la torre de vigía se encuentran fielmente representados en el videojuego.

145 «築山殿と松平信康の悲劇」(*Tsukiyama-dono to Matsudaira Nobuyasu no bigeki*; La tragedia de Tsukiyama-*dono* y de Matsudaira Nobuyasu [t.a.]), *Hamamatsu City*. 17 agosto 2016. https://www.city.hamamatsu.shizuoka.jp/miryoku/naotora/pr/plus/07_20160817.html. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

~ Ilustración 23 ~



Capturas de pantalla del Kiyotake-ji en la región de Futamata en *Nioh* (izquierda) y su comparación con imágenes del templo en la realidad (derecha).

Respecto a otros castillos que se visitan durante la aventura, el Castillo de Edo presenta la particularidad de que está a medio construir, con parte de la estructura levantada pero donde abundan los andamiajes y materiales de obras. La primera versión de esta fortaleza fue construida en 1457 por el general Ōta Dōkan (1432-1486), cuando la provincia de Edo tenía poca importancia estratégica. Tras su conquista, Hideyoshi le cedió el territorio a Ieyasu, quien empezó las renovaciones y ampliación del edificio en 1590, completándose en 1640. Desgraciadamente, se quemaría en el Gran Incendio de Meireki de 1657, reconstruyéndose en 1659 para volver a arder en 1863; no volvió a reconstruirse, y lo que quedó del edificio forma parte en la actualidad del Palacio Imperial en Tokio. En cualquier caso, en la época que nos ocupa es dudoso que las obras estuvieran tan avanzadas, ya que no fue hasta 1604 cuando se hicieron públicos los planos para su reconstrucción, se excavó el río y se construyó Nihonbashi, siendo en 1605 cuando empezaron a transportarse madera, piedras y otros materiales para su construcción¹⁴⁶.

146 CHIKUMA, M.: «江戸城の建設・日本最大の城郭づくり進む」(*Edo-jō no kensetsu – Nihon saidai no jōkaku dukuri susumu*, El levantamiento del castillo de Edo – Continúa la construcción de la fortaleza más grande de Japón [t.a.]), *Token*, 662, 2003, http://www.token.or.jp/magazine/g200306/g200306_2.htm. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

~ Ilustración 24 ~



Capturas de pantalla del castillo de Edo en *Nioh* todavía en obras, pero en un estadio de la construcción muy avanzado.

Pasando a la última región del juego, Ōmi, uno de los enclaves destacados es el Monte Ibuki, cuya historia se relaciona también con el *daimyō* Nobunaga. En la era Eiroku (1558-1570), estando Nobunaga en el castillo de Azuchi, los misioneros cristianos pidieron una audiencia porque querían un lugar donde cultivar plantas medicinales. Nobunaga les dio cincuenta hectáreas en este monte para que tuvieran un jardín medicinal, donde se dice que llegaron a plantar más de tres mil variedades¹⁴⁷. Durante la persecución de los cristianos el jardín quedó desatendido, aunque parece que algunas de las plantas siguieron creciendo en libertad, pues durante el periodo Meiji (1868-1912) todavía se vendían medicinas que decían venir de allí¹⁴⁸. Esta relación con la medicina aparece en el videojuego, donde el monje Tenkai sana a Mitsunari tras la batalla ofreciéndole agua del monte. Tampoco es casual la gran cantidad de templos dispersos por el camino con los que se encuentra el jugador, ya que el Monte Ibuki es una montaña sagrada que aparece tanto en el *Kojiki* (古事記)¹⁴⁹ como

147 NANGO, K.: «The narrative of the missionaries and Marketing in the Edo: Ibukimogusa», *Promis: Reserach Center for Promoting Intercultural Studies of Kove University*, 1, 2017, pp. 28-41.

148 *Ibukiyama Driveway*. <http://www.ibukiyama-driveway.jp/enjoy/herb/index.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

149 Es el texto histórico más antiguo que se conserva de Japón, redactado en el año 712 por Ō no Yasumaro, a petición de la emperatriz Genmei (707-715), que recoge la historia y mitos fundaciones de Japón para centralizar al pueblo a través de la formación de una consciencia común lograda a través de una historia y de un pasado compartidos. BONILLO, C.: «El *Kojiki* y la impronta de las principales deidades del panteón sintoísta en el arte – Introducción», *Ecos de Asia*. 9 noviembre 2018. <http://revistacultural.ecosdeasia.com/kojiki-la-improtanta-las-principales-deidades-del-panteon-sintoista-arte-introduccion/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019. En él se cuenta que el héroe Yamato-Takeru va a matar a la deidad salvaje del Monte

en el *Nihongi* (日本紀)¹⁵⁰, libros que sientan las bases de la religión sintoísta, en los que se habla de cómo la montaña quedó rodeada por la niebla debido a la maldición de un dios; en un mapa del periodo Edo (1603-1868), además, aparecen localizados los numerosísimos templos que se construyeron en sus laderas, muchos de ellos desaparecidos a día de hoy¹⁵¹.

~ Ilustración 25 ~



Captura de pantalla del Monte Ibuki en *Nioh* (izquierda) y mapa del Monte Ibuki del periodo Edo con los templos marcados en rosa y rojo (derecha).

La última localización de Ōmi es el castillo de Azuchi, construido entre 1576 y 1579 por Nobunaga y símbolo de su poder. Este castillo no se conserva, por lo que existen diversas interpretaciones del mismo¹⁵², aunque suelen man-

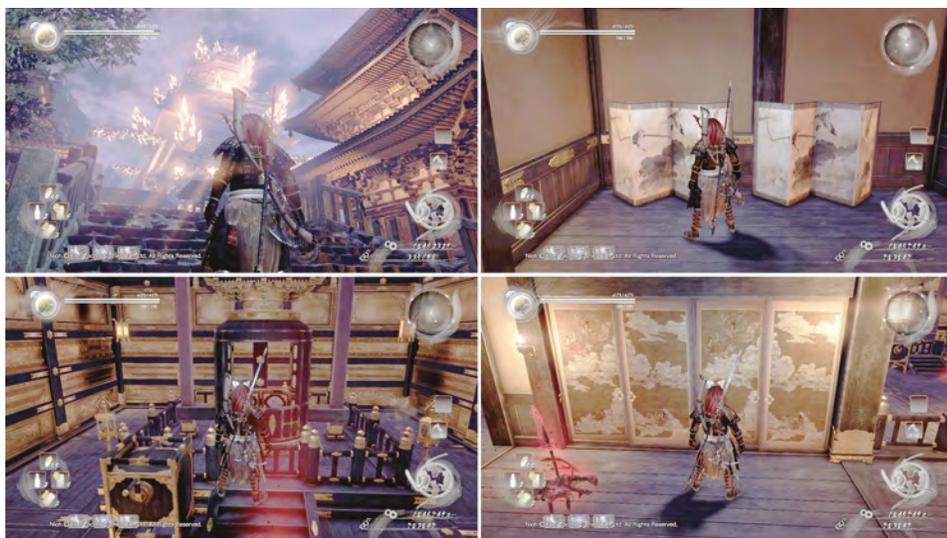
Ibuki, pero cuando el señor de la montaña se convierte en un jabalí blanco para detenerle Yamato lo ignora, causando su ira y una lluvia torrencial. CHAMBERLAIN, B. H.: «Vol. II.- Sect. LXXXVIII.-Emperor Kei-Kō (Part XIII.- Yamato-take Meets the Deity of Mount Ibuki)», *Translation of Ko-ji-ki or Records of Ancient Matters*, Kobe, J. L. Thompson, 1932, pp. 260-262.

150 También conocido como *Nihon Shoki* (日本書記) fue escrito en el año 720 para asentar los fundamentos de la religión sintoísta. Se trata de una versión revisada del *Kojiki*, modificando ligeramente la parte mitológica e incluyendo numerosas referencias a los clásicos chinos. *Biblioteca Digital Mundial: Crónica de Japón*. <https://www.wdl.org/es/item/11835/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019. Podemos encontrar la referencia al Monte Ibuki durante la narración de las aventuras del emperador Keikō. Se habla de una deidad salvaje que Yamato-dake no mikoto va a matar. Para evitarlo, el señor de la montaña se convierte en serpiente gigante, pero Yamato lo ignora, por lo que el señor de la montaña hace caer una lluvia torrencial y lo cubre todo de niebla. «VII. Keikō», *Nihongi*, Londres, The Japan Society, 1896, pp. 188-213, espec. 208.

151 TSUTSUI, A.: «江戸時代に描かれた伊吹山の図」(*Edo-jidai ni egakareta Ibuki-yama no chizu*; Mapa del Monte Ibuki dibujado en el periodo Edo [t.a.]), *Mt. Ibuki Nature Network*. 1 marzo 2012. <https://www.digitalsolution.co.jp/nature/ibuki/Information/old-story/ibukiya-ma-kochizu.htm>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

152 ERDMANN, M. K.: *Azuchi Castle: Architectural Innovation and Political Legitimacy in Sixteenth-Century Japan*, Tesis, Dpto. de Historia del Arte y Arquitectura, Universidad de Har-

~ Ilustración 26 ~



Capturas de pantalla del castillo de Azuchi en *Niob*: vista exterior (arriba izquierda), habitación con biombos (arriba derecha), ascensor central (abajo izquierda) y *fusuma* decorados de la última planta (abajo derecha).

tener la planta octogonal de su segundo piso (empezando por arriba), rasgo característico que también se respeta en el videojuego incluso si, como bastión del jefe final, el resto de la estructura ha sido muy alterada. El interior del castillo, por su parte, es bien conocido gracias a las exhaustivas descripciones conservadas en *La Crónica de Nobunaga*¹⁵³ y más sucintamente en la *Historia de Japam*¹⁵⁴, ya que Nobunaga organizó varias visitas para mostrar el esplendor de su nueva residencia a sus invitados. La estructura de madera, con las robustas columnas decoradas con motivos dorados, así como los *fusuma* de la última planta ornados con vistosas representaciones de leyendas chinas son aspectos que se representan en el videojuego, si bien se ha añadido un voluminoso ascensor a base de poleas en el centro que nunca se construyó. En general, lo cierto es que la decoración del castillo en el videojuego, aunque lujosa, no hace

vard, Cambridge, 2016, <https://dash.harvard.edu/bitstream/handle/1/33493525/ERDMA-NN-DISSERTATION-2016.pdf?sequence=1>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

153 GYŪICHI, Ō.: *The Chronicle of Lord...*, *op. cit.*, pp. 254-258.

154 FRÓIS, L.: «De como o P.º Vizitador foi ao Miaco visitar Nobunanga e dahi foi vre outra vez a Anzuchiyama [116r]», en Wicki, J. (ed.), *Historia de Japam Vol. 3 (1578-1582)*, Lisboa, Sociedade Industrial Gráfica Telles da Silva, 1982, pp. 254-263, espec. pp. 257-258.

justicia a las descripciones de Gyūchi y de Fróis, en las que se habla de suntuosas salas sostenidas por infinidad de columnas, decoradas con paisajes en miniatura o *bonsan* (盆山) y coloristas murales y biombos obra de Kanō Eitoku —vistas panorámicas, flores y árboles, acantilados, caballos, palomas, gansos alzando el vuelo...—¹⁵⁵, siguiendo el estilo hiper decorativista y recargado muy del gusto de los señores del periodo Azuchi-Momoyama (1574-1615).

A los escenarios específicos analizados hasta ahora es preciso añadir aquellos comunes a las distintas áreas del juego, y que suelen servir como escenario a los tutoriales y misiones secundarias. Uno de ellos es el *dōjō* en el que el jugador puede aprender a manejar los nuevos movimientos de William, aunque también es el lugar donde te enfrentas a los maestros de cada arma del juego. Lo cierto es que su presencia constituye un anacronismo, ya que los *dōjō* se establecieron como sistema de entrenamiento tras la unificación de Japón cuando, en ausencia de guerra, empezaron a desarrollarse técnicas que estaban orientadas a mostrar la determinación de la clase guerrera más que a ganar combates reales¹⁵⁶. A pesar del aspecto del lugar, que remite a los *dōjō* del periodo Edo (1603-1868), en la versión japonesa del juego utilizan el término más general de *shūgyōjō* (修行場, “lugar de entrenamiento”) para evitar inexactitudes.

~ Ilustración 27 ~



Capturas de pantalla del *dōjō* en *Nioh*.

Algo similar ocurre con el escenario de los baños públicos, ya que la llamada “cultura de los baños” empezó en el periodo Edo (1603-1868) con la aparición

155 GYŪICHI, Ō.: *The Chronicle of Lord...*, *op. cit.*, p. 254.

156 UOZUMI, T.: «第1章・武道の歴史とその精神(概説)» (*Dai ichi shō – Budō no rekishi to sono seishin [gaisetsu]*); Capítulo primero – Historia de las artes marciales y su espíritu [resumen] [t.a.], *International Budo University*, 1, 2008, pp.8-40, https://www.budo-u.ac.jp/laboratory/material/pdf/budouronsyu_1-1.pdf. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

~ Ilustración 28 ~



Capturas de pantalla de los baños públicos en *Nioh*.

de las ciudades¹⁵⁷, a los que podían acudir personas de todas las clases sociales (un comentario que aparece en la descripción del lugar en el videojuego). Sin embargo, en el siglo VI no existían baños individuales en las casas ni en los pueblos, circunscribiéndose al recinto de los templos, en los que los monjes utilizaban los baños para purificarse y la población podía ir a visitarlos. En el periodo Kamakura (1185-1333) empezaron a utilizarse los baños para curar enfermedades, y durante el periodo Muromachi (1333-1573) pasaron a utilizarse como lugares de reunión y para la celebración de banquetes, siendo el precedente de los baños públicos modernos¹⁵⁸.

Otro escenario habitual en las misiones secundarias es el puente Ohashi (大橋) que podría traducirse como Gran Puente. Se trata de una alusión a la leyenda de la pelea en el Puente Gojō entre el monje del Monte Hiei Musashibō Benkei (1155-1189), que estaba allí apostado atacando a samuráis porque quería conseguir mil *katana*, y el joven Ushiwakamaru (más conocido como Minamoto no Yoshitsune); tras la victoria de este último, Benkei se convirtió en su fiel subordinado¹⁵⁹, dando lugar a una de las parejas de guerreros más famosas de Japón.¹⁶⁰ Este puente existe en la actualidad en Kioto con el nombre de *Gojō*

157 *National Museum of Japanese History*: 近世の湯屋・風呂屋 (*Kinsei no yūya-furoya*; Baños y casas de baño de la era moderna [t.a.]). <https://www.rekihaku.ac.jp/outline/publication/rekihaku/142/witness.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

158 «サウナと歴史 日本の蒸気浴の歴史～中世～」 (*Sauna to rekishi Nihon no jōkiyoku no rekishi – chūsei-*; Historia de la sauna, historia de los baños de vapor en Japón – Edad Media- [t.a.]), *Studies on Sauna*. 25 enero 2019. <https://saunology.hatenablog.com/entry/2019/01/25/120000>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

159 *Bunka Digital Library (Japan Arts Council)*: 五条大橋・義経と弁慶の出会い (*Gojō Ōhashi, Yoshitsune to Benkei no deai*; Gran Puente Gojō, el encuentro de Yoshitsune y Benkei [t.a.]). <https://www2.ntj.jac.go.jp/dglib/contents/learn/exp5/swf/cntd.swf>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

160 Esta historia ha sido adaptada a numerosas obras de *bunraku*, teatro *nō* y *kabuki*,

Ōhashi (五条大橋)¹⁶¹, lo que nos remite al videojuego. La misión secundaria *The Battle of Ohashi Bridge* consiste, de hecho, en detener a un espíritu vestido al estilo de los monjes guerreros que ha aparecido en el puente y que roba las armas de los samuráis que lo cruzan, una clara referencia a este personaje histórico.

～ Ilustración 29 ～



Capturas de pantalla del escenario Ohashi en *Nioh*.

En cuanto al escenario conocido como Taisha, está inspirado en las tumbas monumentales o *kofun* (古墳) construidas por la clase dirigente del periodo del mismo nombre entre los siglos III y VI. La entrada y los ataúdes de piedra, así como la costumbre de dejar los tesoros del difunto alrededor en la cámara más profunda son detalles correctos, aunque las tumbas originales tenían pasillos más estrechos¹⁶². También aparecen los *haniwa* (埴輪)¹⁶³, figuras de terracota huecas que solían ponerse en la parte superior de estos sepulcros para absorber el agua y evitar su derrumbamiento y, aunque su aspecto en el videojuego se corresponde con el de los artefactos históricos, en *Nioh* se reparten por todo el nivel y actúan como trampas, envenenando o quemando al jugador.

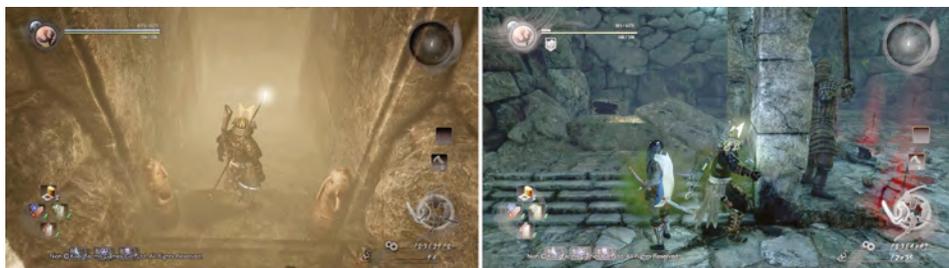
ukiyo-e... hasta en el *Gion-matsuri*, celebrado en Kioto y considerado uno de los tres festivales más importantes de Japón, hay una carroza dedicada a este famoso episodio. *Hashibenkei-Yama*. <http://www.gionmatsuri.or.jp/yamahoko/hashibenkeiyama.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

161 *Kyoto Prefecture Tourism Guide: Gojō Ōhashi*. https://www.kyoto-kankou.or.jp/info_search/?id=129&r=1567850809.0556. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

162 *Moza-Furuichi Kofun Group: 古墳の中はどうなっているの (Kofun no naka ha dō natteiru no; ¿Cómo es el interior de un kofun? [t.a.])*. http://www.mozu-furuichi.jp/jp/column_qa/vol006.html. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

163 *Moza-Furuichi Kofun Group: 埴輪にはどんな種類があるの (Haniwa ni ha donna shurui ga aru no; ¿Qué tipos de haniwa hay? [t.a.])*. http://www.mozu-furuichi.jp/jp/column_qa/vol004.html. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

～ Ilustración 30 ～



Capturas de pantalla de Taisha en *Nioh*, con la entrada del *kofun* flanqueada por *haniwa* (izquierda) y la cámara interior con el ataúd de piedra (derecha).

Por último, hablaremos brevemente de Yomotsu Hirasaka, el equivalente al Inframundo en la cultura occidental. En el juego se ha optado por presentar un diseño cargado de simbolismos. Atravesando un *torii*, que indica la entrada a un lugar sagrado, el jugador se encuentra junto a la orilla del río Sanzu que separa el reino de los vivos del de los muertos¹⁶⁴, en el que flotan pequeñas linternas reminiscentes de las utilizadas durante la festividad del *Obon*¹⁶⁵. La ribera está repleta de *lycoris radiata*, también llamada “flor de los muertos” (*shibitobana*, 死人花) o “flor del infierno” (*jigokubana*, 地獄花)¹⁶⁶, y abundan las esculturas de piedras apiladas que nos remiten al *Sai no Kawara* (賽の河原), el limbo budista para los niños fallecidos¹⁶⁷.

164 COULTER, C. R. y TURNER, P.: *Encyclopedia of Ancient Deities*, Reino Unido, Routledge, 2012, p.413.

165 Festival budista anual celebrado en agosto en el que se recuerda a los ancestros fallecidos. *Guide to the Obon Festival 2019 in Japan*. <https://www.jrailpass.com/blog/obon-festival-in-japan>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

166 Planta venenosa que suele verse en Japón en las riberas de los ríos y en las tumbas, se cree que para protegerlas de los animales salvajes. *Meijo University*: 第17回 彼岸花 (*Dai 17 kai Higanbana*; Entrada 17 *Lycoris Radiata* [t.a.]). https://www.meijo-u.ac.jp/sp/herbal_medicine/2015/017.html. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

167 ASAKAWA, S.: «賽の河原の風景» (*Sai no Kawara no fūkei*; El paisaje del *Sai no Kawara* [t.a.]), *Regional Renovation Institute of Tottori University of Environmental Studies*, 6, 2018, pp. 17-37, <http://www.kankyo-u.ac.jp/f/innovation/business-report/2018/06.pdf>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

~ Ilustración 31 ~



Capturas de pantalla de Yomotsu Hirasaka en *Nioh*, con el río Sanzu y las linternas (izquierda), y la ribera con el *torii* en la entrada, las “flores del infierno” y las piedras apiladas (derecha).

5. ENTRE DEMONIOS Y EXORCISTAS. OTROS ASPECTOS CULTURALES DE *NIOH*

Por último, hablaremos de algunos aspectos culturales de especial relevancia que aparecen reiteradamente en el videojuego. El primero es el concepto de los *niō* (仁王), también conocidos como *kongō rikishi* (金剛力士), protectores del budismo que luchan contra los demonios y que fueron introducidos en Japón durante el periodo Nara (710-794), con la entrada de esta religión en el archipiélago proveniente de Corea¹⁶⁸. Situados por parejas a las entradas de los templos budistas, similar a los *komainu* de los santuarios sintoístas¹⁶⁹, la pareja está formada por Misshaku Kongō, también conocido como Agyō, basado en el dios hindú Indra y Naraen Kongō o Ungyō, relacionado con el dios Brahma¹⁷⁰. Agyō personifica el poder activo, y se le representa en una posición dinámica con la boca abierta, emitiendo el sonido *ah* (“nacimiento” en sánscrito); por su parte, Ungyō representa el poder potencial, en una pose contenida y con la boca cerrada diciendo *om* (“muerte” en sánscrito)¹⁷¹. Estas estatuas solían hacerse con la técnica del *yosegi zukuri* (寄木造)¹⁷², se lacaban con vivos colores y se

168 *The Minneapolis Institute of Arts: Nio Guardian Figures*. https://www.artsmia.org/world-myths/viewallart/nio_background.html. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

169 *Okumiya-jinja: What is Komainu?* <https://okumiya-jinja.com/knowledge/komainu/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

170 ELIOT, C.: *Japanese Buddhism*, Reino Unido, Routledge, 1994, p. 135.

171 *The Minneapolis Institute of Arts...*, *op. cit.*

172 Una de las técnicas típicamente utilizadas en Japón para la construcción de estatuas budistas, consiste en utilizar bloques de madera diferentes (pero de tamaño similar) para cada parte de la estatua. Esto permite que varios artesanos puedan trabajar a la vez en la estatua, además de protegerla de las dilataciones y contracciones del material producidas por los cambi-

decoraban con cuentas de cristal que simulaban los ojos, aunque la policromía y el vidrio ya no se conserva en la mayoría de los casos¹⁷³. En el juego, Hattori y Okatsu cumplen el papel de los *niō*, protegiendo a Ieyasu desde las sombras¹⁷⁴. Además, los *kongō rikishi* también aparecen en su forma de estatua flanqueando la entrada del castillo de Azuchi, cuyo diseño parece estar inspirado en los guardianes de la Puerta Sur del templo del Tōdai-ji en Nara¹⁷⁵.

~ Ilustración 32 ~



Captura de pantalla de las estatuas de los *niō* en la entrada del castillo de Azuchi en *Nioh* (izquierda) y los *niō* de la puerta sur del Tōdai-ji (derecha) con Agyō y Ungyō, respectivamente.

Los términos *nigitama* (和魂), tradicionalmente compuesto por el *sakitama* (幸魂) y *kushitama* (奇魂), y *aratama* (荒魂), también llamados *nigimitama* y *aramitama*, hacen referencia a la creencia sintoísta que considera que el alma tiene dos facetas, la serena y la violenta¹⁷⁶, respectivamente. Las almas no se

os de temperatura. *Kyushu Historical Museum Exhibition guide*. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019. http://www.fsg.pref.fukuoka.jp/kyureki/_common/pdf/kaisetu/kaisetu09.pdf.

173 McDONALD, D.: «Todai-ji», *Khan Academy*. 25 mayo 2018. <https://www.khanacademy.org/humanities/ap-art-history/south-east-se-asia/japan-art/a/todai-ji>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

174 En el juego se infiere que William también ha cumplido el papel de *niō*.

175 *Tōdaiji: Great South Gate (Nandai-mon)*. <http://www.todaiji.or.jp/english/map01.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

176 La parte violenta del alma no es necesariamente negativa, y también se identifica con la parte activa, necesaria para la práctica de artes marciales, por ejemplo. *Meiji Jingū: 荒魂を練る武道 (Aramitama wo neru budō; Las artes marciales que refinan el aramitama [t.a.])*. <http://www.meijijingu.or.jp/shiseikan/yamato/076.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

～ Ilustración 33 ～



El gato Nagamasa como *nigimitama* (izquierda) y *aramitama* (derecha).

clasifican en una categoría o en otra, sino que todas tienen la potencialidad de convertirse en cualquiera de ellas en función de las circunstancias: una *nigimitama* que se corrompa pasará a ser una *aramitama*, y una *aramitama* que se purifique podrá volver a ser una *nigimitama*¹⁷⁷. El origen de esta división del alma parece encontrarse en el *Nihongi*, donde se habla de cómo uno de los fundadores de Japón, Ōkuninushi, se encuentra con Ōmononushi, que dice ser la parte benévola de su alma: “Then Oho-na-mochi no Kami inquired, saying: — ‘Then who art thou?’ It replied and said: — ‘I am thy guardian spirit, the wondrous spirit.’ [...]”¹⁷⁸. Este concepto se representa con precisión en el videojuego, sobre todo en el personaje de Nagamasa, un espíritu guardián con forma de gato con dos colas. Durante la mayor parte del juego se trata de un espíritu benévolo que ayuda al protagonista, es por tanto un *nigimitama*; sin embargo, debido a las acciones de Kelley se ve obligado a albergar en su interior una gran cantidad de espíritus corruptos, pasando a convertirse en un *bakeneko* (化け猫, “Gato Monstruoso”) que ataca a los protagonistas, un *aramitama*.

Por último, hablaremos brevemente de los *onmyōji* (陰陽師) ya que dos de ellos, Tenkai y Fuku, ayudan en varias ocasiones a William durante su aventura. Eran practicantes del *onmyō-dō* (陰陽道), un conjunto de creencias basadas en la Teoría del Ying Yang y de los Cinco Elementos desarrollada en China¹⁷⁹ que llegó a Japón durante la introducción del budismo en el siglo VI,

177 *Miyajidake Jinja*: 神道のいろは (*Shintō no iroha*; Los fundamentos del sintoísmo [t.a.]). <http://www.miyajidake.or.jp/gokitou/shintou>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

178 «The Age of the Gods», *Nihongi*, Londres, The Japan Society, 1896, pp. 1-64, espec. p. 61.

179 *Kyoto Institute, Library and Archives*: 陰陽道の歴史を伝える「若杉家文書」(*Onmyōdō no rekishi wo tsutaeru 'Wakasugi-ke monjō'*); Los ‘Documentos de la familia Wakasugi’ cuentan la historia del *onmyōdō* [t.a.]). <http://www.archives.kyoto.jp/?introduction=陰陽道の歴史を伝える「若杉家文書」のデジタル>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

evolucionando a una serie de hechizos y técnicas de adivinación y astrología. En el periodo Heian (794-1185/1192), los *onmyōji* eran oficiales del gobierno que formaban parte del órgano administrativo conocido como *Onmyō-ryō* (陰陽寮) y cumplían el papel de exorcistas y adivinos para la Corte Imperial, además de ser astrólogos y encargarse del control del calendario. Durante el periodo Kamakura (1185-1333), los *onmyōji* pasaron a servir a la nueva clase dirigente, los samuráis, pero hacia finales del periodo Muromachi (1333-1573) la mayor parte había pasado a formar parte de la sociedad civil, manteniendo su labor de adivinos y exorcistas, pero también preparando medicinas, considerándose el origen de los médicos en Japón¹⁸⁰. Sólo algunas familias prestigiosas, como los Tsuchimikado, descendientes del renombrado exorcista Abe no Seimei (921-1005)¹⁸¹, mantuvieron sus conexiones con la Corte Imperial, permitiéndoles controlar a los *onmyōji* dispersos por el territorio¹⁸². Relacionado con el *onmyō-dō* está el *kuji* (九字), un hechizo que consiste en recitar nueve sílabas (*rin pyō tō sha kai chin retsu zai zen*, 臨・兵・闘・者・皆・陳・列・在・前) a la vez que se trazan líneas rectas horizontales y verticales alternativamente con la mano derecha y que tiene como objetivo la protección contra los espíritus¹⁸³. Su origen está en el taoísmo, concretamente en el *Baopuzi*, uno de los manuales de esta filosofía escrito por Ge Hong, alquimista chino del siglo IV. El taoísmo entró a formar primero parte de los reinos coreanos de Paekche y Syla, desde donde posteriormente llegaría el budismo a Japón, siendo adoptadas parte de sus prácticas por el *shugen-dō* y el *onmyō-dō*¹⁸⁴. En el juego aparece en varias ocasiones este hechizo, por ejemplo para sellar las almas corruptas que libera el

180 *Hyogo Prefectural Museum of History: Onmyōji*. https://www.hyogo-c.ed.jp/~rekihaku-bo/history_station/legend/html/005/005.html. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

181 Uno de los exorcistas más célebres que trabajó durante el esplendor de los *onmyōji* en el periodo Heian. Rodeado de misterio, se le atribuyen un gran número de hazañas y se dice que sus poderes provenían de su madre, el espíritu de un zorro. *Ibidem*. Es un asiduo en la cultura popular, apareciendo como héroe, caso de *Mayonaka no Occult Kōmuin* (Tamotsu Yōko, 2015), o villano, *Nurarihyon no Mago* (Shiibashi Hiroshi, 2008).

182 *Kyoto Institute, Library and Archives...*, *op. cit.*

183 *Collaborative Reference Database (National Diet Library)*: 真言宗で「九字(くじ)を切る」という言葉があるが、どのようなことか (*Shingo-shū de 'kuji wo kiru' to iu kotoba ga aru ga, dono yōna koto ka*; En la secta budista Shingon se dice la expresión 'cortar los nueve trazos', ¿qué es? [t.a.]). https://crd.ndl.go.jp/reference/modules/d3ndlcrdentry/index.php?page=ref_view&id=1000088223. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

184 Ooms, H.: *Imperial Politics and Symbolics in Ancient Japan: The Tenmu Dynasty, 650-800*, Honolulu, University of Hawai'i Press, 2009, pp. 149-152.

espíritu gato Nagamasa tras ser derrotado o para detener el avance del *ōdokuro* (大髑髏, “Esqueleto Gigante”) que Kelley invoca tras la Batalla de Sekigahara.

6. UNAS BREVES CONCLUSIONES

En este artículo se ha presentado una panorámica sobre los elementos principales del videojuego *Nioh* estudiando sus personajes protagonistas, localizaciones más relevantes y aspectos culturales primordiales, con el fin de determinar si la representación que se ofrece del Japón medieval y de la cultura japonesa pueden ayudar a los jugadores a profundizar en esta civilización milenaria.

Empezando por los personajes, los desarrolladores parecen haber optado por compaginar los hechos históricos —el viaje de William, el origen de Yasuke, las aficciones de Nobunaga...— con otros prestados de la cultura popular —la relación de Ginchiyo con Hideyoshi, la conexión de Hattori con los *ninja*...—, tanto contemporánea como del periodo Edo (1603-1868), dando lugar a diseños verosímiles aunque no siempre rigurosos. En cuanto a las localizaciones, los parajes naturales presentan un acabado muy bello, casi místico, siendo especialmente de agradecer la posibilidad de visitar el interior de las construcciones, una función no implementada en muchos videojuegos; la mayor parte de escenarios, además, encierra referencias culturales que pasan desapercibidas en un primer examen —Kiyotake-*ji* oculto en el nivel de Futama-

~ Ilustración 34 ~



La onmyōji Fuku.

ta, el Monte Ibuki y su relación con la medicina...—, pero que dotan de profundidad a la ambientación del videojuego. En cuanto a los aspectos culturales, tratan conceptos religiosos y mitológicos relacionados con el budismo, el sintoísmo y el *shugen-dō*, arraigados en la cultura japonesa y que todavía permean su manera de ver el mundo. Es destacable su forma de presentar los conceptos de *nigimitama* y *aramitama*, donde no se limitan a poner como enemigos a los *aramitama* —los *yōkai* del juego—, sino que muestran una explicación más matizada ejemplificada en el espíritu guardián Nagamasa, así como el diseño cargado de significado del Inframundo budista.

Por otra parte, es necesario reivindicar la capacidad que tienen los videojuegos, independientemente de su género, para tender puentes entre mundos distintos. Si bien los videojuegos de estrategia, por la complejidad

de sus mecánicas, suelen ser los más empleados como herramienta de aprendizaje, no podemos olvidar que existen otros géneros que permiten ayudar a los jugadores a aprender sobre otras culturas y su Historia gracias a una esmerada ambientación lograda por la combinación de personajes carismáticos protagonistas de un relato cuidado en medio de exquisitos escenarios, involucrando al jugador mediante la narración y la exploración de los niveles.

Por supuesto, este artículo sólo se trata de una aproximación, y muchos otros componentes del videojuego quedan pendientes de ser estudiados, como los objetos desechables que el jugador puede ir coleccionando —el pegamento *nikawa*, la máscara de Hyottoko, el abanico de *tengu*, la caracola *hora-gai*...—, la ingente variedad de armas y armaduras con la que puede vestirse William, los personajes secundarios —Kuroda Kanbei, Tachibana Muneshige, Ōtani Gyōbu, Naomasa Ii, Torii Mototada, Honda Tadakatsu, Saika Magoichi, Kobayakawa Hideaki...—, los *yōkai* —*oni*, *onibi*, *ōnyūdō*, *umi bōzu*, *kappa*, *nurikabe*, *kodama*...— y los episodios descargables. A partir de los elementos estudiados, sin embargo, podemos concluir que *Nioh* supone una magnífica puerta de entrada para que los jugadores, especialmente occidentales, se acerquen a la cultura japonesa, ya que presenta una versión de Japón tan bella, compleja y fascinante como el propio país nipón.

LAS SOMBRAS DE UNA SOMBRA: REPRESENTACIÓN CULTURA JAPONESA EN *SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE*

David João Cordeiro Fernandes

Universidad de Murcia

1. INTRODUCCIÓN

Los videojuegos desde hace años que se han convertido en un producto de consumo masivo, atrayendo diversos públicos según la temática de los mismos. Por esto, no es de extrañar que las diversas compañías se esfuercen en dar el mayor realismo posible, ya sea en la forma de gráficos impresionantes, óptima jugabilidad, etc. En el caso de los videojuegos históricos —o de ambientación histórica— esto se transforma en una buena ambientación histórica, a nivel cronológico —relativo a la época que se pretende retratar— o a nivel material —con la presencia de elementos que aludan a la cultura o civilización que se represente—, pudiendo hacerlo de distintas formas.

En este caso concreto, nos centraremos en *Sekiro: Shadows Die Twice* (From Software, 2019) y en como los elementos presentes en la narración y en los entornos dotan al videojuego de una total inmersión y ambientación del Japón feudal.

2. CRONOLOGÍA

Las aventuras de Sekiro tienen lugar en el *Sengoku Jidai*, un periodo de la historia de Japón que se extiende desde la segunda mitad del siglo XV hasta la primera década del XVII y caracterizado por las luchas constantes entre clanes (Turnbull, 1998, p. 12).

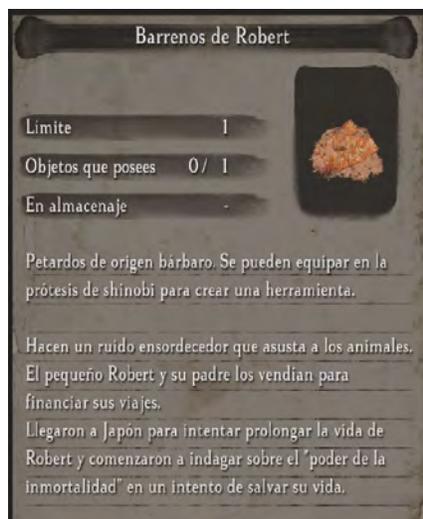
~ Ilustración 1 ~



La derrota de Tamura y la subida al poder de Isshin Ashina.

Obviando que el propio juego alude a ese periodo, hay diversos elementos que enlazan con este periodo concreto, dando lugar a una muy buena ambientación histórica. En primer lugar, una de las primeras imágenes que vemos es la toma de poder por parte de Isshin Ashina —siendo Ashina el nombre de un clan histórico perteneciente a dicho periodo— tras su derrota de un general enemigo, logrando que su clan ostente el control de la región; con lo cual es un ejemplo claro de la actividad militar que define el periodo histórico al que se adscribe —ilustración 1—.

~ Ilustración 2 ~



Detalle de los “Barrenos de Robert”, donde se aprecia la atribución del uso de la pólvora.

Otro elemento que hace acto de presencia a lo largo del juego es la pólvora. Ya sea en los *teppô* empleados por los *ashigaru* o en las herramientas del propio Sekiro, la pólvora es un elemento importante en el juego, siendo incluso vital para Sekiro en algunas ocasiones. Sin embargo, hay un pequeño detalle de su representación en el juego que demuestra el nivel de ambientación histórico del mismo: la aplicación de la pólvora en Japón. Siendo el *Sengoku Jidai* una época de guerra que precede el momento en que las fronteras del país se cierran de forma mayoritaria (Kazui y Downing, 1982, p. 288) —el periodo Edo—, la pólvora —aunque introducida con anterioridad en el siglo XIII— no es desarrollada a nivel industrial hasta la llegada de los europeos; por eso la explicación que el juego da a su introducción y aplicación no es otra que la acción de un niño extranjero como es Robert que, por motivos de enfermedad, acude a Japón con su padre en búsqueda de una cura y trae consigo unos pequeños petardos que vendían. La descripción que dan de dichos petardos alude a su origen “bárbaro”, lo que junto con la apariencia de su padre —al que en un punto del juego Sekiro debe derrotar— alude a la histórica introducción de la pólvora en Japón por parte de los viajeros europeos, aludiendo al término *nanban* —“bárbaros del sur”— con el que se aludía a los viajeros ibéricos llegados a Japón —ilustraciones 2 y 3—.

~ Ilustración 3 ~



Detalle del padre de Robert, el que alude que debe luchar por salvar a su hijo y es representado con armadura claramente europea.

Enlazando con la pólvora, destaca la presencia de arcabuces, denominados *teppô*, introducidos a mediados de la era *Sengoku* por comerciantes portugueses y que cambiaron la forma de luchar en Japón como dejó claro Oda Nobunaga con su victoria en la batalla de Nagashino en la que, ante una fuerza muy superior de samuráis armados tradicionalmente —siendo esta la caballería del clan Takeda y la más poderosa del momento—, un pequeño ejército de *ashigaru* —campesinos— lograron la victoria gracias a las armas de fuego (Turnbull, 2000, p. 48-81). Otro elemento relacionado con esto es la presencia de *tedate*, escudos fijos de madera creados para proteger al arcabucero durante el extenso periodo de recarga, un invento japonés que cumple la misma función de que el pavés europeo en relación con los ballesteros —ilustraciones 4 y 5—.

~ Ilustración 4 ~



Detalle de un *ashigaru* empuñando un *teppô*.

~ Ilustración 5 ~



Ashigaru parapetado tras un *tedate*.

Otro elemento cuya inspiración es extraída del *Sengoku Jidai* es el título de “Siete Lanzas de Ashina”, que ostenta un general samurái. Esto se trata de una modificación de un grupo de guerreros samuráis de élite conocidos como “las siete lanzas de Shizugatake”, nombre que se aplicaba a los siete miembros de la guarda de élite de Toyotomi Hideyoshi en la batalla homónima (Turnbull, 1998, p. 234) —ilustración 6—.

~ Ilustración 6 ~



Siete Lanzas de Ashina defendiendo su puesto.

3. LA REPRESENTACIÓN DEL *SHINOBI*

Los ninjas o *shinobi* son unos de los elementos japoneses que más han llegado al resto del mundo, ya sea mediante la literatura, el cine o cualquier otro medio. Este hecho se debe a la imagen tradicional de este grupo, tan presente en la cultura popular aunque de escaso rigor histórico: campesinos japoneses convertidos en mercenarios encargados de llevar a cabo los actos poco honorables de los samuráis, armados con herramientas simples pero letales en sus hábiles manos —cabe recordar que una de sus armas más emblemáticas, como es el *kama*, no es más que una hoz ligeramente modificada y que otro arma también clásico, el *kusarigama*, una unión del mismo con una cadena—, conocedores de técnicas marciales creadas para enfrentarse a la superioridad armamentística de sus enemigos samuráis y de utilizarla contra ellos, sigilosos asesinos de negro atuendo capaces de camuflarse con las sombras y de beneficiarse de la oscuridad para sus mortales misiones y un largo etcétera (Turnbull, 2003, pp. 12-22); todos elementos que presentan el grupo conocido como los

Hijos del Búho, presentes en el videojuego y representantes del prototipo clásico de *shinobi* —ilustración 7—.

~ Ilustración 7 ~



Detalle de la diferencia de apariencia entre Sekiro y un Hijo del Búho.

Siguiendo estos parámetros, el retrato del *shinobi* que se hace de Sekiro se separa en algunos aspectos del tradicional. En primer lugar, cabe destacar que no se eliminan los rasgos tradicionales, ya que comparte rasgos clásicos como la apabullante capacidad de moverse sigilosamente, escalar con gran agilidad, la capacidad de ver en la oscuridad gracias a su entrenamiento, etc. También mantiene el uso de técnicas marciales especializadas en el combate contra enemigos

~ Ilustración 8 ~



Sekiro derrotado ante Genichiro y la pérdida de su antebrazo izquierdo.

fuertemente armados como son los samuráis o estilos de otros grupos como las artes marciales empleadas por los monjes, todo ello imposible de utilizar por los samuráis, por razones que posteriormente se expondrán. El uso de esas técnicas se debe a la mayor diferencia entre ambos guerreros y el rasgo diferenciador presente a lo largo de todo el juego: mientras el samurái se adentra en combate con la ventaja que le otorga su gran tamaño, su armadura imponente, sus armas y su honor; Sekiro —como arquetipo del *shinobi*— para sobrevivir, aparte de empuñar a *Kusabimaru*, debe utilizar su agilidad para esquivar los poderosos ataques de sus enemigos y sus técnicas shinobi para contratacar en el momento preciso.

Sin embargo, el elemento más versátil de su arsenal le llegará tras la pérdida de su antebrazo izquierdo: derrotado a manos de Lord Genichiro —un samurái de alto rango y miembro del clan gobernante—, es salvado por un aliado inesperado: un escultor de budas —ilustración 8—.

Este aliado será el encargado de devolverle su capacidad marcial —ya que para el manejo de la katana es vital— y también el encargado de potenciar sus habilidades, ya que la prótesis no es un mero reemplazo para la extremidad perdida —ilustración 9—.

~ Ilustración 9 ~



El nuevo brazo del *shinobi*.

Este nuevo artificio permite la instalación de diversas herramientas que se irán encontrando a lo largo de la narración y que ayudarán a Sekiro en sus aventuras. Herramientas, muchas de ellas clásicos del equipo empleado por los ninjas históricos como puede ser el gancho para escalar, las estrellas ninja —*shuriken*—, entre otros —ilustraciones 10 y 11—.

~ Ilustración 10 ~



Sekiro surca el cielo sirviéndose de su gancho.

~ Ilustración 11 ~



El nuevo arsenal de Sekiro.

En cuanto a los elementos que rompen la visión tradicional del ninja, destacaría la omisión de los ropajes negros tradicionales, aunque este ligero cambio no modifica la imagen que representan: la presencia de colores vivos en el atuendo de Sekiro no representa la pérdida de esa “fragilidad” que presenta un ninja al enfrentarse a un samurái, al que se representa constantemente con mayor corpulencia, sino refleja la ausencia de la necesidad de hacerlo escondido entre las sombras, siendo esta la gran diferencia entre nuestro protagonista y la visión tradicional de los ninjas.

4. LOS SAMURÁIS

Los samuráis son el otro gran componente de la cultura japonesa que más ha traspasado las fronteras del archipiélago nipón, con lo cual no resulta extraño que uno de ellos, Lord Ashina, sea el principal antagonista del videojuego. Para ello, se presenta una visión bastante tradicional de esta élite guerrera de la sociedad japonesa feudal.

El rasgo más destacable y definidor de un samurái —tanto a nivel histórico como este caso— es su código de honor, el llamado *Bushidô* (Nitobe, 1905, p. 81): código escrito por Nitobe en el siglo XIX con el fin de revivir el “espíritu samurái” que permanecía en el imaginario popular de la población japonesa, aunque la Revolución Meiji hubiera instaurado una fuerte occidentalización en el país. Nada influye más en la vida de un samurái que su honor, marcando de forma férrea las acciones que debían o estaban prohibidos de realizar como se aprecia en diversas ocasiones a lo largo de la narrativa del juego y de distintas formas. En primer lugar, entre las prohibiciones está el impedimento de usar artes y técnicas militares más allá del *Iaidô*, el *Kenjutsu* y una suerte de *Aikidô* primitivo —artes marciales japonesas cuyas bases se explicarán posteriormente—; le sigue la prohibición de utilizar mosquetes, puesto que eran consideradas armas deshonorosas ya que, con este tipo de arma, un campesino con pocos meses de entrenamiento podía matar a un samurái con décadas de entrenamiento marcial a sus espaldas —suceso muy similar y comparable a la postura de los caballeros medievales ante la aparición de la ballesta en Europa—. Otra gran prohibición definitiva del samurái es la relativa a la utilización de escudo,

~ Ilustración 12 ~



Detalle del *chonmage*.

ya que, portarlo representa, para estos expertos guerreros, un miedo cobarde a la muerte, algo intolerable.

Como elemento estético, destaca la presencia del peinado tradicional samurái, el conocido como *chonmage* (Bonillo, 2019, p. 38), presente en los samuráis de Ashina —ilustración 12—.

De los múltiples samuráis presentes en el juego —muchos de ellos jefes secundarios— destacan Gyobu Masataka Oniwa y Lord Genichiro. Gyobu refleja la lealtad y obediencia tradicional samurái: tras ser derrotado en la guerra que llevó al clan Ashina a la posición de poder en la que se encuentra, la vida de este samurái fue perdonada a cambio de jurar lealtad a su captor. Su nuevo señor le encomienda la misión de proteger la puerta de su castillo, misión que desempeña con celo hasta el momento en que nuestro protagonista lo encuentra: cargando su caballo hacia nuestro protagonista, Gyobu se presenta lanza —*yari*— en mano enfundado en una armadura completa con su *kabuto* astado para defender su puesto con su vida —ilustración 13—.

~ Ilustración 13 ~



Gyobu le corta el paso a Sekiro.

Sin embargo, es vencido por Sekiro, pronunciando con su último aliento unas últimas palabras que una vez más dejan claro cuál es su misión vital y a quien le debe lealtad —ilustración 14—.

~ Ilustración 14 ~



Las últimas palabras del samurái.

Mientras Gyobu representa la lealtad ciega hacia su señor, Lord Genichiro la representa hacia su clan. Nieto de Isshin Ashina —líder del clan homónimo— siente como suya la misión de mantener el clan en su actual posición de hegemonía en la región, con lo cual el código de honor samurái no es una barrera que constriña sus posibilidades de actuación sino que es un obstáculo que no duda en saltar: Genichiro decide renegar de su honor e incurre en uno de los mayores pecados posibles para la religiosidad nipona, todo por el bien de su clan y su región: sacrificar su humanidad y romper el ciclo sagrado de la vida —ilustraciones 15, 16 y 17—.

~ Ilustración 15 ~



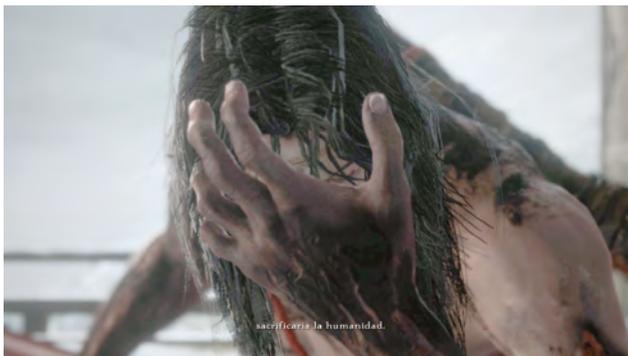
También cabe destacar que Sekiro, aunque se trate de un *shinobi*, presenta varios rasgos propios de un seguidor del *Bushidô* o hay momentos en los que esa etiqueta se le puede colocar, haciendo que se asemeje más a sus enemigos.

~ Ilustración 16 ~



La primera de ellas se produce a escasos minutos de empezar la narrativa del videojuego: tras el secuestro de Kuro, Sekiro se encuentra “encarcelado” en un foso ubicado cerca del castillo de Ashina. La razón de las comillas se debe a que en ningún momento se le coloca ningún elemento de retención: el hecho de no haber podido defender a su maestro, de haber fallado en su misión, le produce un estado de apatía, pérdida de ganas de vivir en el que la presencia de grilletes o cadenas es innecesario. Posteriormente, y en relación con este primer episodio, tiene lugar el llamamiento a Sekiro para que acuda a la presencia de su maestro ya que el bien de su amo está en juego, siendo esto lo único que le hace abandonar su singular cautiverio.

~ Ilustración 17 ~



El segundo elemento es el fuerte vínculo entre Kuro y Sekiro una vez reunidos. Tras abandonar el foso, el *shinobi* acude al encuentro de su amo para liberarlo, escabulléndose desarmado por un campamento repleto de soldados —ilustración 18—.

~ Ilustración 18 ~



Una vez reunidos tiene lugar otro episodio altamente influenciado por el *Bushidô*, como es el juramento entre siervo y señor. En este momento, Kuro le entrega a Sekiro su katana —*Kusabimaru*— y se inicia la misión de liberar a su amo; posteriormente, dicha misión fracasará debido al combate con Lord Genichiro en el que el *shinobi* pierde su antebrazo izquierdo.

Finalmente, el último gran momento en que las acciones de Sekiro reflejan el código de honor propio de un samurái viene con la primera de las opciones de final del juego. Búho, el padre adoptivo y mentor de Sekiro, es quien une a su hijo con Kuro y quien enseña al *shinobi* el código que debe seguir, el llamado Código de Hierro basado en la obediencia en primer lugar hacia su padre y luego hacia su maestro. Tiempo después, acude a la presencia de ambos con el fin de lograr que Sekiro cumpla el código y traicione a su señor —ilustración 19—.

En ese momento se le presenta al jugador la posibilidad de elegir entre obedecer al código —alcanzado el final del juego denominado *Shura*, cuya denominación será explicada posteriormente— o permanecer fiel a Kuro; en el caso de honrar el vínculo con Kuro, Sekiro debe enfrentarse a su padre en un duro combate, ya que Búho es un poderoso *shinobi* que utiliza las mismas técnicas y herramientas que su hijo —ilustración 20—.

~ Ilustración 19 ~



~ Ilustración 20 ~



Duelo entre padre e hijo.

Tras la muerte de su padre, Sekiro regresa con su señor, que le pide perdón por haberle obligado a matar a su padre, ante lo cual el *shinobi* pronuncia una frase en la que deja clara la lealtad hacia su maestro: “Hice lo que debía hacer” —ilustración 21—.

~ Ilustración 21 ~



La devoción del *shinobi*.

5. ARTES MARCIALES

Japón ha sido la cuna de un sinnúmero de artes marciales a lo largo de su historia, algunas de ellas permaneciendo una parte importante de la cultura y la sociedad durante siglos hasta el día de hoy. Teniendo en cuenta que muchas de ellas nacen y marcan el contexto bélico que caracteriza el *Sengoku Jidai*, no es de extrañar que su presencia marque también la aventura de Sekiro.

La más presente es el *Kenjutsu*, el predecesor del *Kendō* moderno. La importancia de la katana en la cultura japonesa es un hecho indudable, considerado uno de los símbolos nacionales, con lo cual no es de extrañar que se trate de un elemento constante. Este arte marcial marca la forma de combatir de casi la totalidad de los personajes, aunque destacan algunos momentos o casos concretos.

Uno de los aliados más útiles que Sekiro conoce a lo largo de su aventura es Hanbei. Este samurái inmortal —siendo esto considerado una maldición por cuestiones religiosas que veremos en el apartado correspondiente— se trata de un poderoso guerrero, maestro en el manejo de la katana que no duda en transmitir sus conocimientos a Sekiro, permitiendo que entrene con él, ya que su condición lo convierte en el compañero de *Kendō* perfecto. Con él, Sekiro puede practicar el manejo de la katana, empleando elementos clásicos del *Kenjutsu*. En primer lugar, destaca la práctica las estocadas en las zonas desprotegidas como pueden ser la garganta —bajo el *menpō*—, las axilas —entre el *dō* y el *sode*— o el hombro —entre los resquicios del *kabuto*, ilustración 22—

~ Ilustración 22 ~



Detalle de la estocada axilar.

Le sigue la importancia del entrenamiento de maniobras defensivas como es la parada de ataques enemigos utilizando el lateral de la katana ya que cabe recordar que, debido al prestigio, valor y complejidad que conlleva la forja y afilado de una katana y su gran fragilidad, el filo nunca es usado con fines defensivos —ilustración 23—.

~ Ilustración 23 ~



Choque de sables.

Finalmente, otro elemento clave del combate con katana es el ángulo de las estocadas. El punto a atacar condiciona el ángulo de ataque debido a las protecciones que puede lucir el enemigo. Destacan, de esta forma, la estocada abdominal, que debe abrirse paso entre las múltiples laminas metálicas que forman el *dô*, con lo cual debe realizarse de forma horizontal para también permitir el paso de la hoja entre las costillas del enemigo, alcanzando puntos vitales como el corazón o los pulmones; y la estocada a la garganta, que debe pasar por un hueco de pequeñas dimensiones —ilustración 24—.

~ Ilustración 24 ~

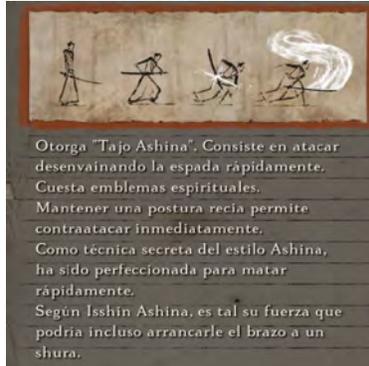


Detalle de estocada gutural.

Por otro lado, el otro gran arte marcial cuya presencia marca el combate es el *Iaidô*. Este arte marcial, surgido también en el *Sengoku Jidai*, se diferencia del antes referido por una diferencia clara: mientras el *Kenjutsu* centra su atención en el manejo de la katana ya iniciado el combate, el *Iaido* se ocupa del inicio del combate, del momento del desenfundado de la katana e intenta incluir ese momento en el combate (Zier, 2001, pp. 7-21). Las espadas europeas, debido a su morfología, deben ser desenfundadas antes de poder lanzar un ataque; sin embargo, la katana permite fusionar el desenfundado con un primer ataque, siendo éste la base del estilo Ashina presente en el juego, que puede aprender y utilizar Sekiro, y que caracteriza el estilo de combate de los samuráis de Ashina y de, como no podía ser de otra forma, Isshin Ashina, creador de este estilo de combate.

Dicho estilo se basa en iniciar el ataque con la katana en la *saya* —véase enfundada—, incluso ya iniciado el combate, y con gran fluidez realizar el desenfundado, encadenándolo con uno o más cortes, ya sean verticales y/o horizontales, en lo llamado como Tajo Ashina —ilustración 25—.

~ Ilustración 25 ~



Explicación del Tajo Ashina.

Finalmente, hay un tercer arte marcial cuyo germen hace una breve pero constante aparición: el *Aikidô*. Este arte marcial en concreto no pertenece al mismo grupo que las antes anteriores, perteneciendo a las llamadas *Gendai Budô*, nombre con el que se alude a distintas artes marciales surgidas o establecidas como tal tras el *Sengoku Jidai*. La presencia del *Aikidô* primitivo se aprecia en uno de los movimientos más destacados de todo el arsenal de Sekiro: el Mikiri.

~ Ilustración 26 ~



Mikiri a un general samurai.

Morihei Ueshiba, fundador del *Aikidô*, creó este arte marcial empleando la misma premisa que su compañero Jigorô Kanô —fundador del *Judô*—: la debilidad personal puede ser maximizada al emplear, en su beneficio, la fuerza del oponente. Por ello, el *Aikidô* se basa en luxaciones de articulaciones, proyecciones e inmovilizaciones en las que el recurso principal es la energía del

adversario y, gracias a ello, la ventaja de fuerza o tamaño entre adversarios se anula, si no se convierte en una desventaja para el más fuerte directamente.

En este caso concreto, el Mikiri representa una suerte de movimiento primitivo de *Aikidô* en la medida en que, ante una estocada, Sekiro esquiva el golpe permitiendo a su enemigo avanzar con plena potencia, dejando su flanco desprotegido, para luego entrar hacia su adversario y neutralizar su arma durante unos segundos —ilustración 26—.

6. RELIGIÓN

Uno de los elementos más destacables de las sociedades medievales es su fuerte religiosidad, y en el caso de la sociedad feudal japonesa no encontramos una excepción, llegando a ser otro de los elementos constantes en todo el videojuego, dividido entre las dos grandes religiones japonesas.

En primer lugar, cabe destacar la presencia de pequeños altares esparcidos por la región de Ashina, en los que Sekiro puede descansar y recuperarse de sus heridas. Estos elementos se deben a una necesidad extraída puramente de la jugabilidad, sin embargo, que se les represente con ese aspecto concreto se trata del primer guiño a la considerada “religión de los altares” (Breen y Teeuwen, 2010, p. 19), como es la religión animista autóctona de Japón conocida como el “sintoísmo” —ilustración 27—.

~ Ilustración 27 ~



Altar de descanso.

Otro ejemplo, en este caso de tanto el sintoísmo como el budismo, es la presencia de las ofrendas. Sin importar donde nos encontremos, la presencia de oferentes que nos instan a realizar ofrendas en honor de los muertos es constante, elemento característico de ambas religiones —ilustración 28—.

~ Ilustración 28 ~



En otro aspecto, el budismo se manifiesta de forma puntual, aunque contundente, con un elemento tan característico como es el Karma. El Escultor que salva la vida a nuestro protagonista se encuentra siempre tallando Budas, con la frase constante de que no logra que ninguna de sus esculturas represente paz y serenidad sino ira. Esto lo achaca al mal Karma que arrastra, fruto de su pasado como *shinobi* —dato que se conoce a la larga—. Unido a esto, posteriormente Sekiro encontrará una anciana que le avisará que toda la ira, en caso de no ser controlada, arde cual fuego en el interior de las personas, llegando a convertirlas en demonios. Finalmente, se unen estos dos elementos al llegar el momento en que nuestro paso es cortado por un demonio ardiente —cumpliéndose la profecía de la anciana—; una vez derrotado, este demonio resulta ser el Escultor, controlado por su ira —ilustración 29—.

Otro ejemplo de la importancia del budismo es la posibilidad de extraer del videojuego la idea de que la religiosidad japonesa era tal que no se trataba de un aspecto únicamente presente en la élite social como podrían ser los samuráis, sino que incluso la población más pobre —como pueden ser los bandidos— expresa una fuerte religiosidad, en la medida en que se niegan a saquear un templo, ya sea por respeto o por miedo de una posible maldición por parte de la divinidad —ilustración 30—.

~ Ilustración 29 ~



Sekiro se enfrenta al ardiente poder de la Ira.

~ Ilustración 30 ~



Sekiro se enfrenta al ardiente poder de la Ira.

También se da un caso en que la religiosidad marca la interacción entre Sekiro y un personaje, en la medida en que un monje moribundo, con su último aliento, pide al shinobi que libere el templo budista al que pertenecía —ilustración 31—.

~ Ilustración 31 ~



La última plegaria del monje.

Manteniendo el foco en el budismo, destaca el nombre de una región: *Shugendo*. Esta región es la que acoge el templo budista, donde habitan monjes alejados del resto de la sociedad, en una montaña de difícil acceso —incluso para Sekiro—. *Shugendo* se trata de una rama budista, caracterizada por la fusión de elementos budistas y sintoístas y por sus prácticas ascéticas, en la que los monjes viven en las montañas bajo el status de *yamabushis* —monjes ascetas—, con lo cual el topónimo refleja el carácter de sus habitantes.

Finalmente, la base del argumento de toda la aventura de Sekiro gira entorno a una fusión de ambas religiones, centrado en tema de la reencarnación. El primer momento en que hay alusión a este elemento llega con un “inocente” comentario del Escultor tras rescatar al *shinobi*: “Parece que la muerte no es tu destino... todavía no” —ilustración 32—.

~ Ilustración 32 ~



Con este comentario ya se va introduciendo que Sekiro no se trata de un hombre corriente, sino que algún poder mayor le ha brindado algún tipo de don. Poder ese que posteriormente se descubre que fue la sangre de Kuro lo que le otorgó la imposibilidad de morir tres años antes, en un intento de salvar la vida de su *shinobi* en el que pronuncia una frase que les vincula aún más: “Toma mi sangre y vuelve a vivir”. De esta forma, Sekiro obtiene el poder de rehuir a la muerte pero no es el único efecto que tiene: al revivir, el *shinobi* contagia las personas cercanas con la *dracogripe*, una enfermedad que les extrae la vitalidad para devolvérsela a Sekiro.

El siguiente dato sobre la inmortalidad lo obtenemos al llegar al templo Senpo. Una vez allí, una ilustración de Buda gana vida para informarnos y alertarnos del peligro inminente, en la medida en que los monjes del templo se han alejado de Buda y sus enseñanzas, con el fin de alcanzar la inmortalidad. Tras acercarnos un poco más al templo, podemos apreciar como los monjes presentan un aspecto decrepito, carentes de salud. Con esta visión, ya surge la sospecha de que algo no va bien en el templo, que el aviso no era en vano; sospecha que se confirma cuando encontramos varios monjes rezando a lo que parece una estatua de otro monje.

~ Ilustración 33 ~



La religión de los decrepitos.

Al verlo de cerca recuerda a la práctica conocida como *sokushinbutsu* (Mayas, 2019), caracterizada en la momificación en vida de un monje para su posterior adoración como un Buda; sin embargo, la “momia” vuelve a la vida para atacarnos de un modo cuanto menos inquietante: lanzando ciempiés— ilustración 34—.

~ Ilustración 34 ~



La religión de los decrepitos.

Se establece una extraña ligación entre los monjes y el ciempiés, que cuanto más avanzamos y nos adentramos en el templo se mantiene presente y se intensifica, pasando de monjes momificados que lanzan ciempiés, a monjes momificados que alojan ciempiés en su interior y que no mueren, sino que reviven poco después tras ser derrotados —ilustración 35—.

~ Ilustración 35 ~



Detalle del “huésped” del monje.

Tras abandonar el templo, alcanzamos el Castillo Ashina, cuyas puertas defendía Gyobu. En lo alto del mismo, nos encontramos a Lord Genichiro pidiendo a Kuro que le otorgase el don de la inmortalidad —conociendo ahora el jugador la razón por la que el samurái cortara el antebrazo de Sekiro para raptar a su amo—. Tras la negativa de Kuro y el combate entre el samu-

rái y el *shinobi* —en el que Genichiro confiesa su ambición y su condición como *Shura*, un demonio de ojos rojos sediento de sangre y una alusión a la rama más baja de las divinidades budistas—, Kuro confiesa a Sekiro su deseo de poner fin a su condición de inmortal, ya que no desea que su sangre siga pervirtiendo a los hombres. De esta afirmación de Kuro podemos extraer una importante influencia budista, ya que esta religión cree en el ciclo de la vida y se opone a su ruptura, clasificándolo como un pecado gravísimo.

Con esta nueva misión, Sekiro y Kuro se disponen a poner fin a su condición para lo cual requieren varios elementos como son: un loto blanco, una piedra fragante y la Hoja Mortal, la única espada capaz de matar a un inmortal.

El primer elemento de la lista se encuentra en un valle profundo, entre ciénagas venenosas custodiado por un gran simio albino. Una vez ante esta bestia, podemos apreciar la espada —concretamente un *nodachi*— que atraviesa su cráneo, poniendo ya en duda su “normalidad” —ilustración 36—.

~ Ilustración 36 ~



Detalle del “huésped” del monje.

Una vez derrotada y decapitada la bestia, el combate aparentemente termina. Sin embargo, vemos como ese cadáver de simio albino se alza, coge su cabeza mutilada y la espada para atacarnos una vez más. En el proceso, podemos ver como de la herida del cuello sale un ciempiés, haciendo acto de presencia una vez más; elemento que Sekiro extirpa del cuerpo del simio para derrotarlo definitivamente y poder acceder a la flor que custodiaba —ilustración 37—.

~ Ilustración 37 ~



La muerte definitiva del simio.

Para obtener el segundo elemento, Sekiro debe adentrarse en las profundidades de la región, hasta llegar a una pequeña aldea denominada Aldea Mibu. Allí es posible ver como algo les ocurre a los habitantes, ya que presentan un aspecto similar al de los monjes del templo y que, al igual que Sekiro, no mueren al ser derrotados, sino que vuelven a alzarse de la tierra —ilustración 38—.

~ Ilustración 38 ~



La no muerte de los aldeanos.

En esta aldea se encuentra un aldeano que nos informa de la razón por la que los aldeanos presentan estas características. Aparte de la sangre mágica de Kuro, hay otras formas de lograr la inmortalidad: la más fácil de ellas —y la que llevan a cabo los monjes del templo— es la toma de agua del Palacio del Manantial, práctica que realizan los habitantes de la aldea, por imposición de un sacerdote; en este caso, una espectral monja corrupta —ilustración 39—.

~ Ilustración 39 ~



Sekiro ante la monja espectral.

Tras derrotar a la fantasmagórica monja budista —una *bikuni*— que domina la aldea, logramos acceder a una cueva en la que encontramos la piedra, faltando únicamente la Hoja Mortal, una espada de hoja carmesí oculta en el templo budista antes referido, con el poder de arrebatarse la vida a quien la empuña y que permite arrebatarse la inmortalidad a enemigos que Sekiro antes no podía derrotar como los monjes de los ciempiés —ilustración 40—.

~ Ilustración 40 ~



El *shinobi* empuña la Hoja Mortal.

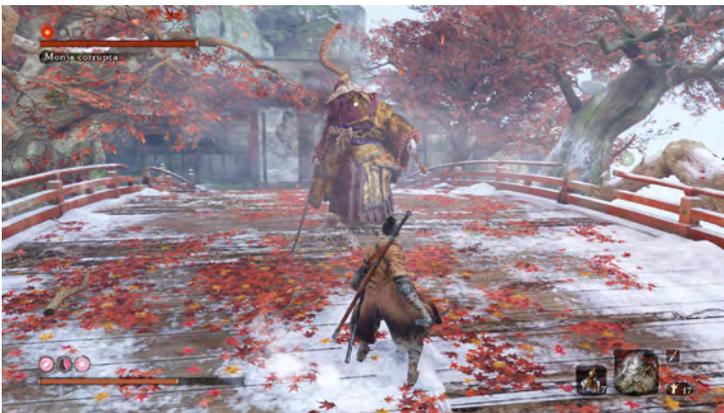
Tras reunir los elementos necesarios para poner fin a la maldición de Kuro —y de Sekiro— se presenta una vez más un dilema. Para eliminar su inmortalidad y los efectos de la misma, Kuro expone su deseo de poner fin a su propia vida, ya que lo ve como un sacrificio necesario para reestablecer el ciclo de la vida que contempla la religión budista que profesa. Sin embargo, hay otra opción: una en la que Kuro no necesita morir pero Sekiro debe viajar hasta el Palacio del Manantial para conseguir las lágrimas del dragón divino, al igual que recuperar una rama aromática que conservaba su padre.

Al llegar al Palacio, debe enfrentarse a una nueva monja, aunque en este caso, se vuelve a manifestar la corrupción del ciempiés —ilustraciones 41 y 42—

~ Ilustraciones 41 y 42 ~



La verdadera monja se enfrenta a Sekiro.



El fin de la inmortalidad corrupta.

Todas las ocasiones en las que el ciempiés hace acto de presencia se trata de la misma referencia, aunque cambie el sujeto que lo contenga. Mientras el ciclo de la vida es contemplado por el budismo como sagrado, el ciempiés representa la corrupción en el sintoísmo —entre otras adscripciones— y en la medida en que el propio juego define la inmortalidad como una corrupción, no es de extrañar que los que sufren esa maldición sean representados como huéspedes de este animal.

Una vez en el Palacio, el *shinobi* descubre cual es el verdadero alcance de la corrupción de las aguas rejuvenecedoras: nobles debilitados que extraen la vitalidad a los oponentes para rejuvenecerse, un ejército de seres femeninos denominados *okami* armados con *yumi* —arcos largos— y *naginata*; finalmente se enfrenta al dragón divino cuyas lagrimas debe extraer para su maestro —ilustraciones 43, 44 y 45—.

~ Ilustración 43 ~



Detalle de Sekiro despojado de su vitalidad.

~ Ilustración 44 ~



Okami empuñando una *naginata*.

~ Ilustración 45 ~



Dragón divino luciendo una espada de 7 ramas.

Una vez todos los ingredientes reunidos, Sekiro descubre que, una vez más, Genichiro ha raptado a lord Kuro. Una vez reunidos se produce un combate entre ambos, venciendo el *shinobi* y provocando el suicidio del samurái, que se secciona la carótida con una segunda Hoja Mortal, poniendo fin a su inmortalidad adquirida anteriormente por métodos impíos —ilustración 46—.

~ Ilustración 46 ~



El suicidio de Genichiro.

Sin embargo, esto no es el final de la historia ya que de su herida brota la figura de su abuelo —ya fallecido— en un último intento de lograr la inmortalidad que su nieto tanto deseara con fin de lograr defender sus dominios, ahora atacados por fuerzas externas. Tras derrotarlo, Isshin se hace el *harakiri*, siendo rematado por Sekiro con la Hoja Mortal adoptando el papel de *kaishakunin* (Tsunetomo, 2014, pp. 31-32) —el encargado de actuar de segundo, véase, decapitando al suicida, ilustración 47—.

~ Ilustración 47 ~



La muerte de Isshin Ashina.

Finalmente, el *shinobi* acude al encuentro de su señor, el cual se encuentra herido y debilitado. En ese momento se presentan diversas opciones que llevarán a un final u otro: si desea cumplir la voluntad de Kuro, debe entregarle las lágrimas del dragón y sacrificarlo con la Hoja Mortal, siendo esta la opción más acorde a la religión budista; si desea que Kuro no muera, Sekiro se quita la vida como hizo Genichiro tras entregarle a su amo las lágrimas —ilustración 48—.

~ Ilustración 48 ~



El último sacrificio de Sekiro.

7. CONCLUSIONES

A modo de conclusión repetir la idea principal del presente trabajo que es recordar que la ambientación histórica o el grado de rigor o de inmersión histórica en un videojuego se puede lograr de diversas formas. La más simple es dotar la narrativa de un halo que aluda al momento histórico que se pretenda representar, algo que se puede lograr con relativa facilidad —un *Dark Souls* en el que el protagonista empuñe una katana y las demás armas y armaduras sean japonesas, lograría que el usuario medio sintiera la inmersión en el Japón feudal—. Sin embargo, Sekiro adopta otra forma de lograrlo, como es la presencia de inúmeros pequeños elementos que, sin llamar la atención, van cargando la narrativa del juego, dotándolo de una ambientación, un rigor y una inmersión maravillosa.

8. BIBLIOGRAFÍA

- BARLOZETTI, U. y MATTEONI, S. (2012). *Atlas ilustrado de las armas blancas. Las armas cortantes y arrojadizas desde la Prehistoria hasta el siglo XX en Europa y en todo el mundo*, Madrid, Susaeta.
- BONILLO, C. (2019). «Desde la *yoroï* hasta los kimonos de la corte. Los personajes de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* (Koei, 2013)». *E-Tramas*, 2, pp. 11-50. <http://e-tramas.fi.mdp.edu.ar/index.php/e-tramas/article/view/17/22>.

- BREEN, J. y TEEUWEN, M. (2010). *A new history of Shinto*, Chichester, Wiley-Blackwell.
- KAZUI, T. y DOWNING, S. (1982). «Foreign Relations during the Edo Period: Sakoku Reexamined», *Journal of Japanese Studies*, 8-2, pp. 283-306.
- MAYANS, C. (2019). «Los monjes que se automomificaron en vida». *National Geographic*. 4 de enero. https://www.nationalgeographic.com.es/historia/grandes-reportajes/monjes-que-se-automomificaron-vida_13641. Fecha de consulta: 10 agosto 2019.
- NITOBÉ, I. (1905). *Bushido. The Spirit of the Samurai*. Shambhala Library.
- PASTOREAU, M. (1994). *La vida cotidiana de los caballeros de la tabla redonda* (Armando Ramos García, trad.). Madrid, Ediciones Temas de Hoy.
- TSUNETOMO, Y. (2014). *Hagakure. El camino del Samurai*. Madrid, Dojo Ediciones.
- TURNBULL, S. (1998). *The Samurai Notebook*. Londres, Reino Unido, Cassel & Co.
- TURNBULL, S. (2000). *Nagashino 1575: Slaughter at the Barricades*. Oxford, Osprey Publishing.
- TURNBULL, S. (2003). *Samurai. The world of the Warrior*. Oxford, Osprey Publishing.
- TURNBULL, S. (2003). *Ninja AD 1460-1650*. Oxford, Osprey Publishing.
- WELAND, G. (1998). *Espadas, Agadas e Alfanges*. Lisboa, Editorial Estampa, Lda.
- WILKINSON, H. (coord.) (2017) *Armas. Historia visual de armas y armaduras*. Madrid, Akal.
- ZIER, D. (2001). *Japanese Sword Drawing: A Sourcebook for Iaido Students*. Londres, Unique Pubns.

«DAR SENTIDO A LA (HIPER)MEMORIA»: HACIA UNA METODOLOGÍA CIENTÍFICA PARA EL ESTUDIO DEL PASADO EN LOS VIDEOJUEGOS

José Carlos García Vega

Universidade de Santiago de Compostela

La celebración en España del *III Congreso Internacional de Historia y Videojuegos* es un claro signo de que el campo que ha sido bautizado como *Historical Game Studies* camina hacia su consolidación. Más de una década nos separa de aquel año 2005, cuando el analista de medios William Charles Uricchio publicó su artículo seminal, “Simulation, History and Computer Games”¹, y muchos nuevos caminos se han trazado desde entonces. Resultaría ya una ardua tarea recopilar aquí todos los ensayos a que ha dado lugar el devenir de las investigaciones: análisis centrados en la representación de la Prehistoria, la Edad Media, la Edad Moderna, las guerras mundiales o la Guerra Fría, la construcción del *otro*, el papel de la Wehrmacht, el empleo de las estéticas del pasado, la historia contrafactual, la situación de la mujer y las cuestiones de género o la percepción eurocéntrica de la progresión histórica, por poner algunos ejemplos².

1 URICCHIO, W.: «Simulation, History, and Computer Games», en J. Goldstein y J. Resens (eds.): *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge, MIT Press, 2006, pp. 327-338.

2 Muestras de esta variedad podemos encontrarla dispersa en revistas como *Eludamos*, *Loading*, *Games and Culture*, *Games Studies* o *Rethinking History*, entre muchas otras dedicadas a la historia, los videojuegos o la comunicación audiovisual, pero también condensada en obras colectivas como KAPPELL, M. y ELLIOT, A. (coords.): *Playing with the Past*, Nueva York, Bloomsbury,



Sin embargo, uno diría que el aspecto metodológico ha salido peor parado de todo este desarrollo, algo que podemos achacar a la enorme interdisciplinariedad de un campo compartido por los estudios sobre memoria y cultura históricas, la sociología, la ludología, la pedagogía, la psicología, la teoría de la comunicación audiovisual y los estudios literarios, entre otros. Siendo indudablemente un rasgo positivo y esperanzador, también es cierto que tal riqueza de puntos de vista propicia que existan problemas de definición de los diferentes conceptos y, por tanto, de articulación de un lenguaje común que permita homologar las conclusiones de los trabajos para constituir un sedimento de saber acumulativo. Desde la perspectiva de la historia, además, falta una profundización sobre en qué sentido contribuyen estos análisis a debates más amplios a nivel historiográfico; sobre qué preguntas realizar a este nuevo género de documentos, de qué maneras podemos plantearlas y cómo utilizar las respuestas, así como un mayor número de proyectos que apuesten por explotar esa naturaleza diversa poniéndose en diálogo con profesionales y técnicas de otras ciencias sociales.

En lo referido a aproximaciones metodológicas, puede afirmarse, sin dejar de lado todas las aportaciones que iremos citando, que el ensayo *Digital Games as History* (2016), de Adam Rowan Chapman³, es por ahora el que más ha profundizado en una teorización sistemática de lo que supone la relación de la Historia con los videojuegos entendida como caso particular. No solo propone un modelo de comprensión del fenómeno —el de que estos productos pueden contar y crear historia, y que esta no difiere sustancialmente de la que producen los ámbitos académicos en cuanto a validez—, sino que además realiza un esfuerzo por entender cómo se despliega la narrativa dentro de los videojuegos y cómo se inscriben en ella los relatos del pasado, cuáles son sus peculiaridades y cómo esto entronca con la tradición historiográfica y las nuevas formas de narrar. Ofrece un esquema de análisis que se basa en los conceptos derivados de la investigación ludológica desde los años 90, e incluso llega a categorizar las diferentes posibilidades que ofrecen los videojuegos en función de cómo articulan su lenguaje. La importancia y suficiencia de sus tesis queda plasmada en el eco que tienen en la literatura académica.

2013 o WINNERLING, T. y KERSCHBAUER, F. (coords.): *Early Modernity and Video Games*, Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars Publishing, 2014, donde se encuentran perspectivas que van desde lo epistemológico hasta los análisis particulares, además de las publicaciones del propio proyecto *Historia y Videojuegos II* y otros trabajos.

3 CHAPMAN, A.: *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, Nueva York, Routledge, 2016.

Otra obra destacable en este sentido es aquella que coordinaron Tobias Winnerling y Florian Kerschbauer, *Early Modernity and Video Games*, en cuyas primeras páginas nos presentan el *Historian's GameCAM*, una apuesta metodológica derivada de los análisis que diferentes autores realizan a lo largo de todo el libro. El alcance de este acercamiento, quizá por breve y menos concreto, no es comparable al de la obra anterior, pero sí creemos que debe ser tenido en cuenta por trazar unas líneas maestras sobre las que construir modelos para la investigación, objetivo que ellos mismos manifiestan al afirmar que su intención «*is nothing but the preparation of the material in a way so as to make further scientific historical inquiry feasible*»⁴.

Tampoco aquí pretendemos solventar aquellos asuntos con una respuesta definitiva, pero sí realizar ciertas aportaciones en un sentido epistemológico, teniendo en cuenta algunos de los principales debates y líneas trabajo existentes. Dedicamos un primer apartado teórico a explicar el pasado en los videojuegos dentro de las nuevas formas de concepción histórica, para dedicar el segundo a la explicación de modelos y conceptos esenciales sobre la propia práctica analítica y posibilidades que la exploración nos ofrece. El objetivo de nuestro artículo no es otro que el de proporcionar una panorámica general sobre la que se asienten futuros análisis y que pueda servir como fuente de herramientas o puesta en situación para quienes deseen adentrarse en este novedoso ámbito de estudio que supone la cultura de masas sobre el pasado en sus manifestaciones videolúdicas.

1. VIDEOJUEGOS E (HIPER)MEMORIA: UN MARCO INTERPRETATIVO DE PARTIDA PARA EL ESTUDIO DEL PASADO EN LOS VIDEOJUEGOS

Lo primero que debemos considerar a la hora de establecer una metodología sobre el análisis del pasado en el videojuego son las preguntas que pensamos para el documento-objeto de estudio, valorar después sus características genuinas, que deberán moldear necesariamente nuestra manera de formularlas, y, por último, qué tener en cuenta a la hora de interpretar las respuestas.

Sobre lo primero, no hace falta reiterar que existen multitud de posibles aproximaciones a la realidad del videojuego desde el ámbito historiográfico. Como se ve en la ilustración 1, podemos distinguir principalmente aquellos trabajos que versan sobre la historia de los videojuegos —una historización del propio fenómeno videolúdico que podría enmarcarse en la historia sociocultural y de la industria—; los que estudian sus capacidades como herramienta

4 WINNERLING, T. y KERSCHBAUER, F.: *op. cit.*, pp. xvi-xvii.

pedagógica para la enseñanza, ligados a la pedagogía de las CCSS, y los que versan sobre el papel del pasado en los videojuegos. Esta última se liga a los estudios sobre historia y medios de comunicación, cultura de masas, memoria y usos públicos o sociales de la misma. Existen aquí varias líneas que todavía se están perfilando, pero que podríamos dividir en: a) las implicaciones que los videojuegos y los medios de masas tienen como nuevas maneras de comunicar y explicar la historia y b) cómo los videojuegos resultarían en manifestaciones de la concepción de las sociedades humanas sobre el ayer.

~ Ilustración 1 ~



Gráfico en que se sintetizan las principales líneas de investigación relativas al estudio del pasado en los videojuegos.

Dicha categoría, en la cual quisiéramos enmarcar nuestro trabajo, nos adentra en los debates que han venido resucitando desde finales del siglo pasado acerca de la memoria, y de los que hemos querido hacer constancia con el título de nuestra comunicación evocando un célebre artículo de Wulf Kansteiner (2002): “Dar sentido a la memoria. Una crítica metodológica a los estudios sobre la memoria colectiva”⁵ (2002). El autor advertía entonces sobre la necesidad de abandonar las concepciones psicológicas de la memoria histórica en favor de su dimensión social, accediendo a nuevas fuentes de información como el cine o la televisión. Y lo cierto es que no hablaba en vano; siguiendo la terminología de Fernando Sánchez Costa (2009), hoy somos conscientes

5 KANSTEINER, W.: «Finding Meaning in Memory: a Methodological Critique of Collective Memory Studies», *History and Theory*, 41 (2002), (traducción de Salvador Ortí Camallonga), pp. 179-197.

de que los medios de comunicación y de producción cultural constituyen los principales *agentes configuradores de la cultura histórica*, es decir, elementos que activamente condicionan la conciencia histórica de la generalidad:

«En nuestra sociedad de la comunicación, los medios de comunicación y los periodistas juegan también un papel destacado en el sistema de la cultura histórica. Los novelistas, los cineastas, los fotógrafos, los guionistas, contribuyen a pintar los imaginarios históricos de los ciudadanos (...) Sin lugar a dudas, la televisión y el cine ostentan una posición privilegiada en la configuración de los imaginarios históricos. La imagen que tenemos del pasado se desprende, en muchas ocasiones, de series televisivas o programas especializados sobre el mismo.»

Este concepto, el de *cultura histórica*⁶, es definido por el autor como «*el conjunto de recursos y prácticas sociales a través de las cuales los miembros de una comunidad interpretan, transmiten, objetivan y transforman su pasado*»⁷, y dentro de él entendemos, como se hace con el cine y la televisión, a los videojuegos que de alguna manera se acercan a los tiempos pretéritos. Este supone un primer estrato por el que comenzar a explicar el importante rol que todavía el ayer posee en el conjunto de las sociedades, pero debemos profundizar más: aunque en el citado artículo se plantea como una suerte de alternativa a los conceptos propios de la memoria histórica, por discutidos y faltos de consenso, sostendremos que el primero no es incompatible con los segundos. De hecho, en *cultura histórica* podríamos englobar tanto la historia académica, en cuanto que actividad científica interpretativa del pasado que se produce en el seno de una sociedad determinada, como también las diferentes percepciones que cada individuo y colectivo tienen sobre el mismo, así como su plasmación y uso en todos los ámbitos.

A la hora de acercarnos a los medios de comunicación de masas, por tanto, cabe realizar una distinción. Lo que encontramos en ellos no responde a los avatares de la investigación científica ni persigue profundizar en co-

6 El desarrollador y principal exponente del paradigma de la conciencia histórica y de la cultura histórica es Jörn Rüsen, cuya obra no desarrollaremos por falta de espacio. En cualquier caso, véase RÜSEN, J., «Was ist Geschichtskultur? Überlegungen zu einer neuen Art, über Geschichte nachzudenken», en K. Fußmann; H. T. Grütter y J. Rüsen (eds.), *Historische Faszination: Geschichtskultur heute*, Böhlau, 1994, pp. 3-27 (traducción de F. Sánchez Costa e Ib Schumacher disponible en <http://www.culturahistorica.es/ruesen/cultura_historica.pdf>); así como RÜSEN, J.: «Historical Consciousness: Narrative Structure, Moral Function and Ontogenetic Development», en P. Seixas (ed.), *Theorizing Historical Consciousness*, Toronto / Buffalo / Londres, University of Toronto Press Inc., 2004, pp. 63-86, entre otros.

7 *Ibid.*: p. 277.

nocimiento alguno sobre el pasado, sino, como reiteraremos más adelante, entretener. Esto es algo que se constata a la mínima, y la mayoría de los trabajos coinciden en la visión deformada y reduccionista de la historia que en ellos se plasma. Una primera conceptualización en la que enmarcar estas realidades nos llevaría más bien a lo que se ha denominado *memoria cultural*, un concepto que Jan Assmann entiende como el último ascendente de varios niveles: memoria individual (nivel interno/neuromental) —la que una persona adquiere a partir de sus propios recuerdos y experiencia vivida, socialmente condicionados—, memoria comunicativa (nivel social) —relativa a la transmisión oral y cotidiana de estos recuerdos y su rememoración informal dentro de una comunidad— y memoria cultural (nivel cultural)⁸. La última se correspondería con una serie de «*puntos fijos en el pasado*», de lugares comunes a la percepción histórica mayoritaria de los miembros de una comunidad que juntos conforman un relato institucionalizado y ritualizado a través de ceremonias oficiales y otras manifestaciones culturales. Esta y la anterior, la comunicativa, entrarían dentro del término *memoria colectiva*, desarrollado por el sociólogo durkheimiano Maurice Halbwachs, —reconocido pionero en apuntar la naturaleza social de los recuerdos en sus obras *Los marcos sociales de la memoria* (1925)⁹ y *La memoria colectiva* (1950, póstumo)—. Ambos coinciden en que todas estas memorias colectivas se producen en el seno de una *comunidad afectiva* donde existen una serie de lazos de afinidad e identidad que unen a los individuos.

La investigación desde esta perspectiva parece apuntar a que el pasado en los videojuegos debe ser estudiado desde el concepto de *memoria cultural*¹⁰, pues estos no son otra cosa que productos culturales derivados de una sociedad con-

8 ASSMANN, J.: «Communicative and cultural memory», en A. Erll y A. Nünning (eds.), *Cultural memory studies: and international and interdisciplinary handbook*, Berlin, De Gruyter, 2008 (traducción de Méri Frotscher), p. 117. Véase también ASSMANN, J.: *Cultural Memory and Early Civilization. Writing, Remembrance, and Political Imagination*, Nueva York, Cambridge University Press, 2011; ASSMANN, A.: *Cultural memory and Western civilization: functions, media, archives*, Nueva York, Cambridge University Press, 2011.

9 Véase HALBWACHS, M.: *Los marcos sociales de la memoria*, Barcelona, Anthropos Editorial, 2004 [1925]. HALBWACHS, M.: *La memoria colectiva*, Zaragoza, Prensas Universitarias de Zaragoza, 2004 [1925].

10 Asumiremos que el marco temporal del que habla Assmann, que asocia la memoria cultural a pasados “míticos” o “absolutos” puede entenderse hasta la cercanía, no milenaria, de periodos como la Segunda Guerra Mundial. La utilización de estos recuerdos, que deberían pertenecer a la esfera más cercana, como elementos de conformación de instituciones culturales propia, consideramos, un cierto reajuste de dicha teoría.

creta que posee determinados puntos de encuentro con respecto al pasado, “recuerdos” fijos y transmitidos más allá del círculo familiar y social inmediato a la manera de relatos hegemónicos que posteriormente ocupan nichos de relevancia en las representaciones de la conciencia colectiva. Ahora bien, existen algunas cuestiones que nos llevan a poner en duda este paradigma mnemónico y que nos llevan a problematizar su aplicación general para el caso de los videojuegos y otros productos de consumo de masas:

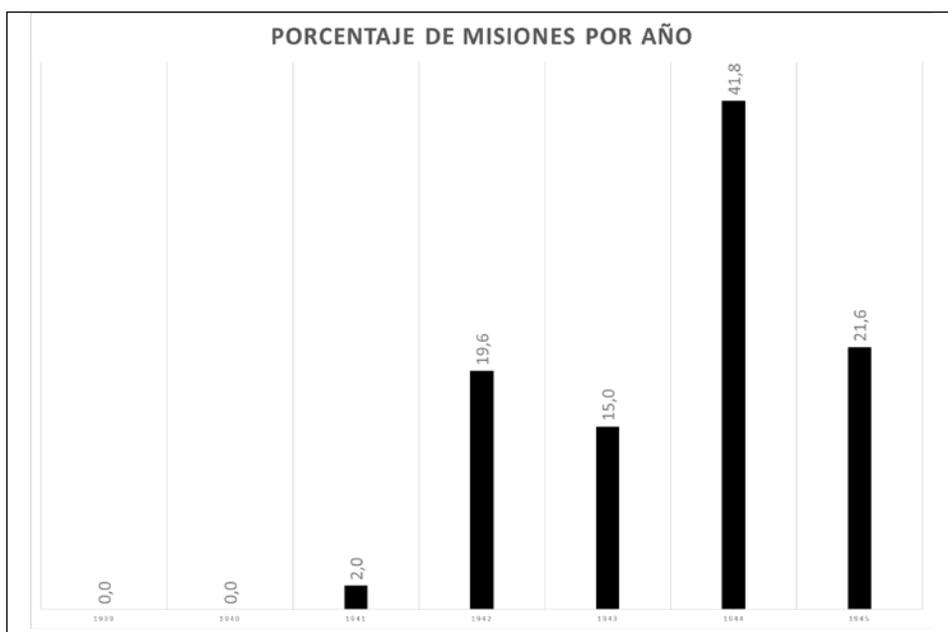
La primera es que el pasado que se refleja en los videojuegos no necesariamente se corresponde con el relato *natural* de memoria de las sociedades que lo consumen. Como cualquier producto globalizado, es portador de un entramado simbólico de una sociedad que se exporta a otras, no siendo una generación autónoma y genuina de estas, sino una transmisión. Un buen y clásico ejemplo sería el de los videojuegos estadounidenses sobre la Segunda Guerra Mundial. La saga *Call of Duty* se vende en todo el mundo, no solo en EEUU: sin ir más lejos, la última entrega de la franquicia que ha tratado la Segunda Guerra Mundial, *Call of Duty: WWII* (Sledgehammer Games, 2017) —la versión para PlayStation 4, en este caso—, ha vendido considerablemente más unidades en Europa que en el país norteamericano (6,21 millones frente a 4,67 millones), sumando a ello las ventas realizadas en otros ámbitos geográficos, que ascenderían a 2,52 millones¹¹. Sin embargo, la narrativa sobre el pasado que en ella se ofrece está claramente inspirada en la memoria estadounidense sobre la guerra. Así lo demuestra el hecho de que en torno al 50% de todas las misiones de la saga estén protagonizadas por las tropas de ese país¹²; que la inmensa mayoría

11 Datos extraídos de *VGChartz*, disponibles en [<http://www.vgchartz.com/game/170599/call-of-duty-wwii/>], consultado en septiembre de 2019. Si bien es cierto que la información que ofrece la empresa distribuidora, Activision-Blizzard, en su página web, (<https://investor.activision.com/static-files/a8c34cbe-87f1-48a3-9da3-9b343cdf43c>, consultado en octubre de 2019) arrojan que el 55% de sus ganancias provenían del continente americano, también lo es que este sigue suponiendo poco más de la mitad del total.

12 Los porcentajes anotados comprenden los videojuegos de la saga que se ambientan en la Segunda Guerra Mundial, esto es, *Call of Duty* (Infinity Ward, 2003), *Call of Duty: United Offensive* (Gray Matter Interactive, 2004), *Call of Duty: Finest Hour* (Spark Unilimited, 2004); *Call of Duty 2* (Infinity Ward, 2005); *Call of Duty: Big Red One* (Treyarch, Gray Matther Interactive y PI Studios, 2005); *Call of Duty 3* (Treyarch, 2006); *Call of Duty: World at War* (Treyarch, 2008); *Call of Duty: World at War – Final Fronts* (Rebellion Developments, 2008) y *Call of Duty: World War II* (Sledgehammer Games, 2017), y son fruto de una investigación propia en la que nos hemos dedicado a inventariar en tablas de Excel todas y cada una de sus misiones, señalando la facción o facciones protagonistas y la fecha y lugar donde se producen, para después elaborar las gráficas correspondientes.

se concentren en el periodo que sigue a su entrada en la guerra —un 41,8% en el año 1944— o que los grandes hitos sobre los que se construye el relato consistan una y otra vez en el *Día D* y la campaña del norte de Francia, además del teatro pacífico, donde su protagonismo es indiscutible, mientras se reduce el resto del conflicto a algunas misiones por el norte de África, Noruega y un estereotipado frente oriental que se basa a grandes rasgos en las batallas del eje mítico de Stalingrado-Kursk-Varsovia-Berlín, a las que, en todo caso, se reserva poco más de un 20%. Todo ello sembrado de tópicos provenientes de la historiografía, la literatura y el cine estadounidenses —destacan la obra de Stephen Ambrose y Steven Spielberg, con *Saving Private Ryan* (1998) o *Band of Brothers* (2001), además de ejemplos como *Enemy at the Gates* (2001) y otras—.

~ Ilustración 2 ~



Gráfica que muestra el porcentaje de misiones de *Call of Duty* referentes a cada año de la guerra sobre el total.

Lo anterior ha sido ampliamente estudiado por Alberto Venegas Ramos, quien afirma que este género de videojuegos ha contribuido a un trasplante de la memoria nacional estadounidense, que habría comenzado a sustituir las respectivas memorias de los países de destino, homogeneizando la concepción histórica

global¹³. Tal observación, que a la vista de los datos parece del todo correcta, significaría que la posible *memoria cultural* que identificamos en los videojuegos no habría sido generada por la comunidad que los consume, por lo que el necesario vínculo identitario que dota de su carácter colectivo a la memoria, ligado a aquella comunidad afectiva que mencionábamos, no existiría o, al menos, no sería un rasgo fundamental de los mismos. Podemos asumir que buena parte de los sujetos que interiorizan ese recuerdo son individuos que conforman la comunidad nacional estadounidense, pero ¿es posible decir lo mismo de los millones de personas que, al otro lado del Pacífico y el Atlántico, disfrutan de estos mismos productos? Citando a Jan Assmann, resultaría impropio de la memoria:

«Hay siempre estructuras que relacionan la memoria con horizontes específicos de tiempo e identidad en los niveles individual, generacional, político y cultural. Donde esa relación está ausente, no estamos lidiando con memoria, sino con conocimiento. Memoria es conocimiento dotado de un índice de identidad, es conocimiento sobre sí, esto es, es la identidad diacrónica propia de alguien, sea como individuo o como miembro de una familia, una generación, una comunidad, una nación o una tradición cultural y religiosa.»

No siendo que asumamos que existe una misma identidad histórica y cultural para EEUU, Europa, América Latina, Japón y otros países asiáticos y africanos, que esta se encuentra liderada por Estados Unidos con el asentimiento del resto y, por tanto, que estemos ante una memoria generada desde dentro por ese mismo colectivo de forma natural, pareciera que no se trata de un recuerdo ligado a la identidad, sino mera información sobre el pasado sesgada por el tamiz de la identidad estadounidense e irradiada a las sociedades que consumen sus productos, modificando su cultura histórica. En todo caso, para que este contacto diese lugar a una sustitución del “recuerdo”, de la “memoria” de las sociedades receptoras, tendrían estas que incorporarla a su propio relato identitario sobre el pasado. El estadounidense protagonista tendría que ensancharse y convertirse en un “nosotros”, identificado, pues, con el sujeto diacrónico sobre el que se construye el grupo. Así, una persona que se considerase parte de la comunidad nacional española, por ejemplo, debería poder afirmar que “nosotros desembarcamos en Omaha” y que “nosotros ganamos la guerra”.

13 VENEGAS RAMOS, A.: «Entre el cine y el videojuego: ética y estética en las producciones sobre la II Guerra Mundial», en J. F. Jiménez Alcázar y G. F. Rodríguez (coords.), *Videojuegos e Historia: entre el ocio y la cultura*, Murcia, Servicio de publicaciones de la Universidad de Murcia, 2018, p. 103.

De lo contrario, esta información asimilada, sobre una guerra en la que la comunidad no se considera participante, no podría ser “recordada”: el recuerdo, aun en su metafórica dimensión colectiva, no puede corresponder a quien no lo ha vivido o no cree haberlo hecho —posicionándose como su heredero, en este último caso—. No podríamos hablar, entonces, de “memoria”.

Un segundo inconveniente que nos lleva a poner en duda el hecho de que nos encontremos ante memoria cultural es que el papel que se reserva para el pasado en estos videojuegos dista mucho de acercarse a lo conmemorativo, institucional u oficioso. Es cierto que cuando hablamos de la Segunda Guerra Mundial los videojuegos de gran producción tienden a reforzar el relato oficialista de las instituciones estadounidenses¹⁴, pero ¿qué sucede con los que se ambientan en la Prehistoria, la Edad Antigua, la Edad Media o la Edad Moderna? ¿qué institución está detrás de la narrativa de *Age of Empires*, *Imperivm*, *Total War*, *Civilization*, etc.?, y ¿cuál es la comunidad de sujetos que recuerdan? Su finalidad no es la de homenajear o ritualizar el pasado, no tienen esa intención de *preservación* de la memoria de las víctimas de las que nos hablan Tzvetan Todorov¹⁵ y Enzo Traverso¹⁶ —ni siquiera cuando tratan la temática de la Segunda Guerra Mundial—, ni la explicación de un *pasado mítico* ligado a los orígenes de la comunidad de Assmann. Tampoco la comunicación cotidiana e informal de las vivencias de algunos de sus miembros —en tanto que no son estos quienes elaboran los videojuegos, aunque tengan alguna ocasional aparición en ellos—. Aspectos como el Holocausto y los hechos trágicos que tan importante lugar ocupan en el espacio público a través de memoriales, museos, nomenclátor urbanos y monumentos, aquí en las grandes producciones videolúdicas brillan por su ausencia casi absoluta. Las grandes producciones videolúdicas no cumplen, pues, con la tradicional

14 Véase, en todo caso, el trabajo de RAMSAY, D.: «Brutal Games: Call of Duty and the Cultural Narrative of World War II», *Cinema Journal*, 54, 2 (2015), pp. 94-113, donde apunta algunas de las variantes que el videojuego es capaz de introducir con respecto a las narrativas tradicionales.

15 TODOROV, T.: *Los abusos de la memoria*, Barcelona, Paidós Ibérica, 2000 [1999], señala cómo el empleo del pasado en forma de memoria literal o ejemplar supone un componente esencial en la construcción de una identidad de las víctimas y la legitimación posterior de determinadas acciones o, al menos, la extracción de lecciones para el futuro. Afirma que “*la representación del pasado es constitutiva no solo de la identidad individual (...) sino también de la identidad colectiva*” (p. 51).

16 TRAVERSO, E.: *El pasado: instrucciones de uso*, Buenos Aires, Prometeo Libros, 2011 [2005], nos habla de cómo Auschwitz “*se convierte en el pedestal de la memoria colectiva del mundo occidental*”, así como de la aparición de una “*era del testigo*” en la que impera la sacralización de la figura de las víctimas (pp. 17-18).

función comunitaria de la memoria, relativa a la preservación del imaginario colectivo, de los valores y del lenguaje del grupo.

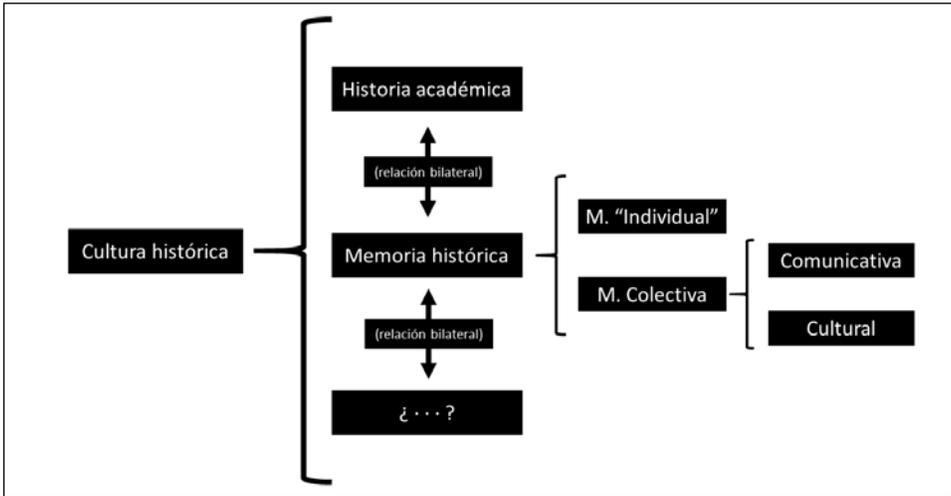
El último elemento en que nos apoyamos encierra, quizá, una mayor profundidad en la naturaleza del videojuego. Si seguimos a Chapman, las teorías de Espen Aarseth¹⁷ y otros, este tiene la particularidad de desplegar sus relatos de una manera heterodoxa. A diferencia de la literatura o el cine, donde el lector o espectador poseen un papel activo en la interpretación de lo que ven, pero no creador de contenido, en el videojuego asumen una dirección transformadora de la *ludonarrativa*¹⁸. Esto es, debido a su naturaleza interactiva, el mensaje no asume ya la unilateralidad de transmisión del esquema emisor-receptor, sino que son los jugadores quienes, a través de procesos de *lectura* y *acción*, no solo interpretan el pasado que se les muestra, sino que lo manipulan. La narrativa se desarrolla en un diálogo entre los creadores del videojuego y también los jugadores a través del

17 Véase AARSETH, E.: *Cybertexts: perspectives on ergodic literature*, Johns Hopkins University Press, 1997. Hay que decir que la teoría de los cibertextos se inscribe en los debates entre las posturas ludológicas y narrativistas de finales de los años 90 y principios de los 2000, de los que resulta buen testimonio el nacimiento de la revista *Games Studies*. Esta vino de la mano del propio Espen Aarseth, pero también Markku Eskelinen, Marie-Laure Ryan y Susana Tosca como editoras, personas procedentes de ámbitos que van desde la informática y el desarrollo profesional de videojuegos hasta los análisis literarios. La revista es pionera en afrontar el debate del establecimiento de una clara diferenciación entre el estudio discursivo de videojuegos e hipertextos y otras plataformas como la literatura o el cine. Entre las primeras publicaciones de esta revista había posturas que se mostraban absolutamente escépticas con la consideración de que existiera una narrativa en los videojuegos, caso de ESKELINEN, M.: «The Gaming Situation», *Game Studies*, 1-1 (2001), disponible en <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> [consultado en noviembre de 2018]. Junto a ellas, la de RYAN, M.: «Beyond Myth and Metaphor: Narrative in Digital Media», *Games Studies*, 1-1 (2001), disponible en <http://www.gamestudies.org/0101/ryan>, [consultado en febrero de 2018], que se apoyaba entonces en la necesidad de individualizar la forma de los videojuegos de generar discursos, puesto que, por las características del medio, esta sería inaccesible desde un análisis meramente literario o audiovisual. Su mirada crítica la complementaría entonces JUUL, J.: «Games Telling Stories?», *Games Studies*, 1-1 (2001), disponible en <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> [consultado en diciembre de 2018], al poner en primer plano la interactividad como aquello que “hace juegos a los juegos”, la participación del “jugador” como un sujeto distinto del “lector” —o “espectador”— y al abogar también por la necesidad de expandir el concepto de “narrativa” que el “giro narrativo” había llevado a todos los campos. El desarrollo posterior ha dado lugar a una profusa literatura académica sobre el particular. Una buena síntesis y propuesta epistemológica puede encontrarse en PÉREZ LATORRE, O.: *Análisis de la significación del videojuego: Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrative y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso* (tesis doctoral), Universitat Pompeu Fabra, Departament de Comunicació, 2010.

18 CHAPMAN, A.: *op. cit.*, pp. 122-127.

sistema de normas que este les proporciona, lo que Chapman denomina el *(Hi) Story-Play-Space*, un metafórico lugar de intercambio de contenidos donde las normas reguladoras del juego amplían o restringen las posibilidades de elaboración de narrativa por parte del jugador. Así, los videojuegos serían “*simultaneously both historical representations and systems for historying*”¹⁹.

~ Ilustración 3 ~



Esquema interpretativo de la “cultura histórica”.

Ahora bien, la memoria se define siempre como un proceso dinámico de selección en que se toman y se olvidan elementos pertenecientes al pasado bajo el criterio de la afinidad identitaria y los condicionantes sociales inherentes al individuo que recuerda. En la medida en que el videojuego no solo representa este pasado, sino que permite *crear* narrativa histórica nueva y ajena a los tiempos pretéritos, fruto de la propia agencia del consumidor, no podemos referirnos a esas creaciones como memoria. El jugador asume una actividad creativa basada en la interacción con elementos deformados de la memoria y cuyas creaciones se distancian por completo del pasado.

De esta característica ha sido consciente Eva Kingsepp, especialista en me-

19 *Ibid.*, p. 50. Desde ese punto, el autor llega a hablarnos del papel de los desarrolladores como historiadores (*developer-historian*). Esta perspectiva ya estaba presente, para el caso del cine, en trabajos como el de ROSENSTONE, R.: *El pasado en imágenes: el desafío del cine a nuestra idea de la historia*, Barcelona, Ariel, 1997 y otros autores enmarcados dentro de la historiografía postmoderna, como Hayden White, Alun Munslow o Gerard J. De Groot, que cita como fuentes para su estudio.

dios de comunicación centrada en las interacciones de estos con la memoria y los procesos de mitificación del ayer, destacando el pasado nacionalsocialista. La autora sigue las ideas expuestas por el filósofo Jean Braudillard acerca de lo *hiperreal*, y señala que el pasado que figura en los videojuegos puede entenderse como una copia sin original, pues no obedece a los patrones de la realidad sino a nuestras concepciones fantasiosas²⁰. Si bien ella se centra más en el carácter distorsionado de la narrativa desplegada en los videojuegos, y no tanto en la naturaleza creada de ese relato por parte del jugador, consideramos esta línea como válida para reforzar lo dicho anteriormente. Y es que, sea mayor o menor la capacidad para alterar las elaboraciones que el marco narrativo del videojuego ya trae incorporadas, se hace explícita una disonancia entre buena parte de estos productos y las raíces históricas e identitarias de la memoria colectiva.

Resumiendo, nos encontramos ante una memoria emancipada de su comunidad protagonista, consumida globalmente, sin contenido trascendental, conmemorativo o ritual, abocada al más puro entretenimiento cotidiano, elaborada a partir de un pasado que en buena medida se *crea*, se *inventa* —que no selecciona— por medio de los avatares narrativos inherentes a la propia naturaleza del videojuego. Es decir: algo que no es memoria. Pero algo, pese a su carácter de simulacro, actúa como *agente configurador* de la conciencia y la cultura histórica general. Que toma sus referentes de la tradición literaria, gráfica y cinematográfica, más que del propio pasado o de la investigación histórica —copia de copia—, amplificando y reforzando hegemonías discursivas y patrones de entendimiento y representación. Por tanto, una braudillana *hipermemoria*, término que acuñamos a partir de las características que el filósofo, en su libro *Cultura y Simulacro* (1978)²¹, propone para la *hiperrealidad*, la prevalencia del simulacro sobre el original —de la que la anterior forma parte—, la sustitución de lo auténtico por una falsa imitación. Aquel mapa del relato de Borges, *Del Rigor en la Ciencia*, pero invertido y, en cuanto que agente configurador, transformado en referente de la realidad. La memoria colectiva moldeada por la hegemonía de un simulacro mediático de recuerdo, copia de un pasado que no existe.

Para resolver esta problemática se han planteado ya algunos esquemas conceptuales. Uno de ellos es el de “memoria protésica” (*prosthetic memory*), de Alison Landsberg (2018)²². La palabra nos lleva a la idea de “prótesis” en cuanto

20 KINGSEPP, E.: «Immersive Historicity in World War II Digital Games», *HUMANIT*, 8-2 (2006), pp. 60-89.

21 BRAUDILLARD, J.: *Cultura y Simulacro*, Barcelona, Kairós, 1978.

22 LANDSBERG, A.: «Prosthetic memory. The ethics and politics of memory in an age of

que adición artificial a un cuerpo —en este caso, el de la memoria o cultura histórica—, y se refiere a aquellos recuerdos producidos por los medios de masas que son capaces de crear lazos e identificaciones a los sujetos consumidores con acontecimientos de un pasado que no han vivido, una tipología mnemónica específica de nuestra época y que “*in contrast to collective memories, which tend to be geographically specific and which serve to reinforce and naturalise a group’s identity, (...) are not the property of a single group*”²³. Proporciona cuatro motivos para denominarlas de esa manera: primero, porque no son “naturales”, sino derivadas de representaciones mediáticas; segundo, porque realmente suelen aparecer sujetas al “cuerpo”, marcando un pasado traumático; tercero, porque pueden ser intercambiadas y mercantilizadas y, cuarto, porque, al igual que una prótesis, son útiles al parecer reales y modificar, así la experiencia vital del individuo —en este caso, su percepción del mundo que le rodea—²⁴.

Por su parte, Venegas Ramos se ha aproximado a estas nuevas formas de recuerdo a través de la filosofía de Gilles Lipotevsky, autor de obras como *La estetización del mundo* (2014)²⁵ o *De la ligereza: hacia una civilización de lo ligero* (2016). Nos habla de una *memoria estética*, la reducción del pasado a una cáscara sin contenido ni profundidad, diseñado para el consumo y la fácil asimilación y profundamente marcado por la impronta cultural estadounidense de que se ha venido tiñendo el capitalismo de la contemporaneidad. El ayer se transformaría en un mero adorno, una fuente de estéticas atractivas articuladas en *retrolugares*²⁶ —concepto que retomaremos más abajo—, que desembocarían en la formación de una *hiperhistoria*, definida por él como «*la representación de imágenes y mensajes del pasado condicionada por la diversión, la seducción y la rentabilidad cuyo único objetivo es proporcionar placer y satisfacción inmediata al consumidor*»²⁷.

mass culture», en P. Grainge (ed.), *Memory and popular film*, Manchester University Press, 2018, pp. 144-161.

23 *Ibid.*: p. 149.

24 *Ibid.*

25 Véase LIPOTEVSKY, G. y SERROY, J.: *La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico*, Barcelona, Editorial Anagrama, 2014. LIPOTEVSKY, G.: *De la ligereza. Hacia una civilización de lo ligero*, Barcelona, Editorial Anagrama, 2016.

26 VENEGAS RAMOS, A.: «Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego», *Revista de historiografía*, 28 (2018), pp. 323-346.

27 VENEGAS RAMOS, A.: «Hiperhistoria: el pasado como seducción y atracción rentable», *Presura*, 28 de septiembre de 2019. Disponible en: <https://www.presura.es/blog/2019/09/28/hiperhistoria-pasado-como-seducion-atraccion-rentable/>. Véase también el trabajo del mismo autor en este monográfico.

Sea cual sea la construcción conceptual y la denominación que le otorguemos, queda de relieve que estamos ante una forma particular de aquella cultura histórica de la que hablábamos al principio, una manifestación mediática, y construida, no en base al pasado, sino a la propia cultura, es decir, en base a sí misma, y diferente tanto de la memoria —en sentido clásico— como de la historia académica, aunque en diálogo con ellas. Tenemos un ayer que funciona semejante a la ficción mitológica: al igual que los mitos sobre los que la comunidad helena sentaba sus orígenes se convirtieron en los siglos posteriores en fuente inspiradora de creaciones literarias, la historia, reciente y antigua, sufre el mismo proceso con la cultura de masas contemporánea en general y los videojuegos en particular. Diferente, en todo caso, porque ha experimentado el mismo proceso que el de otras esferas de la cultura humana, afectadas por el *soft power*²⁸ estadounidense y su hegemonía económica mundial, pero también por la generación de una nueva cultura global en la que grandes imaginarios sociales se hacen comunes a extensiones de población otrora inimaginables. No contemplamos esto como una categorización despectiva o en negativo, sino más bien como una distinción necesaria para observar la verdadera naturaleza de estos productos y dotar de una lente a las investigaciones. Se hará necesario elaborar en el futuro herramientas que, más allá de las que hemos reflejado en el texto, sean capaces de aunar todas estas facetas y perspectivas para profundizar en nuestra comprensión de lo que suponen las nuevas formas de relación con la historia.

Ahora bien, dentro de esto incluimos sobre todo a los productos de gran presupuesto y mercado. Desde luego que es posible que existan obras con un gran componente mnemónico e incluso importantes aportaciones históricas. Esto es algo que podemos diferenciar en virtud de: 1) la mayor disociación entre el interés económico y el proceso creativo del producto cultural; 2) el asesoramiento por parte de investigaciones históricas profesionales —o, al menos, de un cierto rigor contrastable—, que además debe plasmarse en el resultado final; 3) el carácter genuino del relato de memoria en que se inscribe el producto —que puede ser disfrutado más allá de las fronteras de la comunidad protagonista, pero que en todo caso deberá estar pensado para ella, y no moldeado de cara a su universal aceptación— y, 4) en el caso de los videojuegos, la tensión entre el mensaje que se pretende transmitir y las posibilidades de una jugabilidad transformadora de la narrativa, pues debería

28 El célebre concepto relativo a la capacidad de influencia de un país gracias a la atracción y la seducción que Joseph Nye desarrolló en NYE, J.: *Soft Power: The Means To Success in World Politics*, Nueva York, PublicAffairs, 2004, nos parece adecuado en relación a la trascendencia de que las nuevas formas de memoria, capaces de sustituir a los anteriores relatos nacionales y comunitarios, tengan una fuerte impronta cultural del país norteamericano.



evitarse la conocida como *disonancia ludonarrativa*²⁹. En cualquier caso, realizar esta división resulta un proceso complejo que todavía es preciso afinar.

Concluyendo, a la hora de iniciar una investigación en torno al pasado en los videojuegos, deberemos diferenciar esta segunda línea de la que hemos ido desarrollando a lo largo de todo el apartado. Habrá que tener en cuenta que, si se tratase de la primera, nos enfrentaremos a cuestiones que no se ceñirán ni a narrativas propias de la historia académica ni necesariamente a las de la memoria, y que habrá que observarlas desde la óptica de la ficción, la estética, la espectacularidad, la mitificación, la rentabilidad, la polivalencia discursiva y la simulación hiperreal o *hipermnemónica*. De ahí podremos inferir qué elementos habrán influido en el proceso de construcción de estas creaciones y analizar, pues, tópicos de la memoria histórica, capacidad de influencia de la historia académica, *retrolugares*³⁰ o hitos clave del ayer con respecto a las diferentes temáticas y, en fin, utilizar los videojuegos y la cultura de masas en general como documentos de cara a la identificación de las principales líneas de la concepción contemporánea sobre el pasado. Tales son algunos de los caminos a que conduce la rica y emergente disciplina de los *Historical Games Studies*.

2. FUNDAMENTOS DE *PRAXIS* METODOLÓGICA PARA UNA INVESTIGACIÓN SOBRE EL PASADO EN LOS VIDEOJUEGOS

Establecido el marco teórico, procedemos a explicar un modelo práctico derivado de otros acercamientos bibliográficos previos y de las propias necesidades técnicas que hemos inferido del trabajo con videojuegos históricos. Lejos queda de nuestra intención el presentar lo que sigue como una fórmula definitiva para tal actividad o negar otros posibles procedimientos en este sentido —como, de hecho, ya existen—. Se trata únicamente de una serie de líneas de actuación más o menos generales, sencillas de aplicar y que creemos que pueden resultar útiles como puntos de partida o de referencia para trabajos sobre la historia en los videojuegos. En este apartado exponemos, primero, una serie de consideraciones previas y factores externos que creemos que deben ser tenidas en cuenta a la hora de aproximarse a uno de estos análisis; después, un brevísi-

29 Esto es, la desvirtuación de la narrativa inicial que el desarrollador pretende transmitir por parte de las acciones del jugador a través de la no-concordancia entre lo primero y lo segundo. El término parece haber sido acuñado por el desarrollador de videojuegos Clint Hocking en HOCKING, C.: «Ludonarrative Dissonance in *Bioshock*», *Clicknothing.com*. 7 de octubre de 2007. https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html [octubre de 2019].

30 VENEGAS RAMOS, A.: *op. cit.*

mo recorrido por las propuestas preexistentes que nos han inspirado de cara a esta elaboración metodológica y una breve explicación de cómo podría resultar un análisis interno basado en el ejemplo de *Battlefield V* (Ubisoft, 2018).

2.1. ANÁLISIS EXTERNO DE LOS CONDICIONANTES VIDEOLÚDICOS Y CONTEXTUALES

Como primer punto, cabe considerar tres condicionantes inherentes a la naturaleza de nuestro objeto de estudio, que debemos tener en consideración para sacar el máximo partido a los análisis posteriores y para que las conclusiones estén debidamente contextualizadas con la realidad a que nos enfrentamos. Estos son: *condicionante económico o de mercado, condicionante lúdico y condicionante técnico*.

El primero hace referencia a la naturaleza mercantil del fenómeno del videojuego, y nos llama tener en cuenta la autoría del producto que nos proponemos analizar, así como su proyección de cara al mercado. Parece evidente que no podemos esperar lo mismo de un estudio *indie* que de uno de gran producción, como es el caso de Activision Blizzard, Electronic Arts, Square Enix o Ubisoft. Y, sin embargo, es cierto que la historiografía ha tendido a no profundizar en esta dimensión económica en las investigaciones. Tal y como afirmaba Federico Peñate Domínguez (2017):

«Los historical game studies han descuidado el papel que juegan las formas de producción y distribución de los títulos con aspiraciones historiográficas. La mayoría de estos juegos surgen en un contexto industrial globalizado estrechamente ligado a ciertas lógicas capitalistas de reducción de costes, maximización de beneficios, apertura de nuevos mercados, consolidación dentro de los ya establecidos, respuesta a lógicas de oferta y demanda, monopolio empresarial, etcétera, que acaban dejando huella en su contenido.»

A esta clase de distinciones puede llegarse mediante la estadística —unidades vendidas, cotizaciones de la empresa en bolsa, proyección de mercado, etc.³¹ — y

31 Un caso de repositorio virtual sería la conocida *VGChartz.com*, pero también *Statista.com* o *Gamesindustry.biz*, esta última un medio de comunicación centrada en las novedades de la industria. El problema habitual de estos fondos virtuales y de los datos que podamos encontrar en medios periodísticos tiende a ser la opacidad de la metodología empleada y de las fuentes de que se nutren, lo que las hace ciertamente desaconsejables de cara a trabajos científicos. Para el caso de España, la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) ofrece informes periódicos y gratuitos sobre diversos aspectos de la industria en su página web (<http://www.aevi.org.es>). Instituciones fiables y reconocidas a nivel internacional en las que también podemos encontrar estudios y datos

también de las estrategias de publicidad y comercialización. El *marketing* nos dice mucho de a qué público van destinadas, lo mismo que su visibilidad en redes, y lo cierto es que en los últimos años el sector publicitario ha mostrado un gran interés por el potencial del videojuego. En su libro *Marketing y videojuegos: product placement, in-game advertising y advergaming*, José Martí Parreño (2010) explora la realidad del videojuego precisamente desde esta perspectiva³². Asimismo, las grandes producciones disponen de un margen de maniobra mayor en cuanto a los requerimientos técnicos y promoción, pero inferior si hablamos de asumir determinados riesgos en el discurso, teniendo muy en cuenta cómo ello puede incidir en las posibilidades de comercialización y, por tanto, en los intereses de las inversiones. Así pues, deberemos hacernos cargo de conocer qué empresas son responsables del desarrollo y la distribución, qué espectro tienen, cuál puede ser su público objetivo y qué otros intereses económicos pueden existir.

Otro rasgo que hay que tener en cuenta, ciertamente ligado al anterior, es el carácter lúdico del videojuego. Con toda su complejidad, videojuego es un *juego*, en primera instancia, y como tal, siguiendo la definición clásica del historiador holandés Johan Huizinga³³, es una ocupación libre, que tiene que ver con el entretenimiento, la *alegría* y el situarse por un tiempo en una esfera ajena a la vida cotidiana

de interés sobre la evolución del mercado de los videojuegos, las tendencias o las problemáticas a las que se enfrentan desarrolladores y consumidores son la Interactive Software Federation of Europe (<https://www.isfe.eu/>), para estadística europea; la International Game Developers Association (<https://www.igda.org/>); la Digital Games Research Association (www.digra.org), entre muchas otras. En otras ocasiones, será la propia empresa a la que nos estemos acercando la que nos brinde información: Activision Blizzard ofrece en la web (<https://investor.activision.com/investor-relations>) informes anuales sobre el estado de sus cuentas, ganancias, etc.

32 MARTÍ PARREÑO, J.: *Marketing Y Videojuegos: Product Placement, in-Game Advertising y Advergaming*, Madrid, ESIC, 2010.

33 HUIZINGA, J.: *Homo Ludens*, Madrid, Alianza Editorial, 2007, pp. 11-45, habla del carácter extraordinario del juego, como un momento en que se subvierten las normas de la realidad para adentrarse en una atmósfera creada, efímera y contextual en que rigen patrones diferentes, lo que posteriormente se le ha atribuido –de manera apócrifa– como el *círculo mágico*. Esta teoría se encuentra sujeta a discusión, caso de CONSALVO, M.: «There is No Magic Circle», *Games and Culture*, 4-4 (2009), pp. 408-417, quien considera esta visión como excesivamente estructuralista y carente de una reflexión sobre el contexto en que se dan las actividades lúdicas. A través del ejemplo de las trampas en los videojuegos, que en la concepción de Huizinga serían propias de *spielverderber*, “estropeajuegos” (*op. cit.*, p. 25), Consalvo afirma que los medios digitales han introducido prácticas que consisten romper de manera reiterada las fronteras del presumido “círculo”, y hace una llamada a abordar nuevas herramientas epistemológicas. En todo caso, y pese a la evidencia de que el videojuego se encuentra lejos de una cápsula aislada de contexto, sostenemos la vigencia de la tesis de que el principal objetivo de los juegos, muy especialmente aquellos más comercialmente ambiciosos, continúa siendo el de entretener.

que tiene sus propias normas, necesariamente distintas de esta. Hay que entender las implicaciones que esto tiene en cuanto al entretenimiento: el videojuego no pretende ser, comercial ni esencialmente, una actividad diseñada para transmitir la historia ni para investigar algún aspecto del pasado y ampliar nuestro conocimiento sobre el mismo. En la medida en que debe responder a las demandas de un público determinado, estas siempre irán acompañadas del deseo de ocio y evasión. Por eso es que la historia en los videojuegos tenderá a estar supeditada a los avatares de la jugabilidad y a resultar atractivo para los consumidores.

El tercero de los aspectos que mencionábamos es el apartado técnico. Esto hay que subrayarlo porque conceptos como *espectacularidad* o *hiperrealismo*, que se unen a la estetización de la que hablábamos, no pueden aplicarse de la misma forma a productos de los últimos años que a los de hace veinte, ni a todas las plataformas de juego por igual. Deben ser considerados en su contexto, y lo que décadas atrás suponía un gigantesco despliegue de medios, hoy podemos verlo como un producto con pobreza gráfica. *Wolfenstein 3D* (ID Software, 1992), supuso todo un hito en su momento para los videojuegos del género *shooter*, por ejemplo.

Por otro lado, cabe subrayar la importancia del contexto y herencias culturales del videojuego. Las obras de Tom Clancy³⁴, H. P. Lovecraft³⁵, Andrzej Sapkowski³⁶, Dmitry Glukhovsky³⁷, o sagas cinematográficas como *Star Wars* y *The Lord of The Rings*³⁸ son solo algunos ejemplos de las evidentes conexiones

34 El escritor de *The Hunt for Red October* (1984), que inspiró la película del mismo nombre, también escribió novelas como *Rainbow Six* (1998), título que fácilmente nos recuerda a la saga de videojuegos surgida a partir de su literatura y que le ha permitido disfrutar de más de 30 entregas de Ubisoft del género de Disparos en Primera Persona que llevan su nombre como seña de identidad.

35 Además de videojuegos específicos, como *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* (Headfirst Productions, 2005) o *Call of Cthulhu: The Official Video Game* (Cyanide, 2019), la mitología de Lovecraft y la estética a ella asociada han dado lugar a un prolífico imaginario videolúdico que podemos ver en *Beyond Good and Evil* (Ubisoft, 2003), *Bloodborne* (FromSoftware, 2015) o *The Sinking City* (Frogwares, 2019), por mencionar algunos casos.

36 Se trata de un autor polaco de fantasía cuyas obras —*Wiedzmin*, 1990; *Sword of Destiny*, 1992, *The Last Wish*, 1993, etc.— inspiraron la conocida saga de videojuegos de rol *The Witcher*, de la también polaca CD Projekt, también llevada a la televisión a través de una serie distribuida por Netflix.

37 Padre de la saga *Metro* —*Metro 2033*, 2005; *Metro 2034*, 2009, etc.—, sus libros están sobre la base de la saga de videojuegos del mismo nombre, del estudio ucraniano-maltés 4A Games Limited.

38 Pretendemos hacer referencia aquí tanto a la saga cinematográfica, por la indudable influencia estética que las películas de Peter Jackson han tenido sobre los videojuegos más actuales basados en el mundo de J. R. R. Tolkien, como a la literaria, pues existieron numerosos ejemplos antes del estreno de aquellas, como los producidos por Beam Software o Interplay en los años 80 y 90.

entre la literatura, el cine y los videojuegos³⁹, que también se dan en el caso de los de contenido histórico. Dejando a un lado los ya tratados ejemplos del tipo *Disparos en Primera Persona*⁴⁰, podríamos destacar la influencia del *peplum* o de grandes producciones como *Gladiator* (Scott, 2000) en la idealización y la visión espectacular de la antigüedad romana —patente en *Imperium Civitas III* (Haemimont Games, 2009) o en *Ryse: son of Rome* (Crytek, 2013)—, así como de la imagen fantásica de la arqueología popularizada desde *Indiana Jones* y que luego heredaría el medio videolúdico⁴¹. La observación de las genealogías y el entorno cultural en que se genera el videojuego resultan fundamentales para comprender los porqués de la elección temática y de la naturaleza de las representaciones que este medio alberga. En esta misma línea, el análisis del impacto y la recepción, las reacciones de la comunidad de jugadoras y jugadores a los lanzamientos, las críticas profesionales, *amateur* y también las experiencias de juego. Los medios para llegar a esto van desde los estudios sociológicos hasta la navegación por innumerables foros, plataformas donde los usuarios se graban a sí mismos jugando —lo que nos permite observar sus apreciaciones—, comentarios en las mismas, puntuación en páginas de compra⁴², etc. A decir verdad, todas estas facetas han sido proporcionalmente desatendidas en los *Historical Game Studies* con respecto a la dimensión interna y formal del videojuego. Se hacen necesarias nuevas propuestas de recopilación documental y gestión de las fuentes de información en red para obtener datos que permitan sostener las investigaciones sociológicas e historiográficas en este sentido, equiparándolas a nivel de rigor y método a las de campos más larga tradición.

39 Conexiones que, por cierto, pueden darse también a la inversa, con una influencia de los videojuegos sobre el cine, como pudiéramos ejemplificar en títulos como *Resident Evil* (Capcom), *Silent Hill* (Konami), *Tomb Raider* (Square Enix), etc.

40 Consúltese, a este respecto, la obra de VENEGAS RAMOS, A.: «Entre el cine y el videojuego: ética y estética en las producciones sobre la II Guerra Mundial», en J. F. Jiménez Alcázar y G. F. Rodríguez (coords.), *Videojuegos e Historia: entre el ocio y la cultura*, Murcia, Servicio de publicaciones de la Universidad de Murcia, 2018.

41 FERRO GARRIDO, M.: «De artefactos y puzzles: una visión de la Arqueología en los videojuegos» (comunicación), *III Congreso Internacional Historia y Videojuegos*, Universidad de Murcia, 2019.

42 Sobre este particular, comienzan a realizarse estudios empleando técnicas ligadas a la gestión de datos de compra y descargas en estas plataformas, así como la puntuación, caso de TRINIDAD VEGA, J.: «La comunidad “modder” en videojuegos de estrategia históricos: representaciones del pasado a través de los creadores de contenido digital», *III Congreso Internacional Historia y Videojuegos*, Universidad de Murcia, 2019, que explicaba un estudio sobre las tendencias de consumo de contenidos históricos realizado a partir de las preferencias de los usuarios de Steam por diversos mods para la saga *Total War* (Creative Assembly).

2.2. LAS DIFERENTES PROPUESTAS PARA EL ANÁLISIS INTERNO DE LA NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO

Como hemos visto en el primer apartado, la manera en que se despliega la narrativa en los videojuegos es un fenómeno complejo, por lo que debemos empezar por definir algunos conceptos. Simon Maria Hassemer (2014)⁴³ ofrece una primera división entre el aspecto procedural del videojuego —es decir, las reglas de que se compone— y la semiótica, la realidad que se recrea o simula⁴⁴ a través de imágenes y sonidos. Hay que mencionar también el de la *retórica* videolúdica, la capacidad para persuadir: los desarrolladores tratan de convencer al jugador de la validez de lo que se le ofrece, hacerlo resultar “verosímil”, de manera que este olvide la pantalla y el controlador para sumergirse en el mundo ludoficcional —estrategias de *autenticación*—, y así alcanzar lo que se ha denominado “la transparencia del medio”⁴⁵, que se sitúa como objetivo de cualquier producto audiovisual, y que hace posible la circulación fluida de narrativa y su recepción, especialmente si hablamos de relatos históricos. Esta retórica se despliega a través de la mencionada semiótica y de lo que Ian Bogost (2007) refirió en su día como *retórica procedural*⁴⁶, que para él implicaría la persuasión mediante la inserción del jugador en un proceso integrado por las reglas del videojuego, y que habitualmente esconde implicaciones ideológicas⁴⁷.

43 HASSEMER, S.: «Does History Play the Role of Storyline? Historiographical Periodization as Theme in Video Game Series», en T. Winnerling y F. Kerschbauer (eds.): *Early Modernity in Video Games*, Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars Publishing, 2014, pp. 66-67.

44 Queremos anotar que el sentido de la palabra *simulación* varía en los diferentes autores, y aunque en este ensayo lo hemos utilizado en el sentido braudillano, otros como SCHUT, K.: «Strategic Simulations and our Past», *Games and Culture*, 2-2 (2007), pp. 213-235, disponible en <http://gac.sagepub.com/cgi/content/abstract/2/3/213>, [noviembre de 2018], p. 219, lo entiende, parafraseando a FRASCA, G.: «Simulation versus narrative: Introduction to ludology», en M. Wolf y B. Perron (eds.), *The video game theory reader*, Nueva York, Routledge, pp. 221-235, como la modelación de un sistema a través de otro que mantiene algunos de los comportamientos del sistema original. La fiabilidad de la *simulación* iría en el sentido de la cantidad de elementos que mantuviese, y en este sentido es en el que el presente trabajo evaluará cómo se *simula* la Segunda Guerra Mundial en los videojuegos.

45 NOHR, R.: «The Game is a Medium; the game is a Message», en T. Winnerling y F. Kerschbauer (eds.), *op. cit.*, pp. 3-23.

46 BOGOST, I.: «The Rhetoric of Video Games», en K. Salen (ed.), *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games and Learning*, MIT Press, 2008, pp. 117-139.

47 Las implicaciones ideológicas de los mecanismos de juego habían sido referidas por GOTTSCHALK, S.: «Video-Games as Postmodern Sites/Sights of Ideological Reproduction», *Symbolic Interaction*, 1, 18 (1995), pp. 1-18, que utilizaba para ello el término de *videology*.

Por su parte, Adam Chapman (2016) parece establecer una división semejante. En resumidas cuentas, tendríamos la *narrativa de encuadre* (*framing narrative*)⁴⁸, que es el esqueleto argumentativo genérico que proporciona entidad al videojuego, creado únicamente por los desarrolladores —si bien puede ser variable y dependiente de las elecciones que se realicen durante el juego—. Se divide en *fragmentos narrativos*, que se nos van proporcionando de diferentes formas, dependiendo del formato videolúdico que estemos tratando; en juegos de mundo abierto, podrían ser pistas o diálogos, mientras que en los más lineales pueden asumir la forma de cinemáticas o instrucciones previas a las misiones. El cumplimiento de los *objetivos de encuadre* —metas deseadas por el jugador hacia las que debe dirigir sus acciones— son lo que nos permite avanzar a lo largo de dicha narrativa, y para ello el usuario deberá valerse de los *controles de encuadre*⁴⁹.

Estos últimos son las reglas básicas que dan un sentido a las acciones en el juego, y que modelan las posibilidades que posee el jugador de interactuar con el entorno e influir sobre él —*agency*—. Ese mundo estaría compuesto de *lexias*, unidades mínimas de contenido narrativo, que según Chapman pueden ser representaciones lúdicas de «*agentes, objetos, estructuras sociales, arquitectura, procesos, acciones y conceptos*», por lo que se trata, básicamente, de todo lo que podamos encontrar por el escenario que posea algún sentido. Las dinámicas de juego, el diálogo entre el jugador y todos estos elementos, darían pie a la formación de una *ludonarrativa* que, como ya hemos dicho, emergería como una creación genuina del videojuego y única de su experiencia. Durante este proceso, en el jugador se producen *resonancias* —concordancia entre lo observado en la pantalla y el contexto predefinido del usuario— y *disonancias* que el mismo puede tratar de configurar a través de los controles.

En fin, parece claro que nos movemos en ciertas dinámicas comunes, que podemos resumir en:

- ✓ El aparato prediseñado del videojuego, establecido por los desarrolladores, una narrativa o argumentario general que se construye tanto a base de fragmentos narrativos más o menos directos —textos, voces, imágenes y vídeos—, como a través del escenario creado y de las normas procedurales del juego.
- ✓ Estrategias de autenticación, que pretenden hacer el producto verosímil ante el público para resultar atractivo y conseguir esa *transparencia del medio*.

48 CHAPMAN, A.: *op. cit.*, pp. 121-122.

49 *Ibid.*: p. 125.

- ✓ El papel reservado al jugador, su propia naturaleza y las posibilidades de que dispone en cuanto a interacción, exploración e influencia sobre el marco que se le proporciona.
- ✓ El resultado que deriva de la mezcla de todo lo anterior, una *ludonarrativa* que únicamente puede existir gracias a la propia experiencia de juego y que lo diferencia sustancialmente del cine o la literatura.

Estas características encajan bastante bien en los tres principios del *Historian's GameCAM*⁵⁰, de Winnerling y Kerschbaumer (2014): la “Construcción” —es decir, la identificación de los elementos que conforman la narrativa del videojuego—, la “Medialidad” —patrones de interacción y narración del propio videojuego como medio, con sus posibilidades y limitaciones particulares— y la ya comentada “Autenticación”.

2.3. MARCOS NARRATIVOS Y TIPOLOGÍA

Teniendo en cuenta las aportaciones que acabamos de presentar, extraemos algunas conclusiones acerca de lo que debe incluir un análisis interno de los elementos compositivos del videojuego. Lo dividiremos en tres partes esenciales e interrelacionadas: 1) marcos narrativos, 2) elementos de comunicación audiovisual y 3) elementos de comunicación procedural.

El primer apartado establece una suerte de línea argumental del videojuego, a la vez que un trasfondo para el despliegue de las acciones del jugador y un campo abonado para la ludonarrativa. Se trata de un acuerdo de mínimos entre el mundo ficcional ideado por los desarrolladores y aquello surgido de la propia interacción y dinámica interpretativa. Como señalaba Chapman, el *marco* —o *encuadre*— narrativo se encuentra fragmentado, distribuido a lo largo de todo el videojuego a través de diálogos, imágenes, mecánicas, clips de vídeo, etc., y solamente una observación del mismo en su conjunto puede revelarnos la totalidad de su naturaleza. No obstante, para que nuestro análisis resulte funcional debemos conseguir articularlo en un relato inteligible que dé cuenta de las ideas-fuerza que se manejan, el punto de vista y significados desde los que se está operando.

50 WINNERLING, T. y KERSCHBAUER, F.: *op. cit.*, pp. xvi-xvii. Hay que destacar que, tratándose de una metodología híper comprimida en apenas dos páginas de libro, sienta tres patrones conceptuales que pueden dar lugar a un enorme desarrollo, como en cierta manera trata de plasmarse en los diferentes capítulos del citado monográfico. Es una propuesta en diálogo con la teoría de la comunicación audiovisual y videolúdica, que abre las puertas a una investigación interdisciplinar.

Este punto es donde mayor tensión encontraremos entre la narrativa pretendidamente *histórica* y la ficticia, entre *history* y *story*, por utilizar un símil con la lengua inglesa. El videojuego pretende introducir al jugador en un escenario representativo del pasado y a su vez incorporar elaboraciones fantasiosas que sustenten la jugabilidad, por lo que se trata de una mezcla entre fechas, nombres, localizaciones y otros datos provenientes de la investigación científica sobre el pasado y aquellos que obedecen a la creatividad literaria. Retomaremos más adelante esta misma tensión al referirnos a los elementos audiovisuales y procedurales, pero es necesario anotar que del resultado de la misma dependerá el que los identifiquemos como *simulaciones realistas* o *simulaciones conceptuales*⁵¹. Las primeras se caracterizan por la obsesión con el dato y la precisión histórica, el fetichismo con las recreaciones visuales y la estética del pasado, la narración casi documental de acontecimientos concretos y perfectamente delimitables. Se venden como un retrato fiel de la historia. Por su parte, las *conceptuales* se refieren a una evocación del ayer por medios más difusos, con un mayor contenido declaradamente ficcional en el que se insertan ideas e interpretaciones estructurales o evocadoras en un sentido laxo.

De hecho, tan liviano puede ser que directamente no exista un marco narrativo en absoluto, aunque sí haya contenido histórico. *History Warriors* (Clipstories, 2019) permite a los jugadores escenificar combates entre representaciones de personajes históricos como Abraham Lincoln, Adolf Hitler, Juana de Arco, Ernesto “Che” Guevara o Napoleón Bonaparte⁵². Existen implicaciones, ideas e interpretaciones históricas detrás de su planteamiento, pero se trata este de un caso en que la dimensión lúdica y conceptual del videojuego entraña un

51 Tomamos aquí la clasificación que realiza CHAPMAN, A.: *op. cit.*, pp. 61-79 en lo referido al tipo de representación que el videojuego trata de plasmar. Otras etiquetas serían aquellas referidas a la mayor o menor linealidad de la narrativa y a la capacidad del jugador para intervenir sobre la misma (pp. 128-131), en cuyo caso hablaríamos, a grandes rasgos, de estructuras “deterministas” (*Deterministic Story Structures*) —las más, lineales y menos propensas a verse modificadas por medio de la interactividad, caso, por ejemplo, de *Brothers in Arms: Hell’s Highway* (Ubisoft, 2008)—, “abiertas” (*Open Story Structures*) —que, dentro de un marco narrativo definido, dejan espacio a la agencia y el despliegue ludonarrativo, como en *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse Studios, 2018)— y “ontológicas” (*Open-Ontological Story Structures*) —aquellas cuya narrativa depende en su mayor parte de las acciones del jugador, otorgando un importante papel a la creatividad o la exploración y especialmente dados a la generación, por ejemplo, de alterhistorias, como sería el caso de la saga *Europa Universalis*, de Paradox Interactive—.

52 Véase la información que nos ofrece su página de Steam, donde además destaca la banalización y descontextualización de estas figuras, reducidas a meros clichés o materiales gráficos para la generación de mundos ficcionales, https://store.steampowered.com/app/1150580/History_Warriors/ [octubre de 2019].

peso mucho mayor que el de la narrativa al uso. En estas ocasiones, resultará más práctico acudir a la semiótica de los elementos audiovisuales y procedurales, que tratamos en el siguiente apartado.

Veamos un ejemplo de *simulación realista*. En *Battlefield V* (Ubisoft, 2018), tenemos la oportunidad de ponernos en la piel del soldado colonial francés Idrissa —misión *Tirailleur*—, que acude a Europa como partícipe del asalto aliado a las posiciones del III Reich en el contexto de la Operación *Dragoon*. La campaña empieza situándonos en el eje espacio-temporal con un sobrio texto en blanco sobre fondo negro donde reza:

“PROVENCE, FRANCE. AUTUMN 1944. The Battle to retake Europe is underway. After OPERATION OVERLORD’S bloody victory on the beaches of Normandy, OPERATION DRAGOON begins a deadly incisión from France’s southern coastline. 500.000 allied tropas from around the globe advance through a country that has known occupation for half a decade. Although a stretched thin and poorly-supplied, german fortifications and artillery dominate the landscape. The enemy is prepared.”

A continuación, un envejecido Idrissa nos cuenta, desde el tiempo presente, sus vivencias de la guerra como una parte del pasado que la historia ha decidido olvidar. Es un relato personal y ficticio, pero que pretende representar un hecho auténtico que se explicita al final de la misión:

“The summer of 1944 saw troops from around the world deployed on french soil. The Free French Army, France’s Colonial riflement and her international allies. Many came to fight for a country they had never seen. An estimated 25.000 Tirailleur died fighting for a country most had never seen. In 2010, France granted full military pensions to 30.000 surviving colonial veterans from Africa. In 2017, President François Hollande awarded French citizenship to 28 surviving Tirailleurs Sénégalais. Over 200.000 Tirailleurs fought for France.”

El marco narrativo en que el videojuego sitúa nuestras acciones es un escenario *real*, localizable en el tiempo y lleno de datos históricos precisos. La tensión entre *history* y *story* se inclina hacia la intención de representar un homenaje a un colectivo olvidado entre los protagonistas de la Segunda Guerra Mundial a través de una simulación realista, como una suerte de memoria *protésica* —en la medida en que se genera un relato artificial que llena un vacío en la narrativa sobre la guerra, el de las tropas coloniales—, *hipermnemónica* —carente de

trascendencia o ritual, disociada de su sujeto protagonista y creada en base a sí misma, pero sustitutiva de la memoria “natural”— e *hiperhistórica*, porque su finalidad es evidentemente comercial y su principal atractivo se encuentra en la espectacularidad audiovisual y el componente lúdico, no en su relato⁵³.

Este es el argumento en el que se inscriben las acciones del *gameplay*, y se soluciona con textos y clips de vídeo en momentos sin posibilidad de agencia por parte del jugador —*cut scenes*—. En otros títulos del género *shooter* anteriores a este, encontrábamos metraje de archivo⁵⁴ y narradores en forma de voz radiofónica, diarios del combatiente, etc. Lo que viene a continuación es un *gameplay* marcado por las normas tradicionales del género del que la cantidad de información que podemos extraer sobre el marco narrativo es más limitada. El pelotón de Idrissa avanza, liderado por él mismo, a través de diversas posiciones alemanas hasta realizar un ataque final sobre la fortaleza enemiga. Se llenan las acciones de un espíritu de realización y demostración de valía tanto a los ojos de quienes consideran a los senegaleses una raza inferior, *untermenschen*, como a los del propio imperio francés, que menospreciaba a los soldados de sus colonias.

No es así en el caso de videojuegos como *Wars and Warriors: Joan of Arc*, donde buena parte de la narrativa se despliega a través de los diálogos *in game* y, muy especialmente, de las propias acciones del jugador a través de la mítica figura de Juana, recreando famosas batallas de la Guerra de los Cien Años, como la batalla de Meung-sur-Loire⁵⁵, en que este se convierte en protagonista absoluto. La representación continúa pretendiendo parecer “realista”, pero la capacidad de agencia del jugador lo integra como un sujeto activo en el devenir de los acontecimientos. Es una narrativa que podríamos denominar *abierta*, no ya *determinista* —véase la nota anterior—, y donde el principal medio de expresión de la misma se encuentra dentro del propio juego, y no en las *cut scenes*. En fin, se trata de diversos ejemplos de cómo podríamos encontrar representados los argumentos del videojuego, cada uno con sus lógicas internas y, en consecuencia, con sus propias demandas metodológicas.

53 Reunimos, como ejemplo de aplicación de las herramientas epistemológicas antes mencionadas, los tres conceptos de memoria con que cerrábamos el marco interpretativo.

54 BARON, J.: «Digital Historicism: Archival Footage, Digital Interface and Historiographic Effects in Call of Duty: World at War», *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 2-4 (2010), pp. 303-314, nos habla del “efecto archivo” que el empleo de imágenes reales de la guerra produce en la sensación de juego, reforzando la idea de autenticidad y enfatizando las visiones lineales y reduccionistas de la historia propias de estos medios.

55 CHAPMAN, A.: *op. cit.*, pp. 122-127, despliega la narrativa procedural a través de los “objetivos de encuadre” (*framing objectives*) y los “controles de encuadre” (*framing controls*), es decir, las diferentes metas que el juego nos plantea y el funcionamiento del sistema de reglas y mecánicas de que disponemos para alcanzarlas, lo que contendría una narrativa implícita.

2.4. ELEMENTOS AUDIOVISUALES Y PROCEDURALES

Diríase que el mayor potencial que encontramos en estas partes jugables se encuentra en descifrar la semiótica de los elementos audiovisuales y procedurales; las redes de significantes y significados, los porqués, las estructuras de entendimiento, las implicaciones sociales y culturales de cada una de ellas. En la dimensión histórica, un buen acercamiento consistiría en observar cómo se pretende llevar al jugador a un determinado momento del pasado⁵⁶. Cómo se trata de mostrar el relato de contenido histórico como *creíble* antes que real, y como *real* en la medida de lo posible, esto es, *verosímil*. Debe existir una suerte de patrón cultural, de convencionalismo, para que asociemos determinados signos a ciertos momentos del pasado, y parte del trabajo del historiador o historiadora que se acerque al discurso hipermnemónico de los videojuegos consiste en encontrar respuestas para esta cuestión.

Los elementos audiovisuales y procedurales suponen toda la dimensión visible y jugable del videojuego. Los primeros abarcan desde las primeras imágenes de las *cut scenes* hasta el suelo que pisan nuestros personajes, el entorno recreado, los menús y carteles con instrucciones, la música que suena o los efectos de sonido. Por su parte, los procedurales, como ya hemos explicado, se refieren a las implicaciones de las diferentes mecánicas de juego. Las normas que regulan lo que podemos hacer y que determinan la relación que se plantea entre el jugador, el marco narrativo y el apartado audiovisual del videojuego, algo determinante de la ludonarrativa posterior. En los del tipo *shooter*, por ejemplo, solamente se nos da la posibilidad de interactuar a través de las armas y la violencia, lo que excluye toda posibilidad de representación no castrense de la 2GM por estos medios. Algo muy distinto de videojuegos de estrategia en tiempo real como *Imperivm Civitas*, donde lo que prima es la gestión de recursos y el gobierno de la ciudad, esto es, el aspecto civil.

Podríamos identificar tres tipologías dentro de estos elementos compositivos del videojuego. En primer lugar, hablaríamos de los *elementos de validación* como aquellos que nos remiten unívocamente a un momento determinado del pasado.

⁵⁶ La identificación de estas *estrategias de autenticación* que mencionábamos con el ejemplo de NOHR, R.: *op. cit.*, se encuentra también presente en el artículo de COOKE, L. y HUBELL, G.: «Working Out Memory with a Medal of Honor Complex», *Game Studies*, 15-2 (2005), disponible en http://gateway.proquest.com/openurl?ctx_ver=Z39.88-2003&xri:pqil:res_ver=0.2&xres_id=xri:ilcs-us&xrft_id=xri:ilcs:rec:abell:R05414755 [marzo de 2019], que además se hace consciente de las implicaciones mnemónicas de estos videojuegos. Los autores aplican el estudio a un ejemplo más reciente, como es el de la *Operación Anaconda* de EEUU durante la Guerra de Afganistán.

Son los que autentican la narrativa histórica del videojuego a los ojos del jugador que consume por reconocerse de manera instintiva y activar asociaciones de ideas en su mente derivadas de un imaginario socialmente condicionado por la dimensión histórica de la cultura⁵⁷. En los videojuegos de tipo *shooter* mencionábamos el metraje de archivo, armas de la Segunda Guerra Mundial perfectamente recreadas, simbología y estéticas asociadas al fascismo y elementos heredados de la cultura literaria, gráfica y cinematográfica. Son las líneas maestras, los anclajes de la pretendida precisión histórica del videojuego, y por ello su análisis resultará esencial. En este sentido, Eva Kingsepp (2006) afirma que la localización temporal del videojuego está definida en términos de autenticidad, y tratar el similar concepto de “significantes auténticos” (*authentic signifiers*) “whose impact depends on the leve lof familiarity”⁵⁸, esto es, en que los sujetos que jueguen al videojuego estén habituados a sus convenciones semióticas y hayan aprehendido sus redes de significados a través de la propia práctica videolúdica y del consumo de otros productos de ocio masas. La autora pone otro ejemplo muy significado en el caso del género *shooter*: las voces de los soldados alemanes, que repiten frases típicas destinadas a formar parte del entorno de juego para transmitir lo que ella llama sensación de *nazi-ness*⁵⁹, lo que, además, funcionaría como un “significante auténtico”, o “elemento de validación”.

A otro nivel se encuentran aquellos que, sin tratarse de signos directos o fórmulas infalibles de significación, evocan una situación determinada o un periodo histórico en un sentido más amplio. Pertenecen a esta categoría elementos que obedecen a una estética *retro*, aunque se trate de algo puramente ficticio, y que se mueven en un espacio más cercano a lo conceptual que a lo “realista”, remitiendo

57 En este sentido, queda pendiente una aproximación a las nuevas formas de memoria desde ópticas y métodos modernos de la sociología o la psicología social. Sería el caso de las “representaciones sociales”, ejercicio que podemos encontrar ejemplificado —si bien desde un punto de vista más sociológico que historiográfico— en SOSA, F.; NATAPOF, D. y ZUBIETA, E.: «Representaciones Sociales de la Segunda Guerra Mundial: Valores y Dominancia Social», *Psicodebate*, 17-2 (2017), pp. 55-68. Considerando la historia como un objeto de representación a nivel social, y vinculándola a la memoria colectiva y a la existencia de sistemas de valores asociados a estas representaciones, las autoras realizaron un estudio de campo con 134 mujeres y 90 hombres de Argentina. Mediante un cuestionario, desvelaron (p. 64) que la consideración de la Segunda Guerra Mundial como una catástrofe social por parte de los sujetos de análisis se relacionaba con valores que enfatizaban “la independencia de juicio y la acción, y la preocupación y aceptación de los otros como iguales” (p. 66), mientras que aquellos que primaban su lado positivo, en cuanto a avances científicos y tecnológicos, se asociaban más a “la autopromoción, es decir, el éxito personal y el poder” (p. 67).

58 KINGSEPP, E.: *op. cit.*, p. 73.

59 *Ibid.*: pp.77-80.

a ideas difusas como “civilización”, “guerra”, “antiguo”, “europeo”, “pobreza”, etc. Una fina línea los separa de los inconcretos, aquellos de que se compone el escenario más básico y que tienen por única función contribuir a la estética anterior y resultar verosímiles, los que llamaríamos *inconcretos* o *de atrezzo*.

No se trata de compartimentos estancos, una vez más, sino de etiquetas que nos pueden resultar útiles en la búsqueda de las claves que conforman las narrativas a identificar dentro del propio videojuego. Contemplar estas cuestiones nos revela, por ejemplo, nuestra visión de la antigüedad romana en clave de monumentalidad, arquitecturas y estéticas pétreas o marmóreas; una Edad Media de espadas, armaduras, castillos y campesinos; una poco atendida y difusa Edad Moderna o un siglo XX marcado por el periodo 1939-1945 y diversos escenarios de la Guerra Fría, todo ello atravesado por la omnipresente temática bélica. Observar los elementos procedurales nos permite ver la aplicación de conceptos presentistas al pasado, su distorsión y moldeado para adaptarlo a las demandas de entretenimiento de la actualidad, modificando nuestra percepción del mismo, pero vinculándonos fuertemente a él. Las implicaciones sociológicas y culturales que de esto se derivan suponen un horizonte de investigación cuyos caminos están aún por explorar, pero que apuntan encontrarse más allá de la temática ligada a la memoria y la cultura históricas. A fin de cuentas, y más todavía que el pasado, los videojuegos y la cultura de masas resultan un buen testimonio de cómo la sociedad que los genera se ve a sí misma.

3. CONCLUSIONES

Lo primero que constatará todo aquél que se aproxime a la realidad del pasado en los medios de masas es que nos encontramos ante formas hasta hace poco inexploradas de narración y representatividad. Da lo mismo la conceptualización que realicemos; en todos los ejemplos, se parte sobre la base de que se están planteando problemáticas nuevas, formas de recuerdo y roles de la historia que requieren de un estudio específico, que se resisten a los moldes clásicos postulados por las ciencias sociales y que afectan a la propia concepción del ayer y de las disciplinas que de él se preocupan.

No resulta sencillo sostener en el tiempo esquemas de comprensión de fenómenos tan sumamente volubles, tan sujetos al devenir acelerado de la era digital como son los videojuegos. Mucho menos cuando estos pretendan sostenerse en rígidos procedimientos metodológicos: a la luz de lo que hemos visto, si algo queda de relieve es que evolucionamos hacia la necesidad de ámbitos epistemológicos abiertos que se adapten al cambio imprevisible de estos fenómenos y a las distintas



posibilidades de entendimiento que estos ofrecen; que se aparten de una concepción ortodoxa del objetivismo para redescubrir la profesionalidad científica en la capacidad de análisis del ejercicio académico, en el contraste de información, en el diálogo transdisciplinar y en el manejo de lenguajes dispares. Esto no significa que los paradigmas de hoy deban renunciar a generar nuevos conocimientos, ni que todos ellos estén sujetos al más absoluto relativismo, sino que deben funcionar como herramientas flexibles en el contexto de un mundo en perpetua transformación.

La Historia no es un caso excepcional. El estudio del pasado en los videojuegos ha de resultar un puente, una oportunidad para que nuestra disciplina entronque con las necesidades autodefinitorias de la actualidad: precisamente porque nos dedicamos a investigar sobre las distintas facetas del pasado, hallar en él un pilar clave de las nuevas formas de la cultura es razón de más para que nos interese por ellas. A la vista queda que no es suficiente acudir a las ideas surgidas de la interpretación del giro mnemónico posterior a la Segunda Guerra Mundial. La cultura histórica ya no solo se divide en historia académica y en memoria —si es que así lo ha hecho alguna vez—, y esta última requiere de nuevas aproximaciones. No es ya que los relatos de las víctimas de Auschwitz hayan trastocado la idea de recuerdo, hemos abandonado la “era del testigo”: estamos en otro momento, uno en que el contenido trascendente del ayer se diluye en las demandas del gran público, del consumo de estéticas nostálgicas, del ocio y de lo lúdico. Atrás han quedado las fronteras identitarias de la memoria; en el mundo de hoy, todo pasado puede generar identidad o permear las instituciones sociales y las conciencias colectivas. El sujeto protagonista se ha despedazado y sus girones pueden comprarse en los estantes de una tienda o con una transferencia de *PayPal*. El ritual es una cáscara y la tramoya es el mercado.

Esto no significa que exista un vacío de contenidos. Al contrario, nos habla, a todos los niveles, de dinámicas de cambio y adaptación, procesos para cuyo análisis debemos generar herramientas. Lo que hemos presentado en este artículo no es más que una toma de contacto, una mirada sobre lo que pueden implicar los nuevos campos que se abren para el ejercicio de la profesión de historiador, pero también un repaso por varios ejemplos de trabajos e investigadores que ya han comenzado a desarrollar fórmulas con las que abordar estas realidades.

LA FIN DEL MUNDO: HISTORIA, CULTURA, VIDEOJUEGOS Y APOCALIPSIS¹

Juan Francisco Jiménez Alcázar

Universidad de Murcia

Gerardo F. Rodríguez

Universidad Nacional de Mar del Plata-CONICET

*“No soy un mal tipo, trabajo duro y quiero a mis hijos.
¿Por qué tengo que pasarme medio domingo
escuchando cómo me voy a ir al infierno?”
(Homero Simpson)²*

Una pregunta de inicio: ¿cuántas personas habrán leído el *Apocalipsis* de san Juan en nuestros tiempos? Ciertamente que su número es alto, pero a buen seguro que no tanto como pudiera parecer. En cambio, casi todos han oído hablar de él, razón por la que forma parte de nuestra cultura y su significado, más o menos acertado, y también que algunos de sus personajes, como los «cuatro jinetes», son elementos incorporados a lo que somos como individuos y como grupo. La Naturaleza nos enseña desde bien pequeños que siempre hay un

¹ Este trabajo se inscribe en el seno del proyecto de investigación *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 Universidad, Plan Estatal de Investigación Científica y Técnica y de Innovación 2013-2016, convocatoria de Excelencia 2016. <https://www.historiayvideojuegos.com>. Los enlaces han sido comprobados con fecha 1 de marzo de 2020.

² En Latinoamérica, corresponde a la cuarta temporada de la serie animada *Los Simpson* se emitió en la cadena Fox entre el 24 de septiembre de 1992 y el 13 de mayo de 1993. El episodio 62: “Homero hereje” se estrenó el 8 de octubre de 1992.

principio y un final, por lo que es común que en la mayor parte de las culturas y civilizaciones se haya edificado un concepto de “final”, al igual que de “origen”.

En estas páginas plantaremos algunas reflexiones en torno a la noción de “apocalipsis”: usos, abusos, imaginarios, mentalidades... de ayer y de hoy. Reflexiones que permiten preguntarnos sobre la existencia o no de límites, entre realidad y ficción, en las cuestiones referidas a las ideas apocalípticas y milenaristas. No es nuestro deseo ni objetivo hacer un repaso sobre las manifestaciones culturales que hayan expresado ese mensaje oclusivo, pues sería un estudio abocado al infinito. Tratamos de realizar una serie de reflexiones sobre cuestiones puntuales, siempre de tipo cultural y unidas al reflejo histórico y de expresión en el horizonte de las expresiones sociales, leamos Cultura, con mayúscula, donde también tendrán cabida, lógicamente, los semblantes esbozados por el ocio digital. Lo hacemos desde una perspectiva de cultura argentina y española, con el objetivo de culminar la evidencia de una homogeneización de parámetros culturales básicos pues, al fin y al cabo, la idea de “fin del mundo” también es geográfica.

Procede partir de una premisa, y es la de qué es realmente el concepto de *Apocalipsis*, qué creemos mayoritariamente que es y, lo más importante, para quién estaba dirigido o asumió y asume el discurso. Es inherente a la idea de fin de la existencia, donde la letra alfa era el inicio de la Creación y la omega su oclusión, pero como anuncio de esa consumación de los tiempos debía de acontecer determinados sucesos de carácter extraordinario que cumplía precisamente esa misión: el de publicitarlo para que todos supieran/supiéramos qué iba a pasar. Valdrá con observar con cierto detenimiento un crismón para ver cómo se sitúan a izquierda y derecha ambas letras escoltando las iniciales en griego también de Jesucristo (la ji —X— y la ro —P—)³. En nuestro caso, centraremos el interés en la omega. De todas formas, en el *Apocalipsis* aparece claramente así:

Yo soy el alfa y la omega, el primero y el último, el principio y el fin (Ap. 22, 13)

Esta referencia al libro joánico la vamos a ver en algún videojuego de forma directa y también indirecta, caso de *Fallout 3* y de la serie *Halo*, cuestión que abordaremos más adelante.

Lo fundamental para consolidar esta idea no es la de *destrucción*, que es lo que se ha consolidado en el imaginario colectivo, más sencilla y con querencia

3 GARCÍA GARCÍA, F.A.: “El Crismón”, *Revista Digital de Iconografía Medieval*, II-3 (2010), pp. 21-31.

mayoritaria a la simplificación —y, por lo tanto, al error—, sino la de *resurrección o surgimiento de un tiempo nuevo*. Aquí es donde se fundamenta uno de los objetivos del presente trabajo, pues en ese proceso postrero es donde el guion del videojuego ha encontrado más posibilidades.

Se advierte de que este trabajo no tiene el objetivo de englobar todas las referencias videolúdicas al tema, ya que sería una labor ingente y no adecuada a las metas propuestas. Será normal, por lo tanto, que algún lector-videojugador eche de menos títulos o algunas alusiones al fenómeno mesiánico en producciones. Las referencias están realizadas con el fin de reflexionar sobre el fenómeno, su plasmación y configuración a lo largo de la Historia y su reflejo cultural en el ámbito del videojuego, por lo que hemos indicado las que nos parecían más oportunas para nuestro propósito.

1. APOCALIPSIS COMO ANTESALA DE LA GLORIA

Nuestra civilización globalizada ha incorporado el mensaje apocalíptico como el de un final en sí mismo, con matices abiertamente caóticos y catastróficos, con debacles y donde el Mal y la distopía dominan todo un contexto general. Los «jinetes» que lo anuncian, al igual que lo hacía san Juan en su obra, sencillamente son los heraldos de que lo que sucederá a continuación, y que es algo ya “conocido”, aunque aún no vivido. Tanto se ha oído y visto, que forma parte esencial de nuestra vida cotidiana, posiblemente porque es el libro bíblico con mayor número de iconos e imágenes escritas, algo que generó desde el primer momento de esa “revelación” un amplio universo de paisajes y personajes. El libro de Juan se unía al de Daniel como “Apocalipsis canónicos”, pero que coexistieron con otros textos que “han ejercido también una extensa y profunda influencia en los autores y escritos posteriores”⁴, divididos en dos grandes grupos: los apocalipsis judíos y los cristianos. Todos ellos van a contribuir a forjar esa iconografía muy clara de un concepto muy imbricado en la cultura judeocristiana, y que también impregnó la islámica, con referencias claras en el Corán.

Vivir una “situación apocalíptica”, pensar en un “apocalipsis nuclear”, entender los matices de un título cinematográfico como *Los cuatro jinetes del apocalipsis* (dir. V. Minnelli, 1962)⁵, *Apocalypse Now* (dir. F.F. Coppola, 1979),

4 GUADALAJARA MEDINA, J.: *Las profecías del Anticristo en la Edad Media*, Madrid, Gredos, 1996, p. 64.

5 Es una adaptación al cine de la novela con el mismo título de Vicente Blasco Ibáñez, aunque esta última centrada en la I Guerra Mundial. <https://www.filmaffinity.com/es/film273595.html>.



Apocalypto (dir. M. Gibson, 2006), o *Terminator 2: el Juicio Final* (dir. J. Cameron, 1991), tanto por su sentido de catarsis final como de descubrimiento y epifanía, generar una serie *anime* titulada en España *Apocalipsis en el instituto*⁶, y así un largo etcétera, hace que ese concepto esté incorporado de manera básica a nuestra cosmogonía cultural de forma completa. La tradición redentora de la cultura occidental, marcada además por fenómenos y acontecimientos de enorme trascendencia, caso de los episodios de pestilencia a partir de 1348, ha hecho el resto para que en la actualidad tengamos un foco que proyecta ese concepto sobre múltiples planos de nuestra expresión cultural. Si no, no entenderíamos narrativas sobre un “apocalipsis zombi” o guiones de ficción desenvueltos en mundos post-apocalípticos.

2. USOS Y ABUSOS CULTURALES DEL *APOCALIPSIS* EN LA ACTUALIDAD

Tomaremos ejemplos de variada procedencia y épocas para ilustrar la primera idea que queremos desarrollar: todos saben qué es el apocalipsis cristiano, o al menos, tienen una imagen aproximada de lo que culturalmente ha fraguado desde hace dos milenios. Propuestas artísticas de todo tipo, literarias, filosóficas, teológicas, cinematográficas, videográficas... han contribuido a forjar personajes y escenarios diversos con el mismo final: el portal de la conclusión en sí misma de la existencia. Un ejemplo actual; la prensa escrita nos permite tener una idea más o menos acabada de que las palabras “apocalipsis” y “apocalíptico” remiten a un ocaso que anuncia una aurora que puede ser un destello de luz o, como suele suceder en la mayoría de los casos, una época de tensión, penumbra y angustia previa a la condenación o a la salvación para el creyente, o para los que no lo son, la antesala de lo definitivo.

Veremos a continuación las expresiones diversas de ese discurso escatológico, resultado de las diferentes perspectivas reflejadas como manifestaciones de desasosiegos, curiosidades, inquietudes y puras creencias para todos. Anunciamos la conclusión, a modo apocalíptico de un final anticipado, de que se ha convertido este acontecimiento en una vía generadora de narrativas rompedoras con el discurrir histórico, con la presencia de sociedades distópicas como contrapunto a las utópicas que hunden sus raíces en una historia contrafactual⁷ más inteligible en nuestro mundo actual, más global y con

6 学園黙示録 Creada por Daisuke Sato e ilustrada por Shoji Sato, su traducción original es *Escuela secundaria de los muertos, Highschool of the Dead* en inglés.

7 EVANS, R.J.: *Contrafactuals. ¿Y si todo hubiera sido diferente?*, Madrid, Turner, 2018.

influencias culturales diferentes, que ha generado un constructo ideológico poliédrico que termina por condicionar la imagen que hoy tenemos de esa iconografía apocalíptica.

2.1. APOCALIPSIS MUSICAL

No se trata de un concierto de determinado tipo de música, pues manifestaciones sonoras que toman momentos de desplome y resurrección los ha habido desde siempre, aunque es posible que lo más conocido para el gran público haya sido el *Ocaso de los Dioses* wagneriano. Si centramos esta cuestión en el ámbito musical argentino, hemos de referirnos a *La Biblia* (1971). Fue la primera y única “obra conceptual” del rock argentino, compuesta por Ricardo Soulé, Willy Quiroga, Juan Carlos Godoy y Rubén Basoalto. En el tema “Apocalipsis” escribieron: “*Este es el final / es el Apocalipsis, / no puedo hablar / apenas si puedo decir lo que veo. // Hay melodías en el aire / esto es maravilloso, / no puede ser el final. // Aquí no termina... // ¡Aquí empieza!*”. Ellos refuerzan la idea que vincula el Apocalipsis con el final, que es, a su vez, un nuevo comienzo, un verdadero renacer. Es una elaboración cultural que no equivoca el mensaje original, pues al contrario de lo que muchos creen, el contexto apocalíptico es el anticipo de un periodo glorioso de la existencia.

Hay muchísimas expresiones musicales en la actualidad cercana o presente que tienen al Apocalipsis como fondo de su desarrollo. Desde el *heavy metal*, como el grupo riojano «Tierra Santa»⁸, hasta una ópera rock, *Apocalipsis*, del *Circo de los Horrores*,⁹ las manifestaciones son producto de esa constante sobre la idea reconocible por todo tipo de público. Solo hacemos referencia somera a esta cuestión, habida cuenta de que tratamos de señalar esa realidad no cuestionada sobre el concepto, acertado o no, de lo que “entendemos”, de manera general, que es un apocalipsis, que puede o no coincidir con qué es el Apocalipsis.

8 Posee un álbum publicado en 2004 con el título de *Apocalipsis* (Locomotive Music), con un tema homónimo.

9 Al más puro estilo *Mad Max* (dir. G. Miller, 1979), con esa estética del desierto anárquico, la web de la compañía lo expresa de forma categórica: “Parece el fin del mundo, pero es solo el principio”. <https://circodeloshorrores.com/apocalipsis>. En la sinopsis, podemos leer más específicamente: “Bienvenidos al día después. Con *Apocalipsis* llega el cuarto espectáculo del *Circo de los Horrores*. En esta ocasión trasladaremos al espectador al mundo después del colapso, donde guerras, sequías, enfermedades, caos medioambiental y peleas entre razas han dejado un planeta devastado, sin casi recursos para subsistir. Una ópera rock circense fusionando por primera vez en un show el mejor rock, la majestuosidad de la ópera, el ritmo del teatro musical y el riesgo del circo”. <https://circodeloshorrores.com/apocalipsis/sinopsis>.



2.2. INTERVENCIÓN ARTÍSTICA

Al igual que lo hemos hecho en el subapartado anterior, aquí sencillamente queremos apuntar una manifestación más de ese presentismo conceptual, donde lo que prima es la idea reconocible por el público al que va dirigida y, lo que es más importante, generada por la idea que posee el creador o creadores de la producción.

Un ejemplo. *Yeguas del Apocalipsis* - Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires (MALBA), 2015. La obra, presentada en el marco del seminario “Efectos virales”, despliega la labor del dúo chileno Yeguas del Apocalipsis (1987-1997), integrado Francisco Casas y Pedro Lemebel. El dúo generó una intervención micropolítica, que cruzaba crítica social —en el Chile de finales de Pinochet—, resignificaciones de género —en el momento de inicios de las luchas por los derechos feministas— y el reconocimiento de nuevas identidades —en su caso vinculadas con el travestismo— con las discusiones públicas, morales y médica, en torno al SIDA como epidemia finisecular y el activismo sexo-disidente y posicionamiento de izquierdas. Nuevamente aquí el *Apocalipsis* del nombre remite a estos nuevos tiempos de duda y sufrimiento, pero también de proyección y alumbramiento.

2.3. NOTICIAS PERIODÍSTICAS

Mario Vargas Llosa escribe a propósito del líder norcoreano Kim Jong-Un: *“tiene en sus manos la llave de una catástrofe nuclear de dimensiones apocalípticas que podría retroceder el planeta a la edad de las cavernas o, pura y simplemente, desaparecer en él toda forma de vida. Sin dejar de temblar, hay que quitarse el sombrero: ¡vaya macabra proeza!”* ¿Cómo llegamos a esto, se pregunta el escritor hispano-peruano? Y responde: *“No tengo ninguna respuesta a esa pregunta que formulo con un sabor de ceniza en la boca. Y temo mucho que nadie tenga una respuesta convincente sobre por qué hemos llegado a una situación en la que un pobre diablo seguramente inculto, de inteligencia primaria, que en las pantallas parece una caricatura de sí mismo, haya sido capaz de llegar a tener en sus manos la decisión de que la civilización siga existiendo o se extinga en un aquelarre de violencia”* (*La Nación*, 19/09/2017). Este texto, como cualquier otro elegido al azar, es representativo de ese concepto masificado de lo que presumiblemente significa *Apocalipsis*.

Otro de los ámbitos de “civilización” en el que la idea se queda fijada para común general. El Boletín de Científicos Atómicos de la Universidad de

Chicago resaltó cuánto se ha modificado para 2019 la hora del denominado «Reloj del Apocalipsis»:

“*Reloj del juicio final* está más cerca que nunca del apocalipsis. Los científicos dicen que el riesgo de una guerra nuclear, calentamiento y desinformación para socavar la democracia, conforman la lista de las principales amenazas para la sociedad en todo el mundo. El Boletín de Científicos Atómicos de la Universidad de Chicago mantiene su simbólico *Reloj de Apocalipsis* a dos minutos de la medianoche, en su evaluación anual de lo cerca que está el mundo de su fin. La herramienta fue creada durante la *Guerra Fría* para advertir de los riesgos del fin del mundo, que simbólicamente ocurrían cuando ese reloj marque la medianoche. El año pasado colocaron las manecillas a las 23:58. Y nada ha mejorado desde entonces, al contrario, se mantiene exactamente igual. El Boletín también hizo alusión a las tensiones entre Washington y Moscú considerándolas como inaceptables. Además, advirtió que las *fake news* provocan rabia y división en todo el mundo en un momento en el que necesitamos calma y unidad. Los expertos además destacaron que los líderes del mundo no han hecho lo suficiente para reducir el riesgo de una guerra nuclear y consideran ceguera y estupidez la actitud de los políticos frente al peligro de una catástrofe atómica. La aguja del reloj ha cambiado veinte veces desde su creación, en 1947. Avanzó dos minutos en 2015, colocándose a tres para la medianoche, debido al “cambio climático no controlado y la modernización de los ya enormes arsenales nucleares”. Se adelantó treinta segundos más en 2017, por las declaraciones del presidente de EE. UU., Donald Trump, sobre el uso de armas nucleares. Y en 2018, se colocó a las 11:58 a tan solo dos minutos. La última vez que el reloj estuvo tan cerca de la medianoche como ahora, fue en 1953, cuando Estados Unidos y la antigua Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas (U.R.S.S.) ensayaron armas termonucleares”¹⁰.

El fin del mundo, lo decimos con tono irónico, se aproxima como resultado de líderes nada escrupulosos que no consideran las consecuencias nefastas de sus acciones. Lo interesante es que depende del periodista de turno, el *mal* cambia de bando o, mejor dicho, se identifica con el *otro* bando (Corea del Norte *vs* Estados Unidos).

¹⁰ <https://www.hispantv.com/noticias/ciencia-tecnologia/409499/reloj-apocalipsis-fin-mundo-guerra-nuclear-eeuu-rusia>. Existe una buena definición en https://es.wikipedia.org/wiki/Reloj_del_Apocalipsis.



En realidad, y en este último caso, el reflejo apocalíptico parte de la amenaza constante de lo que definimos como “apocalipsis nuclear”, posibilidad nada imaginada para los habitantes de Hiroshima y Nagasaki en agosto de 1945 y los años posteriores¹¹. La *Guerra Fría* consolidó ese temor, donde ese “contador de tiempo” era un excelente símbolo de la hecatombe atómica, y las propias armas sirvieron como elementos que sobrevolaban las cabezas de los responsables políticos y militares de quienes poseían en sus arsenales este tipo de artefactos. Hoy no ha desaparecido, y el convulso momento en que el vivimos, fruto de muchas causas, pero con una conciencia clara de falta de referentes, gesta el rescate de mensajes e iconografía apocalíptica. Es la base de esas narrativas post-apocalípticas a consecuencias de un supuesto desastre “bíblico”; veremos su reflejo en el ámbito del videojuego en este mismo trabajo.

¿Qué mensajes e iconografía apocalíptica podemos identificar? Todos ellos están presentes en las siguientes ideas:

- ✓ el fin de los tiempos, que se encuentra asociado a un nuevo comienzo,
- ✓ la idea de fin de ciclo relacionado con el pecado, la guerra, el conflicto, la muerte,
- ✓ el desasosiego, la incertidumbre ante estos viejos / nuevos tiempos,
- ✓ y la necesidad de poder anticipar cuándo sobrevendrá el fin del mundo.

Llegado este punto, hemos de plantear de dónde arranca todo y que aclarará a quienes no estén iniciados con estos conceptos en la siguiente exposición.

3. EL APOCALIPSIS MEDIEVAL

Desde el siglo II y a lo largo de toda la Edad Media se realizaron diferentes lecturas e interpretaciones del texto joánico. En particular, cobraron fuerza las conocidas como escatológicas, mesiánicas y milenaristas¹². Hay que tener en cuenta que, desde la desmembración del poder romano hasta la llegada de las

11 Estremecedor el testimonio de Toyofumi OGURA: *Cartas desde el Fin del Mundo: por un superviviente de Hiroshima*, Barcelona, Pasado & Presente, 2012.

12 Para las líneas que siguen CASTRO CARRACEDO, J.M.: *Tipología y caracterización del pensamiento apocalíptico en la literatura medieval inglesa*, Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca, 2011; RUSCONI, R.: *Profezia e profeti alle fine del Medioevo*, Roma, Viella, 1999 y VACA LORENZO, Á. (ed.): *En pos del tercer milenio. Apocalíptica, Mesianismo, Milenarismo e Historia. Undécimas Jornadas de Estudios Históricos organizadas por el Departamento de Historia Medieval, Moderna y Contemporánea*, Salamanca, Universidad de Salamanca, 2000.

ideas luteranas, que tanto influirán también en todo este entramado ideológico, es donde se encuadra lo que asumimos tradicionalmente como “Edad Media”. Es parte de la explicación para comprender el éxito que ha tenido el concepto laxo de un periodo plagado de superstición, oscurantismo, seguidismo y rigor en la omnipresencia de que el *Final de los Tiempos* sería un hecho cercano. Las invasiones bárbaras, las normandas y las eslavas de siglos posteriores, la irrupción del Islam, los cálculos mesiánicos de unos y otros, la existencia de un mundo concreto edificado al amparo de esa desintegración política y cultural greco-latina, y la presencia de los poderes eclesiásticos en la dispersa geografía europea occidental hizo que los cambios palpables del siglo X precipitasen la idea de una transformación radical de lo conocido. Y así fue. Para Holland el momento bisagra fue Canossa¹³, donde se generó un nuevo contexto general con el despegue del Occidente cristiano y todo lo que comportó desde todos los planos hasta el trauma global que supuso la Peste Negra siglos después.

Es interesante que especifiquemos los diferentes conceptos con el fin de aclarar a qué nos referimos en todo momento, pues muchas veces confundimos ideas muy diferentes con una global integrada por el genérico de “apocalíptico”. Debemos entender *escatología* como el pensamiento dualista de un fin del mundo presente en casi todas las religiones mayoritarias, donde se premia a los “buenos”, y los malvados y pecadores son castigados sin compasión para el caso cristiano; la homonimia plantea, en ocasiones, problemas de comprensión sobre este término de etimología griega, y que no tiene nada que ver con nuestro estudio¹⁴. No obstante, se contempla una vía de redención con la posibilidad salvífica.

El *mesianismo*, que también está vinculado con el fin de los tiempos, hunde sus raíces en el carácter profético de muchas religiones, incluidas las mayoritarias judeo-cristiana e islámica. Los profetas forman parte de la cultura judía

13 HOLLAND, T.: *Milenio. El fin del mundo y el origen de la Cristiandad*, Barcelona, Ático de los Libros, 2018 (1ª ed. 2008).

14 Efectivamente, no tiene nada que ver, pero para los interesados en estos temas de excrementos, en el ámbito del videojuego existen títulos donde la deposición o su producto son los protagonistas, como *Poopy Philosophy* (Akeshy, 2018), *Super Duper Party Pooper* (K Bros Games, 2016) o *There's Poop in my Soup* (K Bros Games, 2016). La publicidad de este último no puede ser más significativa en el abstract que aparece en Steam: “¿Siempre quisiste cagarte en las personas pero tu timidez no te deja? Con «There's poop in my soup» ahora lo puedes hacer. ¡Hace caca en comidas, en cabezas y en cachorros! Caga donde quieras, desde Nueva York hasta Beijing pasando por París. ¡CÁGATE EN TODOS!”. Se nos ocurren muchas maneras de concluir esta nota al pie, pero por mantener un criterio de buen gusto nos lo vamos a ahorrar, porque, además, está previsto que se comercialice este mismo año de 2020 *Poopdie*.

que anunciaban la llegada de un Mesías¹⁵ que tendría que llegar para actuar de inductor para la Salvación o Ejecución de los castigos. Las Escrituras recogían las advertencias del propio Jesús acerca de los impostores profetas y mesías en el “Sermón de la Montaña”:

“Guardaos de los falsos profetas, que vienen a vosotros vestidos con piel de oveja, pero por dentro son lobos rapaces. Por sus frutos los conoceréis. ¿Acaso de los espinos se cosechan uvas, o de los cardos higos? Así, todo árbol bueno da frutos buenos, y el árbol podrido da frutos malos” (*San Mateo*, 7: 15-17).

La *parusía* está inspirada precisamente en estas citas, pues la llegada de nuevos profetas y un mesías, por definición no puede haber dos, hace que ese final de los tiempos precisara de un *tempo*, que en el caso cristiano se refería a un gobierno de mil años de Dios. El *milenarismo* es la segunda venida de Jesús para ese reinado, que culminará con la victoria definitiva sobre el Ángel Caído. Este concepto milenarista se va a imbricar en la cultura occidental como idea paralela a la apocalíptica —baste recordar el Reich de los Mil Años¹⁶—, con la confluencia de un desenlace completamente abrupto propiciado por un Juicio.

A lo largo de estos siglos que identificamos como tardoantiguos y medievales, la evolución y desarrollo de estos conceptos tuvo cuatro referentes, y que jalonaron fuentes que generaron múltiples “soluciones” ortodoxas y heterodoxas que dieron como resultado movimientos como los heréticos a partir del siglo

15 Continuamos en el universo del videojuego. Es imprescindible referirse a un título que fue un éxito comercial hace unos años, *Messiah* (Shiny Entertainment, 2000), donde Bob había sido enviado por Dios para salvar al mundo. No obstante, se usa el concepto mesiánico para dotar a algún videojuego de algo que no pasa de ser un objetivo de cumplir una misión, como el previsto *Knights of Messiah* (Circle Gyu). Desde esa perspectiva, podríamos calificar a Mario o a Dirk el Atrevido como mesías; y no es así.

16 HERNÁNDEZ, J.: *El Reich de los Mil Años: un viaje en el tiempo a la Alemania nazi (1933-1945)*, Madrid, La Esfera de los Libros, 2010. Un excelente libro con revisión de todo el fenómeno político nazi es el de R.J. EVANS: *El Tercer Reich en la Historia y la Memoria*, Barcelona, Pasado & Presente, 2015. Y entre las frases elegidas para abrir su obra (*El Tercer Reich. Una nueva historia*, Madrid, Taurus, 2008), Michael BURLEIGH elige una de Norman COHN de su *The Pursuit of the Millennium* (Londres, 1957): “Por muy moderna que sea su terminología, por muy realistas que sean sus tácticas, el comunismo y el nazismo siguen en sus actitudes básicas una tradición antigua... y nos desconciertan a todos los demás por esos mismos rasgos que tan familiares le habrían parecido a un profeta milenarista de la Edad Media”.

XI, y culminaron con la Reforma protestante, para proyectarse todos juntos hacia el XIX y XX. Para McGinn, la “Primera Europa”, es decir, la correspondiente a esos siglos pre-milenio, “fue creada no a pesar de estas creencias apocalípticas, sino, más bien, en gran parte por causa de ellas (...) Una mentalidad apocalíptica, aunque de naturaleza distintiva, ayudó a fundar las épocas que presenciaron el surgimiento de la cristiandad”¹⁷.

Hoy es interesante esa percepción, pues vivimos otro momento heredado de esas confluencias ideológicas. El videojuego es, simplemente, un reflejo de lo que sucede en nuestro derredor. San Agustín, el Beato de Liébana, el Año Mil y Joaquín de Fiore encarnan para nosotros esas claves.

3.1. SAN AGUSTÍN¹⁸

Agustín de Hipona consideraba que el regreso de Cristo constituía una realidad futura, coincidente con el Juicio Final, muy difícil de determinar con exactitud, dado que será un momento únicamente conocido por el Padre. El año 410 significó un revulsivo en su conciencia filosófica y el acicate para comenzar la redacción de *La Ciudad de Dios*. El saqueo de Roma por Alarico¹⁹ representaba la caída de una realidad estable durante muchos siglos. Era un símbolo, y como tal, se había mostrado vulnerable. El mundo cambiaba y, por lo tanto, precisaba de un nuevo planteamiento.

San Agustín dividía la historia de la humanidad en seis edades que se corresponden con los días de la creación del mundo. Desde su perspectiva, el proceso histórico, desde sus inicios hasta el final de los tiempos, era resultado de la creación divina. En el sexto día, la historia llegaba a su plenitud temporal y luego, en el séptimo día, el de descanso, reaparecería Cristo para el juicio final —o *Parusía*— y sobrevendrá un sábado perpetuo de los elegidos de la Jerusalén celestial. Lo interesante en el pensamiento agustino es que el séptimo día no pertenece a la historia, dado que pertenece a la eternidad de la Ciudad de Dios. Esa esa segunda venida de Jesús “enfriaba” teóricamente las expectativas esca-

17 MCGINN, B.: «El Fin del Mundo y el comienzo de la Cristiandad», en M. Bull, *La teoría del Apocalipsis y los fines del mundo*, México, Fondo de Cultura Económica, 1998, p. 76

18 RUSCONI, R.: «La historia del fin: cristianismo y milenarismo», *Teología y vida*, XLIV (2003), pp. 209-220, donde el profesor italiano realiza un esbozo de los puntos álgidos del milenarismo desde San Agustín hasta el XVIII. JIMÉNEZ JIMÉNEZ, L.F.: «En futuro perfecto: el fin del tiempo en Agustín, los apocalípticos y los gnósticos», *Mirabilia*, 11 (2010), pp. 117-135.

19 Sobre este personaje, véase el estudio de J. ARCE: *Alarico*, Madrid, Marcial Pons Historia, 2018.

tológicas, pero “no será suficiente para impedir que a lo largo de la Edad Media renazcan con total vigor milenarismos y socialismos que pretendían todo lo contrario: hacer que la revelación irrumpa en este mundo y en este tiempo”²⁰.

La historia humana reflejaba la tensión entre el mundo espiritual y el mundo material y, en palabras del propio Agustín, se divisan en la historia dos fuerzas opuestas: la Ciudad de Dios y la Ciudad terrenal. La primera es el reino del Espíritu y la segunda es el reino de la carne; ambas interactúan, pero resultan dos mundos irreductibles hasta el final de la historia humana, cuando la Ciudad de Dios triunfe sobre la ciudad humana.

Desde su perspectiva, y retoma así el espíritu cristiano y de los textos neotestamentarios, la salvación puede ser general. Aquí es donde hay que señalar una puntualización interesante para los objetivos del presente trabajo: las sociedades distópicas surgidas por la ficción eliminan por completo esta posibilidad, pues toda la narrativa se va a desenvolver con un grupo de supervivientes sometidos, huidos o proscritos por esas nuevas reglas de un mundo terrenal encarnado por un infierno en vida. Lo podremos ver en el desarrollo de *Fallout* (saga completa), o de la franquicia de *Metro*, a raíz de la novela de Dimitry Glukhovsky, e inmediatamente llevada al ámbito del videojuego, cuestión que abordaremos más adelante.

El pensamiento agustino resulta metahistórico: el antagonismo entre las dos ciudades es insuperable, dado que el reino de Dios es trascendente y no puede alcanzarse sobre la tierra; entonces, el proceso histórico es una larga peregrinación de los hombres en la vida terrenal, que entre miedos, errores y cavilaciones marchan hacia una meta ultraterrena, que va desde el tiempo histórico hasta la eternidad. Es importante que tengamos claro que, para san Agustín, el Apocalipsis se presenta como un referente para la esperanza. Por ello, no debemos olvidar la diferencia entre la postura más oficial de la Iglesia con la de la cultura popular, más imbuida en el hecho catastrófico del fenómeno, concepto que ha llegado a nosotros.

3.2. BEATO DE LIÉBANA²¹

Estas reflexiones de san Agustín fueron retomadas por varios autores del período carolingio, entre los que sobresalen comentarios de Beda el Venerable

20 JIMÉNEZ JIMÉNEZ, L.F.: «En futuro perfecto...», pp. 120-121.

21 Para las líneas que siguen, véase GARRIDO RAMOS, B.: «Beato de Liébana y los Comentarios al Apocalipsis de San Juan», *Revista Historias del Orbis Terrarum, Anejos de Estudios Clásicos, Medievales y Renacentistas*, 7 (2014), pp. 50-76.

y Alcuino de York. Con posterioridad a ellos, en los monasterios medievales se copiaron los textos bíblicos y se iluminaron, dando lugar a una serie de obras conocidas como los *beatos*.

El primero y más importante de ellos es el llamado *Beato de Liébana*. Su *Comentarios al Apocalipsis de San Juan*, terminado alrededor del año 786, tuvo una gran repercusión. Se hicieron varias copias, de las que actualmente se conservan unos treinta ejemplares, que se destacan por su contenido textual y por el alto valor artístico de sus miniaturas, de gran carga expresiva e intenso colorido. Tratan de explicar los hechos apocalípticos revelados por san Juan. Esta iconografía será un referente para el mundo de las formas, y muchas se ajustaron a su manera gráfica²².

La influencia de los *Comentarios al Apocalipsis de San Juan*, tanto en sus aspectos literarios como artísticos fue tal que por extensión se denominan *Beatos* a los distintos códices manuscritos que tienen lugar en diferentes monasterios de la península ibérica hasta el siglo XI, lo que da lugar a un género literario específicamente hispánico.

La obra icónica de los beatos hace referencia a la apertura de los cuatro primeros sellos del texto de san Juan, una clara representación de la «Apertura de los siete sellos» del libro del *Apocalipsis*: el primer caballo, de color blanco, representa la pronta victoria Cristo. Los otros jinetes representan la guerra —caballo rojo—, el hambre —caballo negro— y la muerte —caballo pálido—, que se encuentra seguida de cerca por el *hades*, un terrorífico ser que representa al diablo. Veremos la influencia que en la cultura popular va a tener este conjunto de símbolos a caballo, desde lo que encarnan los propios colores hasta los conceptos en sí mismos. Sin ir más lejos, *Total War: Attila* (The Creative Assembly, 2015) usa este compendio iconográfico para dar paso en su cinemática del comienzo al videojuego, en el que nos detendremos más adelante; por lo tanto, no es asunto baladí el asiento y raigambre que estos “Cuatro jinetes del Apocalipsis” van a tener en el imaginario general.

22 Es muy interesante el estudio sobre el mundo de la representación medieval del Anticristo, del Apocalipsis y de las herejías, de A. TRIVELLONE: *L'hérétique imaginé: hétérodoxie et iconographie dans l'occident médiéval, de l'époque carolingienne à l'Inquisition*, Turnhout, Brepols, 2009.

3.3. EL AÑO MIL

Esta idea del final de los tiempos²³ cobró fuerza en los siglos posteriores a san Agustín, y como se acercaba el año Mil desde el nacimiento de Jesús, según los cálculos eclesiásticos, comenzó a llamarse milenaristas a los movimientos religiosos que pregonaban el regreso de Cristo, la fundación de la *ciudad de los justos*, llamada *Nueva Jerusalén* y el castigo impiadoso a los pecadores en general.

Pero el Fin no sería precipitado. Antes debían de acontecer determinados prodigios y sucesos extraordinarios que aparecían en el *Apocalipsis* de san Juan. Como siempre y en todo momento, hay “matemáticos” que calculan tiempos e identifican figuras y hechos con las profecías, de forma que se generan impulsos mesiánicos. Al final, según lo habitual, la vida genera nuevas situaciones ante la “sorpresa” de que todas las mañanas seguía amaneciendo. Y esa es la novedad: se produjo lo que realmente era una transformación profunda hacia una nueva época con diferentes parámetros y cosmogonía. Realmente se había acabado el “mundo”: nacía otro bien distinto en esos finales del siglo X y que culminó en un siglo XI repleto de procesos radicales: desde la asunción por el obispo de Roma de una autoridad inédita hasta la fecha, con la división clara entre lo temporal y lo espiritual, hasta la *fitna* islámica o la llegada al trono inglés de Guillermo I el Conquistador²⁴.

El llamamiento a la Primera Cruzada, realizado en Clermont por el papa Urbano II en 1095, debe inscribirse en este renacimiento del milenarismo, sin dejar de desconocer, con ello, las profundas razones económicas y sociales que motivaron a la cristiandad occidental a llevar a Oriente la idea de «guerra

23 COHN, N.: *En pos del milenio. Revolucionarios milenaristas y anarquistas místicos en la Edad Media*, Madrid, Alianza, 1985. Como clásica del tema, véase la obra de G. DUBY: *El año Mil. Una nueva y diferente visión de un momento crucial de la Historia*, Barcelona, Gedisa, 1992 (1ª ed. 1967). No tratamos aquí de señalar un estado de la cuestión sobre el Año Mil, más cuando la llegada del nuevo milenio en 1999 propició una inabarcable literatura emanada desde todas las disciplinas humanísticas, comenzando por el propio historiador francés con *Año 1000, Año 2000. La huella de nuestros miedos*, Barcelona, Ed. Andrés Bello, 1995. En este sentido, esta obra es muy actual en consonancia con la nueva vía de investigación sobre la historia de las emociones. También es muy interesante el texto de E. POGNON: *La vida cotidiana en el Año 1000*, Madrid, Temas de Hoy, 1994, donde se posiciona claramente en un desmentido del ambiente apocalíptico general del final del primer milenio, y duda de la racionalidad del fin del segundo.

24 Muy interesantes las reflexiones de T. HOLLAND: *Milenio. El fin del mundo y el origen de la Cristiandad*.

santa»²⁵. Adso de Montier-en-Der, abad francés del siglo X y uno de los autores afamados escritores cristianos de esa centuria, proyectó con su obra sobre el Anticristo una sombra muy alargada sobre esta cuestión milenarista.

“Algunos de nuestros doctores dicen que uno de los reyes francos que vivirá en los últimos tiempos reinará en la totalidad del Imperio romano. Éste será el más poderoso y el último de todos los reyes. Después de haber gobernado felizmente el Imperio, al final vendrá a Jerusalén y en el monte de los Olivos renunciará a su cetro y a su corona. Éste será el fin y la consumación del Imperio de los romanos y de los cristianos. Y dicen que, según la revelación (...) del apóstol Pablo, a poco de ese hecho se hará presente el Anticristo. Será entonces cuando se manifieste el hombre del pecado, esto es, el Anticristo que, a pesar de ser hombre, será fuente de todos los pecados e hijo de perdición, es decir, hijo del diablo, no por naturaleza, sino por emulación, porque en todo cumplirá la voluntad del diablo (...) Nacido en la ciudad de Babilonia, vendrá a Jerusalén y se circundará al tiempo que dice a los judíos: «Yo soy el Cristo que varias veces os ha prometido, que he venido para salvaros, para reunir a quienes andáis dispersos y para defenderos». Entonces acudirán a él todos los judíos creyendo recibir a Dios; pero recibirán al diablo. Por decirlo de otra manera, el Anticristo establecerá su trono en el tiempo de Dios, es decir, en la Santa Iglesia, martirizando a todos los cristianos, y será ensalzado y magnificado porque en él estará el diablo, que es el origen de todos los males y el rey de todos los hijos de la soberbia”²⁶.

No obstante, es un asunto mucho más complejo, pues de la misma forma podríamos contemplar la conquista de Toledo por los castellanos en 1085 y la de Zaragoza por los aragoneses años más tarde como un fenómeno paralelo, cuando no es así. Podríamos resumirlo en que ya no eran indicios sino realidades de un crecimiento continuo de la nueva civilización cristiana occidental que debió mucho a un contexto de desarrollo general. Hemos de recordar en todo momento que coincidieron muchos acontecimientos clave que definieron la historia europea en los años inmediatamente posteriores a ese año mil, no coincidente para la Cristiandad pues se regía por diferentes calendarios, caso de la Era Hispánica o incluso el de la Encarnación.

25 FLORI, J.: *Guerra santa, Yihad, Cruzada. Violencia y religión en el Cristianismo y el Islam*, Granada, Ed. Univ. Granada - Ed. Univ. Valencia, 2004, pp. 219 y ss.

26 *Ibidem*, pp. 303-304.



Sin embargo, tras el papa Urbano II y de la acción de los cruzados con la conquista de Jerusalén, con una dinastía normanda ocupando la Corona de Alfredo el Grande, un imperio alemán en franca expansión y una Iglesia unificada y con el dominio del poder espiritual en sus manos, sobre todo tras el Concordato de Worms de 1122, el pensamiento milenarista no encontrará un teórico de calado hasta los finales del siglo XII con el monje calabrés Joaquín de Fiore. No había llegado el Apocalipsis en el cambio de milenio, pero sí un mundo nuevo, aunque posiblemente los cristianos de los núcleos del norte peninsular ibérico no pensarán lo mismo al ver en sus tierras y sus iglesias a las huestes de Almanzor.

3.4. JOAQUÍN DE FIORE²⁷

Después de una experiencia mística en el Monte Tabor (Galilea, entre 1156 y 1157), tras la cual obtuvo el don de la exégesis, Joaquín de Fiore expuso su propia idea de la historia del Hombre. Sus interpretaciones las plasmó en varias obras: la *Concordia entre el Antiguo y Nuevo Testamento*, en el que los personajes y los acontecimientos del Antiguo Testamento son el prototipo y la prefiguración del Nuevo; el *Salterio de diez cuerdas*, en el que investiga la vida interna y la economía de la Trinidad y su proyección en la historia del mundo y la *Exposición del Apocalipsis. Tratado sobre los Cuatro Evangelios*, en la que sostiene que el *Apocalipsis* es la clave de los acontecimientos pasados, la fuente cognoscitiva de los futuros, la apertura de las cosas selladas, la revelación de las cosas secretas.

Para él, la historia de la humanidad era un proceso de desarrollo espiritual, que atravesaba por tres edades: la *Edad del Padre* o *Era de la Ley*, de cinco mil años de duración y anterior a la llegada de Moisés, la *Edad del Hijo* o *Era de la Gracia*, de dos mil años, bajo la servidumbre del Hijo y la *Edad del Espíritu Santo* o *Era del Amor*, ya anunciada por san Benito²⁸, que representaba la plenitud del Espíritu Santo y cuya duración estimó en mil años. En su visión, la historia era la manifestación progresiva de la Trinidad, que culmina con la instauración de una etapa de plenitud, en la que reinarían la libertad, la santidad, el amor, la inocencia y la armonía.

²⁷ Para las líneas que siguen, véase LUBAC, H.: *La posteridad espiritual de Joaquín de Fiore*, Madrid, Encuentro, 1989 y POTESTÀ, G.L.: *El tiempo del Apocalipsis. Vida de Joaquín de Fiore*, Madrid, Trotta, 2010.

²⁸ LAMBERT, M.D.: *La herejía medieval. Movimientos populares de los bogomilos a los husitas*, Madrid, Taurus, 1986, p. 208.

Su escrito es definitivo:

“Tras el fin de estas opresiones [babilonios, asirios, macedonios, sarracenos...] vendrá el tiempo de la dicha, semejante a la solemnidad pascual. Las tinieblas de los misterios serán plenamente descubiertas. Los fieles comenzarán a ver a Dios cara a cara y nadie o casi nadie osará negar que Cristo es hijo de Dios “porque la tierra será cubierta por la ciencia del Señor como por las aguas del mar (*Isaías*, 11, 9) salvo algunas naciones que el Diablo alejará previamente hasta las fronteras del mundo donde, pienso, la palabra del Señor no llegará jamás. Será la tercera época, que corresponde al Espíritu Santo, que también se llamará séptima edad, como la precedente que se ha llamado sexta edad. Pues, igual que el fin de la primera época tuvo un último rey llamado Antíoco, más inhumano que nadie, así el fin de la segunda, que está próximo, tendrá un séptimo rey del que habla san Juan “y que aún no ha venido” (*Apocalipsis*, 17, 10). Será más terrible que todos los que le precedieron y devastará el universo más de lo que se pueda creer. Al fin de la tercera época vendrá Gog, último tirano y último Anticristo pues, según san Juan, los Anticristos son múltiples: “Habéis oído decir que el Anticristo ha venido, pero ahora muchos Anticristos han venido (*Juan*, 2, 18). Y el Señor dice en el Evangelio: “Muchos vendrán en mi nombre diciendo: Yo soy Cristo, y muchos serán seducidos” (*Mateo*, 24, 5). Falsos Cristos y falsos profetas surgirán y harán tales prodigios hasta el punto de que, si es posible, seducirán a los elegidos (*Mateo*, 24, 24)”²⁹.

Creemos que sus palabras son muy aclaratorias para comprender esa imagen genérica que se va a tener de un apocalipsis profético.

Su doctrina queda definida por un pretérito que englobaba al presente y determinaba el futuro, de manera que su interpretación se cimentó en la historia lineal agustiniana como un camino complicado, pero que llevaba a la Redención en esta Tierra. Por lo tanto, se trata de un proceso de renovación y esperanza, aunque con una fecha específica para la llegada del Final. Sus cálculos decían que sería en el año 1260 del nacimiento de Cristo. No fue así, y ya previamente comenzó un proceso de paroxismo en algunos grupos que buscaban la misericordia divina a través del sacrificio (la autoflagelación). Estos flagelantes serán una constante en el siglo XIV.

²⁹ MITRE, E.: *Iglesia y vida religiosa en la Edad Media*, colec. «La Historia en sus textos», Madrid, Itsmo, 1991, pp. 189-190.

Desde entonces, sus profecías pasaron a formar parte del pensamiento apocalíptico, milenarista y profético de los siglos siguientes hasta los tiempos de la temprana modernidad, aunque llegó a fraguar de forma espectacular con los acontecimientos del siglo XIV. La Peste Negra lo facilitó y los diferentes episodios epidémicos posteriores hasta el XVII canalizaron estos discursos de “Fin del Mundo”. No obstante, el cambio ya comenzó a ser sensible a mitad de la centuria del XIII con sucesos y procesos que reflejaban agotamiento de todo el crecimiento plenomedieval y anunciaban la crisis del XIV³⁰.

4. EL APOCALIPSIS COMO BASE ACTIVA DE LA HEREJÍA: DE HUS A LUTERO

Las últimas décadas del siglo XIII sí que anunciaron el cambio de un tiempo, aunque ya desde finales del XII el propio Fiore consideró que la conquista de Jerusalén por Saladino ya era muestra de que la “opresión” a la Cristiandad había comenzado³¹. Occidente comenzaba a dar muestras de agotamiento de un crecimiento brutal desde hacía tres siglos, y como símbolo de ese hecho fue la caída de Acre, estertor de los reinos latinos cruzados. Al igual que con Canossa, fue la llegada de una serie de reyes en los principales territorios, con unas políticas de impulso al poder institucional de lo que era la Corona, lo que definía el inicio de cambios de concepción genérica del mundo. Malas cosechas, inundaciones, abandonos de las peores tierras... guerras las hubo y grandes en el XIII, y las continuó existiendo en el XIV... pero qué duda cabe que la Peste Negra supuso una convulsión indescriptible, además a todos los niveles. El Purgatorio ya estaba asentado³², aunque no el momento del Juicio Final. Esos momentos de indefinición, de ausencia de referentes claros que no fuesen los bíblicos, hizo que el *Apocalipsis* fuese un sitio donde mirar.

Parecía que se precipitaba la ruptura de los sellos, y los resultados de ese impacto los podemos ver reflejados en una de las obras maestras de la cinematografía, *El séptimo sello*, dirigida por Ingmar Bergman y estrenada en 1957. Reconocemos el contexto, registramos sus parámetros como conocidos, identificamos el momento y los acontecimientos... y esa es la base cultural y su iconografía para que hoy día podamos comprender esa imagen, real y veraz o no.

30 En *El nombre de la rosa*, Umberto Eco llega a elaborar un referente excepcional de este fenómeno. Sobre la crisis del XIV y el concepto entendido como época de cambio, véase la compilación de estudios de F. EIBT y W. EBERHARD (eds.): *Europa 1400: la crisis de la baja Edad Media*, Barcelona, Crítica, 1992.

31 LAMBERT, M.D.: *La herejía medieval...*, p. 211.

32 LE GOFF, J.: *El nacimiento del purgatorio*, Madrid, Taurus, 1981.

Las convulsiones ideológicas del siglo XIV vinieron propiciadas por muchos motivos, pero socialmente tuvo sus consecuencias inmediatas. Ya no solo se trató de guerras civiles, de conflictos bélicos “nacionales”, sino de revueltas que hoy sorprenden a los neófitos en el conocimiento histórico. *Jacquerie*, “uñas azules”, *ciompi* o *Smithfield*³³ son referencias para estas transformaciones, por no hablar de los movimientos antisemitas.

Si 1260 no había sido el del Fin del Mundo; si tampoco lo había sido 1290... en algún momento tendría que llegar. Y nunca han faltado “falsos profetas” dispuestos a imaginar, ni crédulos para seguir. Todas las convulsiones del XIV formaban un caldo de cultivo espectacular, y el franciscanismo tenía todos los condicionantes para sugerir soluciones heréticas³⁴. Pero no fue en su seno; “las peores distorsiones del pensamiento de Joaquín [de Fiore] aparecieron fuera de la orden franciscana, en ambientes incultos, donde se recibieron las ideas de los textos originales joaquinitas y pseudojoaquinitas por transmisión oral”³⁵. La más conocida fue la de los dulcinistas, con acciones de corte violento³⁶, que incorporaba una cuarta edad a las tres joaquinitas iniciada, según Dulcino, por el generador de la herejía, Segarelli, quemado por la Inquisición en 1300. Dulcino sustituyó al ejecutado con abierta oposición al Papado y asumió los postulados apocalípticos a su propio interés y lenguaje. Un personaje de ficción, Remigio da Varagine, cillerero³⁷ de la abadía, la popularizó en nuestra iconografía actual a través de su aparición en *El nombre de la rosa*³⁸, cuando manifestó su pasado dulcinista y el de Salvatore de Monferrato, tras el interrogatorio del inquisidor Bernardo Gui, personajes que veremos también en la versión cinematográfica de Jean Jacques Annoud (1986), y en la primera de las versiones hechas como videojuego, *La abadía del crimen* (Opera Soft, 1987 —ilustración 1—).

33 MOLLAT, M. y WOLFF, Ph.: *Uñas azules, Jacques y Ciompi. Las revoluciones populares en Europa en los siglos XIV y XV*, Madrid, Siglo XXI, 1976.

34 Sobre todo este contexto, muy clarificador es el estudio de M^a L. RÍOS RODRÍGUEZ: «Conventualismo y manifestaciones heréticas en la Baja Edad Media», en Juan I. de la Iglesia, *III Semana de Estudios Medievales*, Logroño, Instituto de Estudios Riojanos, 1993, pp. 129-160.

35 LAMBERT, M.D.: *La herejía medieval...*, p. 211.

36 *Ibidem*, pp. 212-216.

37 El cillerero era el administrador de los abastecimientos alimentarios de los monasterios benedictinos.

38 El papel del Apocalipsis en la novela de Umberto Eco es fundamental. Ya no solo por la alusión de los monjes a las diferentes trompetas para justificar los asesinatos, sino por Jorge de Burgos, que había aportado a la biblioteca uno de los ejemplares de la *Poética* de Aristóteles desde Silos. MONTERO CARTELLE, E.: «El mundo medieval en *El nombre de la rosa* de Umberto Eco», *Revista de Filología Románica*, 4 (1986), p. 145.

~ Ilustración 1 ~



La abadía del crimen (Opera Soft, 1987).

Los comentarios al *Apocalipsis* de Olivi, los begardos —o beguinos— y las herejías populares del XIV, contribuyeron a gestar la situación que disparó las interpretaciones apocalípticas de casi todo el que quisiera hablar tras 1348. Las menciones hechas a las revueltas, en algún caso auténtica revolución, de mitad-final del siglo XIV, eran parte de esos reflejos. La desestructuración política del Papado hasta Constanza —y aun después—, hizo el resto con referencia a la acusación de un candidato papal a otro como la encarnación del Anticristo. Mencionar aquí a Wiclef y a los lolardos ingleses no nos ofrece más información para los objetivos de nuestro estudio, pero sí como inspiradores indirectos a los postulados de Juan Hus y a las soluciones heréticas posteriores a su muerte³⁹. Nos interesa sobre todo lo que se gestó en Bohemia hacia 1419, donde se produjeron lo que conocemos como *guerras husitas*. Uno de los referentes claros que permitió la continuidad del ideario apocalíptico en Occidente fue el de la revolución taborita⁴⁰, herejía radical surgida en la Bohemia del siglo XV al

39 Acerca de todo lo que supuso la figura de Juan Hus para los acontecimientos centroeuropeos en las primeras décadas del siglo XV, véase la excelente obra de J. MACEK: *La revolución husita*, Madrid, Siglo XXI, 1975.

40 *Ibíd*em, pp. 99 y ss. MITRE, E. y GRANDA, C.: *Las grandes herejías de la Europa cristiana*

calor de las guerras husitas, que creían en el mito milenarista, donde el retorno de Cristo igualaría a siervos y señores después de que se arrasase por un fuego redentor casi todo. La excepción como siempre ha de haberla para que se salven los “elegidos”: aquellos que estuviesen en el nuevo monte “Tabor”⁴¹ verían a sus pies la destrucción total⁴², y por ello, debían abandonar todos sus bienes y, rápidamente, marchar a ese lugar de redención y salvación. Qué mejor ejemplo de ese mundo que se quería destruir para edificar otro nuevo. De hecho, las iniciativas revolucionarias atendían a criterios de predicciones sobre esa nueva llegada de Jesús, caso del asalto a la ciudad señorial de Sezimovo Ustí el 21 de febrero de 1419: Miércoles de Ceniza⁴³. Recordemos las fechas en las que nos encontramos: en las primeras décadas del Cuatrocientos.

Encontraremos ejemplos a partir de entonces en cualquier referencia que facilitase la visión del ocaso de la vida. Un caso paradigmático lo tenemos en la secuencia de un terremoto, donde en un segundo todo lo que parece estable, seguro y fijo, se torna en un auténtico caos de destrucción y, en el peor de los casos, de muerte. El cura de Los Palacios, el padre Bernáldez, en su crónica *Historia de los Reyes Católicos don Fernando y doña Isabel*, al aludir al terremoto acaecido en 1504 en la ciudad sevillana de Carmona, escribió lo siguiente:

*En la villa de Carmona, como por cada parte cayeron casas, murieron algunos, y duró allí un gran rato el terremoto, de manera que andaban los hombres y las mujeres por la villa abrazándose unos con otros, enjogados, sin sentido, perdida la color, como gente de otra vida, que con el espanto pensaban que era la fin del mundo*⁴⁴.

(380-1520), Madrid, Istmo, 1983, sobre todo pp. 316-324. LAMBERT, M. D.: *La herejía medieval...*, pp. 333 y ss.

41 La actual Tabor checa se funda precisamente en este asentamiento, un monte que posiblemente llevase el nombre previo de Nem jice, lugar cercano al castillo de Bechyn. LAMBERT, M.D.: *La herejía medieval...*, p. 333. Recordemos que el monte Tabor fue donde, según las Escrituras, Jesús tuvo la Transfiguración, y donde hemos localizado a Joaquín de Fiore con anterioridad. En los momentos previos a la revolución, los herejes fueron masacrados y echados a antiguas minas abandonadas; una de ellas se situó en este paraje. MACEK, J.: *La revolución husita...*, p. 99; precisa la localización e identificación: “Conviene, sin embargo, recordar que la palabra taborita procede del nombre que los peregrinos dieron a la colina de Tabor, por lo que es más antigua que la fortaleza revolucionaria que más tarde habría de convertirse en la ciudad del mismo nombre”. *Ibidem*, p. 103.

42 MITRE, E. y GRANDA, C.: *Las grandes herejías...*, p. 318.

43 MACEK, J.: *La revolución husita...*, p. 107.

44 Según la edición de 1870, imprenta de J.M. Geofrin, Sevilla, con adaptación ortográfica

Se trataba del final. Podía ser una catástrofe natural o una guerra, pues la idea era la de no controlar una situación que sobrepasaba la voluntad de quien sufría el suceso, o lo que era lo mismo, la aceptación del deseo divino.

No obstante, hay que tener en cuenta lo que significa todo el complejo apocalíptico para la cultura popular, pues está muy vinculada a esa religiosidad. La postura oficial eclesiástica solo respondió al tiempo de las herejías, sobre todo a raíz de los bogomilos. Pero para nuestro objetivo, mucho más interesante nos resultan las imágenes gestadas al amparo de esas ideas de cómo sería el Apocalipsis, sus visiones y personajes: el arte había de poner cara y contexto al momento previo del Fin del Mundo. La monstruosidad⁴⁵, entendida como maldición, era uno de los ejemplos más vivos de esos anuncios de prodigios, de esos pecadores expuestos a las iras de la justicia divina en las vísperas de la Omega: esa fealdad es la que terminó por condicionar una iconografía reconocible por todos. El apocalipsis ya tenía imágenes concretas, facilitado por la propia redacción gráfica del texto de san Juan y a lo que ya nos hemos referido con anterioridad al aludir al *Beato de Liébana*.

Lutero vino a fijar esas ideas proféticas joaquinitas, con la base de que el Apocalipsis había sido ya todo el dominio de Roma, entendida como Papado, durante los siglos anteriores. Constantinopla había caído en manos otomanas hacía más de medio siglo. Colón había regresado del Nuevo Mundo y estaba a punto de completarse la primera vuelta al globo, y asumió ese discurso milenarista, que llevaron posteriormente dominicos, franciscanos y jesuitas a América⁴⁶. En el contexto de una Nueva Babilonia en la capital romana, el agustino alemán inició el ataque a las indulgencias y expuso sus noventa y cinco tesis. El papa era la encarnación del Anticristo, y desde esa perspectiva hay que tener en cuenta ese dualismo luterano, pues para Lutero el *Apocalipsis* no tenía la misma consideración sacra de los evangelios. En zona católica, se sostuvo el ideal mesiánico en

y puntuación de Javier Martínez Romeo, p. 210. En *Clásicos de Historia*: <https://clasicoshistoria.blogspot.com/2014/03/andres-bernaldez-historia-de-los-reyes.html>.

45 JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. y RODRÍGUEZ, G.F.: «Entre la huida y el seguimiento. Monstruos como modelos iconográficos de la Edad Media a través de los videojuegos», en C. San Nicolás y M.Á. Nicolás (comps.), *Videojuegos y sociedad digital: nuevas realidades de estudio para la percepción del pasado histórico*, Mar del Plata, Univ. Nacional de Mar del Plata, 2015, pp. 11-39.

46 Sobre el impacto en las artes del discurso Joaquinita, en concreto en la zona del antiguo virreinato de Nueva Granada, es decir, Venezuela, Colombia, Panamá, Costa Rica y zonas de Perú, Brasil y Guyana, véase el estudio de M. FAJARDO DE RUEDA: «Milenarismo y arte. La presencia del pensamiento de Joaquín de Fiore en la Nueva Granada», *Palimpsestus*, 4 (2004), pp. 236-258.

los años del reinado del emperador Carlos, con la idea de que había acontecido una serie de prodigios que identificaban, según criterio, al monarca con quien guiaría al ejército de la cristiandad; Gattinara instaba al reciente rey hispánico en 1517 “a que asumiera su papel predestinado como vencedor de los sarracenos e inaugurador de la *monarchia christianorum* del mundo final”⁴⁷. Diez años después, una nueva imagen apocalíptica llegaba con el saqueo de Roma, pero fue visto como un proceso anunciado: la caída de la Nueva Babilonia del *Apocalipsis* y su levantamiento en los nuevos tiempos como la Nueva Jerusalén⁴⁸.

El sustrato “apocalíptico” no se perdió ni tras la Reforma protestante, sobre todo por ese gobierno del Anticristo-papa de Roma según los luteranos, ni después de la Reforma católica en Trento, pues esa misma época donde no había escisión había sido un tiempo de unidad cristiana. De hecho, y en el ámbito protestante del XVII volvió a resucitar cierto contexto profético, aumentado tras la llegada al poder de los puritanos en 1640 en Inglaterra, y aparecieron milenaristas por doquier. Como libros impresos se publicaron *Clavis Apocalyptica*, de Joseph Mede, y *666*, de Francis Potter, de clara inspiración mesiánica y milenarista⁴⁹. Incluso para los judíos, expulsados del reino inglés en 1290 aunque con comunidades en Holanda, y sufridores de persecuciones trágicas como las de Sefarad a finales del XV, hubo su propio movimiento de que un mesías acudiría a su redención, y que acudiría, según cábalas, en 1648. Casualidades de la vida, fue precisamente ese año uno de los más dramáticos de las comunidades judías de Europa oriental, con la persecución, robos y muertes en Polonia y Rusia, posiblemente una de las respuestas antisemitas más graves hasta la Segunda Guerra Mundial en esa zona⁵⁰. En Inglaterra se le llegó a presentar a Cromwell una propuesta para que reclamase el regreso de judíos al reino con el fin de convertirlos y comenzar el milenio del poder de Cristo. No fue el único caso, ya que un reverendo, Stoupe, maniobró —sin resultado ninguno, claro— para que el líder parlamentario inglés invadiera Francia y generase el Estado milenarista protestante. Pero de mayor calado fue el anuncio de James Nayler de que él era Cristo; su castigo no fue suficiente, y sus partidarios huyeron a Holanda y a América, donde el movimiento cuáquero se consolidó.

47 REEVES, M.: «Pauta y propósito en la historia: los periodos de la Baja Edad Media y el Renacimiento», en M. Bull, *La teoría del Apocalipsis y los fines del mundo*, México, Fondo de Cultura Económica, 1998, p. 130.

48 *Ibíd.*, p. 131.

49 POPKIN, R.: «El Milenarismo del siglo XVII», en M. Bull, *La teoría del Apocalipsis y los fines del mundo*, México, Fondo de Cultura Económica, 1998, p. 135.

50 *Ibíd.*, p. 139.

Los sucesos extraordinarios acontecían por doquier en Europa, con su correspondiente en los reinos hispánicos, excelente caldo de cultivo barroco y teatral, pero que se asociaban con procesos milenaristas⁵¹. La pérdida de la hegemonía mundial podía explicar ese ambiente de decadencia, y el reinado de Carlos II el Hechizado como el resultado de todo aquel contexto; la realidad estuvo muy lejana de las apariencias, pues el mantenimiento del imperio en un momento tan complicado cabe calificarlo de auténtico éxito de gestión.

En el ámbito judío se intensificó ese mesianismo, y el milenarismo cuajó profundamente en toda la sociedad inglesa, llegando incluso a intelectuales de la talla de Isaac Newton, que dejó manuscrita una carta con un cálculo donde exponía que el fin del mundo acontecería en 2060⁵².

5. LA RECUPERACIÓN MEDIEVAL DEL SIGLO XIX. HACIA EL APOCALIPSIS DE 1914

Si bien durante todo el *Siglo de las Luces*, sobre todo con los planteamientos exegéticos del XVII, se había mantenido una “actualización” de la idea del Apocalipsis, donde el criticismo entró en juego⁵³, fue en el siglo XIX donde hemos de centrar el objetivo en este punto, ya que la recuperación romántica del periodo medieval conllevó entre otras cuestiones, el concepto más irracional de lo mayúsculo de la Naturaleza-Dios en comparación con lo minúsculo del individuo.

Los cambios en todos los niveles del mundo conocido precipitaban también las múltiples interpretaciones del discurso apocalíptico, con un excepcional contexto generador de estas vías en América, donde un país en construcción contribuyó a que las diferentes comunidades establecidas allí desde los tiempos de los colonos del *Mayflower* en la costa oriental norteamericana y su asiento en diferentes lugares de la nueva e inmensa nación, se creasen diferen-

51 LÓPEZ GUTIÉRREZ, L.: *Portentos y prodigios del Siglo de Oro: maravillas de la Naturaleza, lugares insospechados, historias misteriosas, duendes, licántropos, brujas, espectros, monstruos, luces extrañas*, Madrid, Ed. Nowtilus, 2012. MANCERA RUEDA, A. y GALBARRO GARCÍA, J.: *Las relaciones de sucesos sobre seres monstruosos durante los reinados de Felipe III y Felipe IV (1598-1665)*, Nueva York, Peter Lang, 2014.

52 *La Biblia*, vol. 16. Edición Herder, Barcelona, 2003, p. 2.989

53 SHAFFER, E.: «El Apocalipsis secular: profetas y apocalipsisistas a finales del siglo XVIII», en M. Bull, *La teoría del Apocalipsis y los fines del mundo*, México, Fondo de Cultura Económica, 1998, pp. 161-185.

tes soluciones religiosas. Adventistas del Séptimo Día, mormones, testigos de Jehová... se generaron al amparo de un primer movimiento, el *millerismo* (por William Miller), y que preconizan sistemáticamente el regreso de Cristo y Su gobierno por mil años.

En realidad, el XIX fue un siglo sin grandes guerras. Tras la derrota de Napoleón, y con la excepción de conflictos civiles en muchos lugares de Europa y de América, incluida la de Secesión norteamericana, se vivió un crecimiento económico, social y demográfico espectacular. Nada hacía evidenciar tiempos apocalípticos, con la excepción de grupos mesiánicos, tal y como hemos visto, y concentrados mayoritariamente en los Estados Unidos de Norteamérica. Con esto, no queremos obviar otros muchos movimientos de corte milenarista y mesiánico, pues hasta los escritos de Marx podrían ser considerados como tales. Simplemente exponemos una situación que dio paso a la auténtica tragedia que supuso la explosión de la cultura eurocéntrica en la Gran Guerra.

6. LOS APOCALÍPTICOS SIGLOS XX Y XXI

En la ficción podemos imaginar cómo sucederá el fin del mundo, aunque el conocimiento científico ya nos indica cómo será el futuro aún muy lejano de la Tierra. No obstante, y expuestos a los acontecimientos imprevistos que no dependen de nosotros, o sí, ¿será por una catástrofe natural, por guerras nucleares, por pandemias? ¿O el “fin del mundo” dará lugar a una nueva civilización, tal y como sucedió en el entorno del Año Mil, o será solo en el plano virtual⁵⁴?

Todo el imaginario de los últimos siglos se vino a ampliar con los riesgos evidentes de una catástrofe nuclear de la segunda mitad del siglo XX. Y no fue el apocalipsis de una guerra, sino el menos espectacular, pero si cabe más desconcertante, de Chernóbil o Fukushima. Tampoco tuvo que llegar una explosión en Alamogordo⁵⁵ para comprobar que, en determinados momentos del siglo pasado, el Apocalipsis había llegado: las guerras mundiales o la *Shoah* son ejemplos muy claros. De hecho, hay una serie documental de televisión que lleva ese título, de producción francesa, iniciada por el referido a la II Guerra Mundial (2009, ilustración 2) y continuado por toda

54 ALONSO, A. y ARZOZ, I.: *La nueva Ciudad de Dios. Un juego cibercultural sobre el tecnohermetismo*, Hiperrepresentación de Antonio de los Heros, Madrid, Siruela, 2002.

55 En la jurisdicción de esta ciudad estadounidense del estado de Nuevo México, condado de Otero, es donde la compañía Atari enterró la producción de uno de los grandes fracasos comerciales del videojuego, *E. T. The Extra-Terrestrial*.

~ Ilustración 2 ~



Carátula de la serie-documental *Apocalipsis. La Segunda Guerra Mundial* (2009).

Follet, en *La caída de los gigantes*, primera novela de su trilogía sobre el siglo XX —*The Century*—, pone en boca de uno de los personajes, Maud, el comentario del dirigente inglés:

“—Hoy he visto por casualidad al primer ministro Asquith —dijo Maud, con toda naturalidad—. Ha dicho que podríamos estar ante un auténtico apocalipsis. —Parecía asustada—. En ese momento no me lo he tomado muy en serio... pero ahora veo que podría llevar razón.”⁵⁸

⁵⁶ *Apocalypse, la 2e Guerre Mondiale* (2009), dirigido por D. Costelle e I. Clarke. Producida por CC&C y ECPAD. Ofrecida en España por *La 2*, aunque también por National Geographic Channel y comercializada en formato físico, los productores y directores continuaron con los diferentes grandes acontecimientos trágicos del siglo XX, centuria que ya identificamos como la más cercana a la locura humana como generadora de la propia autodestrucción.

⁵⁷ GILBERT, M.: *La Primera Guerra Mundial*, Madrid, La Esfera de los Libros, 2011 (1ª ed. 1994), p. 52.

⁵⁸ FOLLET, K.: *La caída de los gigantes*, Edición «Círculo de Lectores», Barcelona, 2010, p. 281.

la historia general y parcelada del XX: desde la Gran Guerra hasta el periodo de entreguerras, Hitler, Stalin o la batalla de Verdún⁵⁶, auténtica catarsis para Francia. Su antecedente es muy claro: la Viena prebélica y su contexto político, el de los últimos años de Francisco José I, es conocido como el “feliz Apocalipsis” o el “gozoso Apocalipsis”, es decir, el momento previo a la catástrofe total; de hecho, 1918 significó la desaparición de ese imperio centroeuropeo y la generación de un nuevo “orden mundial”. No es inédito este empleo del concepto en este contexto histórico; días antes de que los cañones hablasen en Europa en agosto de 1914, Asquith, primer ministro británico, comentó al rey Jorge V que Europa estaba “a una distancia apreciable de un auténtico apocalipsis”⁵⁷. El hecho es muy conocido; de hecho, Ken

La II Guerra Mundial, el mayor conflicto bélico de la historia de la Humanidad, fue en sí mismo un episodio apocalíptico en todas sus acepciones, pues en su desarrollo se produjeron todos los azotes de los «jinetes» con la mayor de las crudezas imaginables, y su final generó un “nuevo mundo”, que dio paso a otro fragmentado en dos grandes bloques con la *Guerra Fría* y un nuevo escenario para un apocalipsis, que ya habían vivido los habitantes de las dos ciudades japonesas atacadas con bombas atómicas, y que ya hemos abordado con anterioridad al comienzo del presente estudio. El “Apocalipsis nuclear” está inserto en determinadas generaciones —la nuestra—, que vivió en todo momento con la amenaza del “botón”, hecho que generó un tipo de ficción contrafactual sobre qué sociedad quedaría tras una debacle de estas características. Es importante porque el guion de numerosas producciones tiene su base en esta idea. El concepto post-apocalíptico, como creador de mundos distópicos, ha basado un amplio espectro de contenidos *transmedia*, donde el ámbito del videojuego está involucrado como el que más de entre los diferentes medios de expresión cultural.

La caída del Muro, la desintegración de la Unión Soviética y la propia reinterpretación de la historia por parte de los profesionales de la disciplina y, en general, por las Humanidades, abrió nuevas puertas a las posibilidades de vías milenaristas y mesiánicas, más cuando coincidió en el tiempo con la proximidad del año 2000 del nacimiento de Cristo. Ya hemos aludido a la multiplicación de la literatura de todo tipo que abordó este nuevo movimiento del Milenio en esas fechas⁵⁹, aunque los sucesos de septiembre de 2001 contribuyeron a complicar aún más el panorama.

Si el término “Apocalipsis” es tan definitorio para el imaginario colectivo actual, el nuevo medio de ocio digital no podía quedar al margen, y más con las posibilidades videográficas y de expresión que ofrece. Por lo tanto, los videojuegos se han incorporado de lleno a este proceso y a cubrir esa demanda creciente. Pero hay una novedad, que también es propiciada por los posicionamientos culturales y antropológicos de las últimas décadas. El tan manido “cambio climático” (el clima es, por definición, cambio) o el “calentamiento global” producto de la intervención humana, la rebelión de las máquinas, una pandemia, una invasión extraterrestre o el impacto de un asteroide completa el panorama apocalíptico. Pero lo interesante es que ese tiempo-gozne no generará un mundo mejor, la Salvación Eterna en el caso cristiano, sino uno peor. Como concepto contrario a la utopía, surge la distopía. Ahí es donde hay que

59 KUMAR, K.: «El Apocalipsis, el Milenio y la Utopía en la actualidad», en M. Bull, *La teoría del Apocalipsis y los fines del mundo*, México, Fondo de Cultura Económica, 1998, pp. 233-260.

ubicar este ambiente de “apocalipsis”: qué queda después de la catástrofe. La creación se ha dirigido no hacia la imaginación de una civilización más justa, tranquila y en paz, sino en una de extrema violencia y sin esperanza. Esos mundos distópicos han abierto las puertas de par en par a la ficción de la narrativa y los guiones: el fenómeno de lo contrafactual no es nuevo, pero sí su universalización. El videojuego forma parte de este proceso y desarrollo cultural, entendido este como una manifestación más de nuestra sociedad.

7. APOCALIPSIS VIRTUAL

Hemos hecho un repaso muy sucinto, y sin ningún ánimo enciclopédico, de la configuración del concepto “Apocalipsis” y sus paralelos, como mesiánico, milenarista y escatológico, con la meta de explicar la realidad de ciertos guiones muy exitosos en el ámbito del videojuego⁶⁰. Tratamos de abordar la realidad de los videojugadores que desean jugar a títulos con narrativas apocalípticas y post-apocalípticas, y que entienden perfectamente lo que son, pues se ciñen a ideas preconcebidas de lo que consideran que es un apocalipsis, más o menos acertado. Esto es lo realmente importante, pues es un posicionamiento cultural de lo que un usuario medio puede y quiere esperar de una experiencia de ocio digital. La diferencia con una película o una novela con trasfondo contrafactual de sociedades surgidas después de una gran catástrofe de proporciones bíblicas, nunca mejor

60 No abordaremos el tema para el ámbito de los juegos de mesa, que también han respondido a la demanda de escenarios apocalípticos y, sobre todo, post-apocalípticos, como la expansión *Apocalipsis* para *The Others* (EDGE). Su publicidad online es bien explícita: “Y he aquí que presencié el fin de los tiempos. El Hambre y la Peste consumieron todo lo que antaño fue bello; la Guerra y la Muerte se llevaron todo cuanto se opuso a la imperecedera marea del tiempo. Mas aquella inexorable siega palideció ante el mismísimo Apocalipsis, cuyas fauces abiertas se disponían a engullir el mundo entero. ¡La expansión *Apocalipsis* incorpora al juego básico de *The Others* la batalla definitiva contra Apocalipsis y sus cuatro heraldos demoníacos Hambre, Peste, Guerra y Muerte! La historia incluida en esta expansión añade una nueva dimensión al juego enfrentando a los Héroe contra gigantes monstruos y otorgando al jugador del Pecado un mayor control sobre la ciudad de Haven permitiéndole conquistar Distritos para utilizar sus acciones exclusivas. El tablero de juego se expande con 4 nuevos módulos y diversos mapas. También se incluyen 6 tipos de Mejoras adicionales para ayudar a los Héroe en su lucha contra el invencible Apocalipsis.” No faltan ni cinco cartas “de Apocalipsis” ni un medidor del “Apocalipsis”. http://www.edgeent.com/juegos/articulo/the_others/apocalipsis. De igual manera, aunque extraído de la exitosa novela de Manel Loureiro *Apocalipsis Z*, se publicó un juego de mesa con el mismo nombre por medio de *crowfoundig*. <http://apocalipsisz.com/>. De ambiente post-apocalíptico también hay unos cuantos títulos, como *Tunnels and Trolls*, *Mercenaries...*, precisamente aquellos que inspiraron el videojuego *Wasteland* (<https://es.wikipedia.org/wiki/Wasteland>).

dicho, es que en el videojuego se participa de lo que sucede en la acción. La interacción e inmersión, conviene recordarlo siempre y en todo momento, es lo que significa e identifica al videojuego, por lo que esa experiencia personal tiene aún más importancia pues se trata de asumir un contexto y unos escenarios esperados.

Hay algunos artículos *online* que aluden a este tema de manera específica, bien de forma genérica o bien como lista “top”⁶¹. Pero la mayoría se ciñen a su propósito original de informar u opinar como prensa especializada sobre los títulos existentes en el mercado, o bien de retomar algún comentario acerca de algún juego que ha entrado en el ámbito de los considerados “clásicos”⁶².

En un primer momento, y visto todo lo anterior, hemos de hacer una precisión que consideramos fundamental. Solo nos vamos a referir en este estudio a algunos de aquellos videojuegos con trasfondo cultural e histórico que hunden sus raíces en los contenidos mesiánicos y milenaristas surgidos a lo largo de los últimos dos milenios. Si tomamos como punto clave la existencia de un cataclismo, del tipo que sea, que ha destruido “un mundo” y que ha generado otro muy distinto, normalmente a peor —distopía—, lo interesante para estos juegos de guion post-apocalíptico es el reconocimiento del concepto en sí, pero entra en el ámbito de la ciencia ficción o la historia contrafactual⁶³ en algunos casos. No es

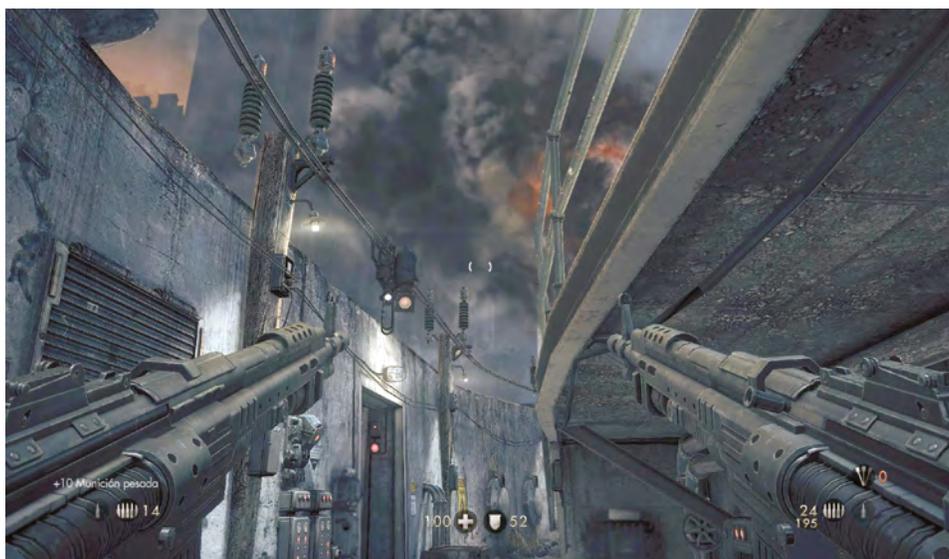
61 JAVI MGARCÍA: «El Apocalipsis en el videojuego». *NaviGames*. 4 junio 2019. <https://www.navigames.es/2019/06/04/el-apocalipsis-en-el-videojuego/>. Está muy acertado, y sus pretensiones son las adecuadas a sus objetivos como artículo especializado, que son las de dar un punto de atención, y que se agradece por el usuario. De hecho, y sin mayores preámbulos, el autor introduce el tema con el concepto “post-apocalíptico”. Hace un breve repaso de algunos títulos recientes, y es un buen punto de inicio, aunque no para nuestros objetivos. SORIANO, D.: «Los 10 mejores juegos postapocalípticos de la última década. El mundo se lleva acabando mucho tiempo», *IGN*, 22 febrero 2017. <https://es.ign.com/videojuegos/115016/feature/los-10-mejores-juegos-postapocalipticos-de-la-ultima-decada>. CUEVAS, S.: «Los mejores 5 escenarios apocalípticos de los videojuegos», *Vix*. Sin fecha. <https://www.vix.com/es/btg/gamer/5990/los-5-mejores-escenarios-apocalipticos-de-los-videojuegos>. También como reclamo publicitario de las propias casas distribuidoras, como Sony para su PS4. «Los mejores juegos postapocalípticos de PS4: guía esencial para compradores» <https://www.playstation.com/es-es/explore/this-month-on-playstation/playstation-4-best-post-apocalyptic-games/>.

62 Además, para el tema que nos ocupa, tenemos un artículo de P.J. MARTÍNEZ en *GameReport* (8 enero 2019) sobre el videojuego de la PSOne “*Apocalypse*”, donde se había incorporado a Bruce Willis como protagonista de la acción. «*Apocalypse*, paradigma de la buena acción pollavieja». <https://gamereport.es/apocalypse-paradigma-de-la-buena-accion-pollavieja/>.

63 VENEGAS RAMOS, A.: «La contrafactualidad de los videojuegos», *Zehngames*, 13 noviembre. 2013. <http://www.zehngames.com/articulos/lacontrafactualidad-de-los-videojuegos/>. JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F.: «“La historia no fue así”: reflexiones sobre el fenómeno de la historia contrafactual en los videojuegos históricos», *CLIO. History and History Teaching*, 44 (2018), pp. 94-113.

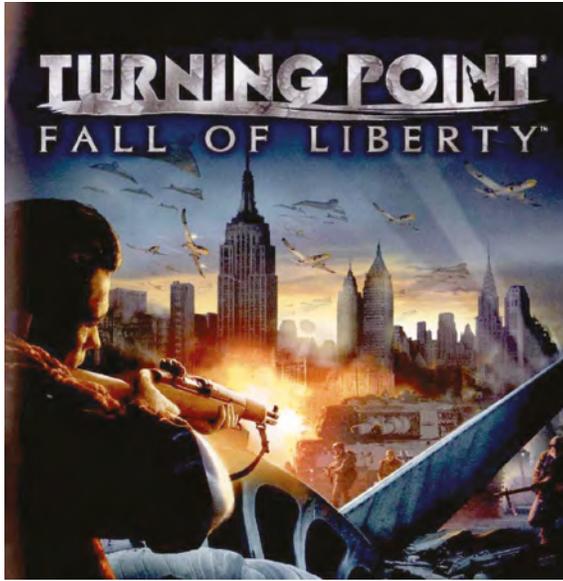
nuevo; la literatura de Philip K. Dick ya navegó en esas turbulentas aguas con *El hombre en el castillo*, llevada además a la televisión por Amazon Prime, donde un futuro estadounidense después de perder la guerra con nazis y japoneses imperialistas se dibujaba como distópico. El videojuego tampoco ha sido ajeno a estas tendencias, con dos sagas referidas a este tiempo posible de dominio totalitario: *Wolfenstein* (desde 1981, aunque los referidos a este fenómeno son los protagonizados por la “familia” Blazkowicz, sobre todo *The New Order* —2014—, *The Old Blood* —2015—, *The New Colossus* —2017— y los recientes *Youngblood* —2019— y *Cyberpilot* —2019—) y *Homefront* (Kaos Studios, 2011), el primero por victoria nazi y el segundo como triunfo comunista norcoreano. La referencia en *The New Order* al *Apocalipsis* no puede ser más evidente en una de las primeras escenas, cuando el protagonista —que maneja lógicamente el videojugador—, dice: “¡Esto no es la guerra, es la ruptura de los siete sellos! ¡El Apocalipsis!”, cuando está a punto de entrar a “tiro limpio” en la fortaleza nazi del *oberführer* Wilhem “Calavera” Strasse —ilustración 3—. No era nuevo este tema en el mundo del videojuego. Sin ir más lejos, en *Turning Point: Fall of Liberty* (Spark Unlimited, 2008), asumíamos el papel de la resistencia norteamericana después de una invasión alemana nazi en la costa este en 1952 —ilustración 4—.

~ Ilustración 3 ~



Momento en donde Blazkowicz alude a la ruptura del sello apocalíptico. *Wolfenstein: The New Order* (Bethesda, 2014).

~ Ilustración 4 ~



Turning Point: Fall of Liberty (Spark Unlimited, 2008).

Pero el mundo de la distopía, edulcorado con la divisa de post-apocalíptico para explicar cómo se ha llegado hasta ahí, ha encontrado en los medios de ocio un nicho de mercado enorme. No solo es la hecatombe nuclear, a la que nos referiremos a continuación, sino el “universo zombi” ha generado un género propio⁶⁴. Desde que se popularizó el término caribeño a mediados del XX, aunque ya había obras décadas atrás, los seguidores de este tipo de guiones han constituido legión. El cine, la literatura y la televisión han dado cuenta de ese “apocalipsis zombi” en muchas producciones, algunas de gran éxito, como *The Walking Dead*, adaptación del cómic del propio autor, Robert Kirkman, y que cuenta con su propio videojuego⁶⁵. Hemos de asumir que el contexto de la existencia de “muertos vivientes” ha sido “provocado” por una catástrofe, normalmente pandemia, impacto de un asteroide, accidente químico o nuclear, o mutación genética masiva, como en *Code Vein* (Bandai Namco, 2018)⁶⁶, y generado

64 WEBLEY, S.J. & ZACKARIASSON, P. (eds.): *The Playful Undead and Video Games. Critical Analyses of Zombies and Gameplay*, Londres, Routledge, 2019.

65 Sobre el juego en concreto, véase AMORES, M.: «The Walking Dead. The final season», *Edge*, 10 (2019), p. 42-47.

66 “*Code Vein*. ¡El apocalipsis de la sangre! De las cenizas de la civilización surge un nuevo orden. Un nuevo mundo en el que la fuerza, la magia y la sangre marcan la supervivencia. Un

un “nuevo mundo”, en este caso de horror y terror, y que no deja de identificar a ese “zombi” como un personaje prototipo de un apocalipsis contemporáneo.

Si a estos engendros les añadimos el complemento “nazi”, y generamos el binomio “zombies nazis”, el cóctel está servido⁶⁷. El contexto apocalíptico no puede ser más sobrecogedor para nuestra cultura, y no sabemos si es producto de una catarsis u otra manera de ridiculización del mal. Si llegó a producirse *Orgullo y prejuicio y zombies* (dir. B. Steers, 2016), no nos debe extrañar que el nazi se convierta en zombi como “monstruo” completo. Para el cine, la reciente *Overlord* (dir. J. Avery, 2018) se añade a unos cuantos títulos como el nada equívoco *Zombis Nazis* (dir. T. Wirkola, 2009)⁶⁸.

En el universo contrafactual del videojuego *Wolfenstein: The Old Blood*, los podemos ver al servicio de jerarcas nazis —ilustración 5—. Y como ejemplo destacable, entre otros, podemos señalar el modo cooperativo *Zombis nazis* presente en la saga *Call of Duty* desde *Call of Duty: World at War* (Treyarch, 2008) o también *Zombie Army Trilogy* (Rebellion Developments, 2015).

También está el apocalipsis derivado de una invasión alienígena, de gran acogida entre el usuario desde el estreno de *La Guerra de los mundos* orwelliano. Únicamente aludiremos a la saga *Half Life* (Valve, desde 1998, y *Alyx*, destinado a entorno de RV, desde marzo de 2020) como ejemplo de lo dicho. No hay que aludir al clásico *Space Invaders*, pues está fuera de lugar en este momento.

Esos mundos distópicos, todos identificado como desarrollados a continuación de un desastre de proporciones descomunales —bíblicas, fácil el calificati-

~ Ilustración 5 ~



Nazis zombies. *Wolfenstein: The Old Blood* (Bethesda, 2015).

mundo vampírico”. *Micromanía*, 275 (2018), p. 94. Tampoco es nuevo este escenario, pues esa mutación genética sufrida tras un desastre nuclear la podemos ver en la película clásica *The Time Machine* (en España comercializada como *El tiempo en sus manos* y en Iberoamérica como *La máquina del tiempo*), dirigida por G. Pal en 1960, basada en la novela de H.G. Wells. Los *eloi* y los *morlocks* ya forman parte del universo de nuestras referencias culturales.

67 CHAPMAN, A.: «The Undead Past in the Present – Historical Anxiety and the Nazi Zombie», en S.J. Webley & P. Zackariasson (eds.), *The Playful Undead and Video Games...*

68 <https://darktv.es/blog/5-peliculas-de-zombis-nazis-para-ver-antes-o-despues-de-overlord/>.

vo—, insistimos que tienen su espacio entre las librerías de videojuegos de los usuarios. Nuevamente aludimos a que lo interesante es que el videojugador reconoce ese aspecto cataclísmico que ha originado el paisaje y los personajes que ve, maneja y se desenvuelve en el juego en cuestión. Las producciones son muy numerosas y de gran éxito comercial: *Arizona Sunshine*, *Tom Clancy: The Division 2*, *Fallen Earth: Welcome to the Apocalypse*⁶⁹, *Dying Light*, *The Last of Us*, *Left 4 Dead*⁷⁰, *Remnant: From the Ashes*, *They Are Billions*⁷¹, *The Fall: Last Days of Gaia*⁷², *Rage*⁷³, *Days Gone*⁷⁴, *Dead Rising*, *Deadlight*, *Sunset Overdrive*⁷⁵, *Dead Living Zombies* (DLC de *Far Cry 5*)... y un largo etcétera, entre los que hay que incluir que muchos de ellos tienen su propia saga con tres y hasta cuatro títulos posteriores. Hay una producción que podríamos tildar de minimalista, pues se trata de construir una ciudad tras una catástrofe; de *Project Apocalypse* (Sargonyus, 2019) podemos leer en el texto explicativo del desarrollador en Steam:

Post-apocalyptic city builder with zombies and cubes.

Build a camp for survivors. Improve and upgrade it with different buildings.

Craft and trade items. Protect your camp from the infected. Survive.

69 Un MMORPG, desarrollado por Icarus Studios y comercializado en 2009.

70 En la nota explicativa de *Left 4 Dead 2* (Valve, 2009) en Steam, los desarrolladores son muy concretos: “Ambientado en el apocalipsis zombi...” Con eso es suficiente para el usuario, que sabe ubicarlo e identificar qué se va a encontrar en el juego.

71 “*They Are Billions* es un juego de estrategia ambientado en un mundo *steampunk* post apocalíptico. Funda tu colonia y defiéndela de las hordas de millones de infectados que intentan aniquilar a los pocos supervivientes que quedan en la faz de la tierra”. Desarrollador por Numantian Games, y publicado en 2019.

72 En la contracubierta del juego físico podemos leer: “Amplio mundo post-apocalíptico con personajes de actuación auténtica”. Esto último es difícil de comprender. Silver Style Entertainment, 2004.

73 La prensa especializada se refiere al segundo título de la serie con el siguiente titular: «*Range 2*. Id y Avalanche se unen para volver al apocalipsis», *Edge*, 10 (2019), p. 26.

74 BUSTOS, S.: «*Days Gone*. De engendros y moteros». *Edge*, 10 (2019), pp. 14-17. También es interesante el artículo de A. SERRANO: «*Days Gone* o cuando el apocalipsis se convierte en rutina», *RTVE*, 15 mayo 2019. <https://www.rtve.es/noticias/20190515/days-gone-cuando-apocalipsis-se-convierte-rutina/1938091.shtml>.

75 Este es un “gran apocalipsis”, pero donde el origen son los efectos secundarios que producía una bebida energética a quien la bebía, con la idea de generar un espacio abierto con múltiples guiños de humor y de colores vivos para crear un contexto divertido y nada sombrío, como es el panorama post-apocalíptico habitual. https://es.wikipedia.org/wiki/Sunset_Overdrive.

Pero nos vamos a centrar en aquellos que tienen una gestación al amparo de una idea apocalíptica muy cercana a nuestra cultura. Vamos a diferenciar claramente los que están inspirados o desarrollan la acción en el periodo medieval, aunque sea en su estética; en segundo lugar, los que son propios de un apocalipsis posible, como lo fue y lo es el de una guerra nuclear y, en tercer y último lugar, los que recurren a personajes claros del *Apocalipsis* para su desarrollo narrativo.

Un último apunte y que sirve como referencia para iniciar el paralelo entre ideas apocalíptico-milenaristas y videojuegos. De rabiosa actualidad y oportunidad —u oportunista, según se vea—, fue el inicio del tercer título de la franquicia *Assassin's Creed* (Ubisoft). Comercializado el 31 de octubre de 2012, aludía a la

cinemática introductoria a la inmediata hecatombe preconizada por los mayas para el 21 de diciembre de ese mismo año, donde el objetivo era el mismo de siempre: mal menor para evitar males mayores —ilustración 6—. En este caso se aprovechó el fenómeno maya para introducir el juego, profecía de la que se hicieron amplio eco los medios de comunicación y que tuvo respuesta, como siempre, en determinados grupos deseosos de atender a estos mensajes apocalípticos y mesiánicos. Por lo tanto, insistentes y nos reafirmamos en el reflejo que el videojuego representa de nuestra cultura en su expresión más evidente, y que veremos como caso muy explícito de estas actitudes el guion de *Far Cry 5* (Ubisoft, 2018).

~ Ilustración 6 ~



El fin del mundo maya en *Assassin's Creed III* (Ubisoft, 2012).

7.1. APOCALIPSIS MEDIEVAL

No es sorprendente que un videojuego lleve por título tan sugerente y reconocible expresión. De hecho, nuestra cultura la puede relacionar como un binomio indisoluble sin problema, al igual que lo hace con “bacanal romana” —con todo el tópico que esconden estas expresiones, que suelen tener una base real pero muy alejadas de la veracidad—. Lo que sucede es que *Medieval Apocalypse* (Zoltán Gubics, 2014) tiene de “medieval” el hecho de que aparece un personaje con armadura, yelmo, escudo y espada, y le atacan zombies, con lo que ya tenemos montado el apocalipsis. Y ya está.

Con los diversos guiones sobre el periodo medieval era lógica la aparición de algún aspecto del *Apocalipsis*, bien por su sustrato iconográfico o bien por el propio contenido. Si en el aludido *Assassin's Creed III* los templarios continúan al frente de cualquier tipo de conspiración mundial, con el apocalipsis maya de 2012 de por medio, hemos de mencionar algunos títulos que contienen en su esencia el contexto apocalíptico en sus guiones. El primero es, sin duda alguna, *Total War: Attila*. El videojuego, publicado en febrero de 2015, producido en los estudios de The Creative Assembly y perteneciente a la franquicia *TW* —juegos

~ Ilustración 7 ~



Attila. Cinemática introductoria en *Total War: Attila* (The Creative Assembly, 2015).

de estrategia por turnos y posibilidad de batallas en tiempo real⁷⁶, centra su desarrollo histórico en la desintegración del imperio romano de Occidente y la irrupción de los pueblos bárbaros al sur del *limes*. El caudillo de los hunos, Attila⁷⁷, fue contemplado en su día como un azote divino, y así queda reflejado en la contracubierta del juego físico distribuido por SEGA y en Europa por KochMedia —ilustración 7—, y en la plataforma *Steam*.

“El mundo arderá. Con un millón de jinetes a su disposición, el legendario rey guerrero se aproxima con su mirada puesta en la conquista. ¿Lucharás para forjar tu propio imperio bárbaro u oriental? ¿O intentarás protegerte de la tempestad que se avecina bajo la forma de un Imperio romano moribundo en este gran desafío de supervivencia estratégica? La serie ganadora de juegos de batallas en tiempo real y campañas por turnos te hace enfrentarte al apocalipsis al inicio de la Alta Edad Media”⁷⁸.

76 https://es.wikipedia.org/wiki/Total_War:_Attila.

77 HOWARTH, Patrick: *Attila*, Barcelona, Ariel, 2001.

78 Los textos en *Steam* no se quedan atrás: “En un ambiente cada vez más oscuro, con hambre, enfermedad y guerra...”, y continúa: “Una época de agitación apocalíptica antes del comienzo de la Edad Media”. Lo más interesante de todas formas para la comprensión genérica del concepto es que esgrime la existencia de “mecánicas de destrucción apocalíptica”: fuego, destrucción de ciudades y regiones... Finaliza con: “Las mejoras y optimizaciones gráficas tanto en campaña como en batalla crean una escalofriante visión de un apocalipsis inminente y de la



No puede ser más expresivo el texto, pero aún lo es más en la cinemática del inicio del videojuego. Comienza con la alusión a la desintegración moral de los gobernantes de Roma para, a continuación, dar la entrada al encuentro con los hunos y su líder con la lectura en off del fragmento del *Apocalipsis* referido a la ruptura del primero de los siete sellos:

“Miré y apareció un caballo blanco. El jinete llevaba un arco, le dieron una corona y salió como vencedor y para vencer” (*Apocalipsis*, 6, 1-2).

El juego se desenvuelve en un contexto que supuso la caída de un mundo, el romano, y el nacimiento de uno nuevo, el europeo, una mixtura de cultura greco-latina y germánica⁷⁹. En realidad, ese fue el verdadero Apocalipsis. Atila, criado en Roma, no era precisamente un salvaje gobernante sin formación; en cambio, se ha erigido como uno de los verdaderos anti-cristos. Es interesante poner este hecho sobre la mesa, pues las incursiones vikingas del siglo VIII y IX fueron contempladas por los monjes que nos dejaron sus testimonios de igual manera⁸⁰. Pero el “blanqueamiento” histórico que han recibido los unos no es como el que han recibido los hunos —lo teníamos que escribir...— El desarrollo del juego, incluidas sus expansiones, se centra en la Alta Edad Media en su conjunto, incluida la descomposición bajoimperial romana, y ya no vuelve a hablarse más de cuestiones apocalípticas pues el protagonismo pasa al usuario. Por lo tanto, se trata de justificar históricamente el contexto temporal del juego y, lo importante, que sea reconocido por el potencial jugador y que lo pueda hacer. Ahí es donde reside la clave de todo el proceso de asiento cultural de esta idea: el concepto «Apocalipsis» vende porque se compra lo que se conoce, tal y como hemos aludido con anterioridad.

ruina del mundo civilizado. Con unas escalas, atmósferas y gráficas imponentes, presencia el fin de los días y el ascenso de una leyenda”. Suficiente, alto y claro.

79 Es muy recomendable la lectura de la obra de J. SOTO CHICA: *Imperios y bárbaros. La guerra en la Edad Oscura*, Madrid, Desperta Ferro, 2019, para completar la perspectiva militar en la que se desenvuelve el juego de *Total War: Attila*. Son muy sugerentes las páginas centradas en la batalla de los Campos Cataláunicos (pp. 103-116), encuentro que se halla entre los que ofrece el título de The Creative Assembly como “batalla histórica”.

80 Como lo que quedó reflejado en la Crónica anglosajona para el año 793: “Advertencias terribles llegaron a Northumbria, aterrorizando a la gente. Hubo inmensos relámpagos y la gente vio terribles dragones volando por el cielo. Estas señales fueron seguidas por una gran hambruna y, más tarde, ese mismo año, el 8 de junio, hordas de paganos causaron lamentables estragos en la iglesia de Dios en Lindisfarne, mediante el saqueo y la masacre”. HJARDAR, K. y VIKE, V.: *Vikings en guerra*, Madrid, Desperta Ferro, 2019, p. 244.

El segundo título en el que el fenómeno apocalíptico asoma al monitor es en la interpretación que el estudio de Alcachofa Soft hizo de *El nombre de la rosa* de Umberto Eco: *The Abbey* (Alcachofa Soft). Apareció en 2008 como una nueva versión de la obra en un videojuego⁸¹. Recordemos que la primera vez que fue llevado al software fue con *La abadía del crimen* (Opera Soft, 1987), que ya ha pasado a ser un clásico del videojuego. Como las referencias en la novela a los aspectos apocalípticos del momento eran parte del contexto, causados en buena parte del ideario de los monjes por la secuencia de asesinatos, era lógico suponer que en los videojuegos también apareciese. Lo cierto es que lo hace, pero de manera muy puntual. En el caso de *The Abbey*, casi al final del juego, Leonardo de Toledo y Bruno, los protagonistas, acceden a una cripta donde hay un bajorrelieve —ilustración 8— sobre la condenación eterna que ya habían visto antes reproducida en un pergamino —parte de la trama que no pasamos a desvelar en ningún caso—. No es en sí mismo una alusión clara a los aspectos apocalípticos inserta en la narración, pero es lo más cercano.

~ Ilustración 8 ~



Leonardo de Toledo en la cripta de la abadía. *The Abbey* (Alcachofa Soft, 2008).

⁸¹ De hecho, en las páginas de créditos, aparece el agradecimiento expreso y en primer lugar, por delante incluso del propio Umberto Eco, de Francisco Menéndez, “padre” de *La abadía del crimen*. Sobre las versiones en el ámbito del videojuego, véase JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco y RODRÍGUEZ, Gerardo F.: «Novela, cine (TV) y videojuegos: *El nombre de la rosa* y *Los pilares de la Tierra*», *Quaderns de cine*, 13 (2018), pp. 49-62.

Más reciente es el que lleva por título *Apocalipsis: Harry at the End of the World* (Punch Punk Games, 2018). Solo tiene de apocalíptico el nombre y la estética, claramente de inspiración bajomedieval —ilustración 9—, pues la narrativa del videojuego, una aventura *point-and-click* de puzzles, podría ser identificada claramente como gótica o incluso satánica. Solo vemos iconos apocalípticos en la sequía, el hambre, los seres extraordinarios y poco más. De nuevo lo que nos interesa es el uso del título para dotar a la producción de un halo envolvente de imágenes que sí son reconocidas por el usuario, al igual que el título. Es justo el impacto buscado y el que nos atrae para los objetivos propuestos en este trabajo.

~ Ilustración 9 ~



Apocalipsis: Harry at the End of the World (Punch Punk Games, 2018).

7.2. APOCALIPSIS NUCLEAR

Hay que saltar Historia e iconografía medieval, que es la que ha llevado a configurar esa imagen de terror de lo que significa “Apocalipsis”, para llegar a un género que usa esa idea para desarrollar la narrativa. El fenómeno post-apocalíptico hunde sus raíces aquí en una amenaza que fue taxativa a lo largo de la Guerra Fría, donde el “apocalipsis nuclear” se introdujo en la idiosincrasia cultural de Occidente, sobre todo. Hemos aludido al “reloj nuclear”, lo que

es buena muestra de lo que se generó hasta el conocimiento de lo acontecido en Hiroshima y aumentado después de que la URSS incorporase a su arsenal bombas nucleares en 1949⁸².

Es importante este fenómeno a la hora de ubicarlo en el esbozo de nuestra cultura. “Dios no desea el Apocalipsis, pero los hombres sí pueden, hoy en día, provocarlo”⁸³, dice Pognon en referencia al desasosiego abierto a finales del siglo XX con vistas al cambio de milenio, cuando lo compara con el proceso milenarista del Año Mil. La capacidad autodestructiva de la Humanidad es entendida a raíz de la posibilidad de una hecatombe nuclear, y es la primera vez que eso sucede en nuestra historia. Y eso genera multitud de horizontes creativos, y no solo destructivos.

Ya aludimos a *Terminator* como película. No solo generó una saga de filmes, sino que se abrió al campo *transmedia* y así tenemos serie de TV, cómics y, cómo no, videojuegos. En este caso, la catástrofe nuclear fue generada por la “rebelión” de las propias máquinas, de manera que toda la ficción se vertebra en un futuro distópico de combate entre la Humanidad y artefactos con una avanzadísima tecnología de IA. Desde que se estrenó la segunda producción de la franquicia (concebida como la última por J. Cameron), surgió una serie de videojuegos que fueron de la mano y en paralelo al estreno de las diversas secuelas. En 1991 se estrenó *Terminator 2: Judgment Day* (Midway), un arcade para salas de juego⁸⁴, pero muy pronto saltó a las consolas. Recién estrenado está *Terminator: Resistance* (Teyon, 2019), que refleja los combates con los T-100 y cyborg T-800 entre otros, en 2028. Insistimos en que se trata de que el Apocalipsis es simplemente el origen de la trama, pero no tiene ningún efecto sobre el juego, que evoluciona en un mundo distópico de violencia contra las máquinas rebeladas. En *Horizon Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2017) el panorama post-apocalíptico es el mismo, donde las máquinas son las dominantes tras retroceder la Humanidad a la época más primitiva, organizada en tribus, a causa de una catástrofe sin concretar. En un intento de ubicar el paisaje distópico de forma más realista, los desarrolladores circunscriben la acción a diversos escenarios de los estados de Utah y Colorado, además de usar el rostro de la actriz Hanna Hoekstra para la protagonista, Aloy, cazadora de máquinas y miembro de la tribu de los Nora⁸⁵.

Como vemos, la existencia de una catástrofe genera posibilidades de crear nuevas reglas en un mundo nuevo tras un apocalipsis nuclear, como el propues-

82 <http://nuclearweaponarchive.org/Russia/Sovwpnprog.html>.

83 POGNON, E.: *La vida cotidiana en el Año 1000...*, p. 20.

84 [https://en.wikipedia.org/wiki/Terminator_2:_Judgment_Day_\(arcade_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Terminator_2:_Judgment_Day_(arcade_game)).

85 https://es.wikipedia.org/wiki/Horizon_Zero_Dawn.

to por los desarrolladores de *Atomic Society* (Far Road Games, 2018); realmente, se recurre a ese mundo post-apocalíptico, tal y como anuncian los creadores del juego en Steam, pero podrían haberlo ubicado en el asiento de un grupo humano en un planeta y el resultado sería el mismo⁸⁶.

Society is dead. So remake it. Build and rule your own post-apocalyptic society. Decide the laws and morals of the survivors. Overcome challenges and threats from the wasteland. What kind of society will you make?

La saga *Wasteland* (inXile Entertainment – Interplay Entertainment), cuyo primer título se comercializó en 1988, donde el apocalipsis nuclear llegaba en 1998 —ya sabemos que no—, pero podríamos encuadrarlo entre los reflejos de ese mundo milenarista que llegaba al 2000. Había que mencionarlo, además como clásico, y está disponible en siete versiones, incluidas las últimas *Wasteland 3* y *Wasteland Remastered*. Lo más interesante, y por eso también merecía la mención, es porque inspiró la saga *Fallout*⁸⁷, que es la franquicia sobre la que centraremos a continuación nuestro objetivo.

Creemos, sin duda alguna, que ha sido *Fallout*⁸⁸ y las continuaciones de la saga hasta *Fallout 76*, publicado en 2018 y hasta la fecha el último de la serie, el que mayor impacto ha tenido. Baste con observar el extenso muestrario de su mercadotecnia para comprenderlo: figuras de sobremesa, caretas para disfraz de Vault-Boy, cuadros, versión de *Monopoly*, tazas —hasta con forma de bomba nuclear—, felpudos de entrada, pósteres, llaveros, sudaderas y camisetas —remeras—, juego de tablero, figuras Pop, peluches... hasta un Pip-Boy —ilustración 10—.

~ Ilustración 10 ~



Vault Boy. *Fallout 76* (Bethesda, 2018).

86 Es el caso de *The Outer Worlds* (Obsidian Entertainment, 2019). L. Boyanski, co-director de *Fallout*, alude a que las comparaciones con el juego de Vault-Boy son inevitables, más cuando el equipo era el mismo. Se desenvuelve *The Outer Worlds* en otro planeta y en un futuro aún más lejano.

87 De hecho, hay un juego de mesa, comercializado en 2018, y cuyo título no puede ser más directo: *Fallout: Wasteland Warfare* (Modiphius Entertainment)

88 Las vicisitudes empresariales de su desarrollo y comercialización se pueden consultar en la entrada de Wikipedia: [https://es.wikipedia.org/wiki/Fallout_\(serie\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Fallout_(serie)).

Dejamos de lado el impacto comercial de la saga, y nos interesa el producido por este tipo de “mundo” post-apocalíptico como elemento cultural identificable por muchos usuarios. Un ejemplo; entre los productos de esa mercadotecnia se puede adquirir un pack de *Nuka-Cola* y su cartel anunciador, el refresco que aparece en el juego, con evidentes semejanzas al de la central de Atlanta, símbolo como pocos de la cultura norteamericana. Pero mucho más interesante nos resulta el término “nuke” en inglés, pues significa bomba nuclear.

Precisamente ese es el interés que nos suscita esta franquicia. El juego se desarrolla en el contexto caótico que ha quedado tras una guerra nuclear en la geografía estadounidense, donde todo quedó tal cual, con una estética específica y que acompaña una excelente banda sonora con canciones de finales de los 40 y principios de la década siguiente, como *Civilisation* (Bongo, Bongo, Bongo), de Danny Kaye y The Andrews, *Crazy He Calls Me* y *Easy Living*, de Billie Holiday para la BSO de *Fallout 3*⁸⁹. La clave de esta estética, que nos resulta un tanto “retro” desde nuestra perspectiva actual de principios de siglo XXI, es que, según la cinemática explicativa del juego, tras la terminación de la II Guerra Mundial se vivió una etapa de prosperidad general. Esto hizo que se perpetuasen esas formas, esa imagen de un hogar medio norteamericano de 1950 con todos los electrodomésticos, mobiliario... incluso la vestimenta de los personajes corresponde a esos años según la moda existente. El comercial de *Vault-Tec* —la empresa encargada de gestionar refugios nucleares ante la amenaza— no escapa tampoco a ese contexto visual. Realmente este aspecto de la estética es lo más llamativo y lo más irreal, pues dudamos mucho de que en décadas no se hubiera alterado el gusto por las formas. Pero es en ese inicio de *Fallout 4* (Bethesda, 2015) cuando, tras las alarmas y la huida al refugio previsto —el Refugio 111, cuya importancia para la trama no tiene importancia en este trabajo—, se puede contemplar la explosión nuclear —ilustración 11—. Ahí sí que se contempla un apocalipsis nuclear en vivo y en directo, y es el inicio del juego en sí. No es el único título donde podemos ver el “hongo” de una detonación atómica; por distintos motivos y con idéntico resultado⁹⁰ lo vemos en *Resident Evil 3* (Capcom, 1999)⁹¹, *Metal Gear Solid 3* (Konami Computer Entertainment Japan, 2004), *Crysis* (Crytek, 2007), *Killzone 2* (Guerrilla

89 *The Songs of Wasteland. BSO Fallout 3.*

90 Seguimos los gameplays del canal *Huntersena Gaming TV* en youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=vaPT07EnSKs>.

91 Unos gráficos en su día excelentes, y cuya impresión visual es la de un auténtico apocalipsis nuclear.

Games, 2009), *Call of Duty. Modern Warfare 2* (Infinity Ward, 2009)⁹², *Fallout 3* (Bethesda Softworks, 2009), *Fallout New Vegas* (Obsidian Entertainment, 2010), *Call of Duty. Black Ops* (Treyarch, Raven Software, n-Space, 2010), *Metro 2033* (4A Games, 2010), *Battlefield 3* (DICE, 2011), *Call of Duty. Black Ops 2* (Treyarch, 2012), *Metro Last Light Redux* (4A Games, 2014), *Call of Duty. Black Ops 3* (Treyarch, 2015), *Call of Duty. Modern Warfare Remastered* (2016), *Fallout 76* (Bethesda Softworks, 2018), *Call of Duty. Modern Warfare* (Infinity Ward, 2019), *Far Cry New Dawn* (Ubisoft, 2019)⁹³...

~ Ilustración 11 ~



Explosión nuclear. *Fallout 4* (Bethesda, 2015).

En *Fallout 4*, y en general en toda la serie, la acción en ese mundo distópico, con claros distintivos muy “comerciales”, caso del Vault-Boy, es lo que hunde sus raíces culturales en ese contexto nuevo surgido tras la hecatombe. Nuevamente no descubrimos nada inédito, ni los desarrolladores pretenden otra cosa, pues lo que desean es generar la sorpresa en las formas y no en los contenidos de lo que supone el concepto apocalíptico. En un artículo aparecido en Hobby Consolas, como prensa especializada, podemos leer mensajes muy claros, mientras en uno de los subtítulos podemos ver también “Viviendo el apocalipsis”:

92 En este caso, visto desde la Estación Espacial Internacional.

93 “Soy Carmina Rye. Nací el mismo día en que el mundo se hundió...” Similares palabras, mismo contenido.

“Si el apocalipsis es como el de Bethesda, ¡que llegue ya! FALLOUT 4. Este apocalipsis no será “now” y desde luego no es demasiado “new”, pero es tan divertido que no pienso quedarme a esperar a los cuatro jinetes ni un minuto más”⁹⁴.

Pero es en *Far Cry 5* donde el ambiente pre-apocalíptico, en este caso con Joseph Seed —ilustración 12—, y un contexto previo a la llegada del Apocalipsis según los parámetros joánicos, lo veremos con mayor claridad. El texto de Ubisoft para anunciar el juego es el siguiente:

~ Ilustración 12 ~



Far Cry 5 (Ubisoft, 2018).

“Bienvenido a Hope County, Montana, la tierra de los valientes y de la libertad, pero también de la secta apocalíptica conocida como el Proyecto de la Puerta del Edén. Enfrentate a su líder, Joseph Seed, y a sus hermanos, los Heraldos, para prender la llama de la resistencia y liberar a la comunidad”.

El cabecilla, como predicador radical de la secta, ha logrado imponer un estado de control total sobre el conjunto de habitantes del condado, de forma que finalmente se abre un conflicto de violencia extrema entre los que pertenecen a la Puerta del Edén —los Heraldos— y los que no. Como jugador, se asume el papel de un agente de policía que tiene el encargo de detener a Joseph Seed, que en todo momento se muestra como un personaje mesiánico. En este contexto de espera al Apocalipsis, identificado como colapso del imperio norteamericano, el guion no deja ni una posibilidad de que el usuario relacione el juego con la actualidad en los Estados Unidos, con el gobierno de Trump de por medio, el fanatismo religioso y mesiánico, y el florecimiento de posiciones xenófobas y ultranacionalistas en las fronteras del río Bravo estadounidense. Realmente, el videojuego no tiene mayores connotaciones políticas realizadas de manera expresa por los desarrolladores, sino que usa elementos, factores, contextos y conceptos reconocibles por los usuarios, caso del propio icono del *Apocalipsis*. De hecho, en el intento de apresamiento de

94 *Hobby Consolas*, 293 (2015), pp. 54-55.

Joseph Seed, este recitará versículos del libro sagrado, en una interpretación no literal del capítulo 8 mientras está arrodillado y mirando al cielo:

“...se hizo el silencio en el Cielo...
 ...y los siete ángeles antes Dios recibieron siete trompetas...
 ...y hubo ruido, truenos, rayos y un terremoto...
 ...y oí una gran voz del templo, que decía a los ángeles...
 ...id y derramad...
 ...las copas de la ira de Dios sobre la Tierra...”

En ese momento explota la bomba, y mientras nos mira, dice:

—“Este es el fin”, y comienza a cantar *Amazing Grace*.

Si buscamos un momento más apocalíptico por épico en un videojuego es este, sin duda alguna, comparable al inicio de *Total War: Attila*.

Su secuela a modo de *spinoff*, *Far Cry New Dawn* (Ubisoft, 2019), también tiene como marco ese contexto post-apocalíptico, diecisiete años después de la acción de *Far Cry 5*, donde dos hermanas mellizas, Mickey y Lou, intentan reconstruir la comunidad del condado de Hope tras las explosiones nucleares. Esta producción del equipo de Ubisoft Montreal tiene la novedad de contar con un mundo “colorido y exuberante (...) La naturaleza, en combinación con la radiación, hizo todo lo contrario a lo que uno espera de una guerra nuclear: campos llenos de flores rosas, paisajes frondosos y muchos grafitis para decorar esta nueva civilización”⁹⁵.

7.3. EL HAMBRE, LA PESTE, LA GUERRA Y LA MUERTE: LOS JINETES SON LOS PROTAGONISTAS

El tercer apartado sobre el que queremos hacer hincapié es el que hace uso de los personajes apocalípticos para construir la narrativa o la iconografía del videojuego. Posiblemente sea *Darksiders* (Vigil Games, 2010) el más representativo, aunque no el único. El guion del juego en el protagonismo de uno de los jinetes del Apocalipsis, Guerra —ilustración 13—. De forma resumida, la historia se basa en

95 MÁRMOL, H.: «*Far Cry New Dawn*: unas gemelas malvadas, el apocalipsis nuclear y un videojuego de acción que cumple de principio a fin». *Clarín-Tecnología*. 9 marzo 2019. https://www.clarin.com/tecnologia/far-cry-new-dawn-gemelas-malvadas-apocalipsis-nuclear-videojuego-accion-cumple-principio-fin_0_UMK3Sfpgj.html.

que existió un combate entre las fuerzas del Bien y las del Mal, y se escogió por el Consejo Abrasado como árbitros a Muerte, Guerra, Peste y Hambre apocalípticos. En una tregua, se generaron los siete sellos, que se quebrarían cuando los hombres pudieran combatir. El Mal ganó ese combate, y el jinete Guerra será castigado por el Consejo con la acusación de que había ayudado a ganar al Infierno sin que se hubieran roto los sellos. El objetivo de Guerra será redimirse mediante la búsqueda de quién causó las condiciones de su culpabilidad⁹⁶.

En el texto explicativo de Steam, podemos leer:

“Tras ser engañado por las fuerzas del mal para que desatase prematuramente el fin del mundo, Guerra —el primer Jinete del Apocalipsis— se enfrenta a la acusación de haber quebrantado la ley sagrada al provocar una guerra entre el Cielo y el Infierno. En la carnicería que se desató, las fuerzas demoníacas derrotaron a los seres celestiales y reclamaron la Tierra. Tras ser llevado ante el Consejo Ardiente, Guerra fue acusado por sus crímenes y despojado de sus poderes. Deshonrado y enfrentándose a su propia muerte, tiene la oportunidad de regresar a la Tierra para buscar la verdad y castigar a los responsables. Perseguido por un vengativo grupo de Ángeles, Guerra debe enfrentarse a las fuerzas del Infierno, forjar complicadas alianzas con los mismos demonios a los que persigue, y viajar por los restos devastados de la Tierra en su búsqueda de venganza y exculpación”.

Su caballo, *Ruina*, era una cabalgadura normal hasta que el odio lo corrompió a causa de su maltrato en el Inframundo. Es un caso parecido al de *Desesperación*, nombre del rocín de *Muerte*, otro de los jinetes del cuarteto apocalíptico. *Disputa* encarna al jinete de la Peste, y *Furia* al del Hambre y único personaje femenino. Como “jefes finales”⁹⁷ nos encontraremos con *Tiamat*, *Silitha*, *Stygian*, *La Doliente*, *Straga* y *El Destructor*, último y más poderoso por cuanto es

~ Ilustración 13 ~



Darksiders (Vigil Games, 2010).

96 <https://es.wikipedia.org/wiki/Darksiders>.

97 JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. y RODRÍGUEZ, G.F.: «Entre la huida y el seguimiento...», pp. 24 y ss.

Lucifer. Un contenido tan específico seguramente indujo a las autoridades de Emiratos Árabes a censurarlo y prohibirlo en el país⁹⁸.

En el segundo título de la saga, publicado en 2012, tiene como protagonista a *Muerte*, que cabalga armado con dos guadañas. Pocos elementos más identificados con el Final que la guadaña como herramienta para segar de manera rápida, igualitaria y masiva. Es un guion que marcha en paralelo al primero⁹⁹, pues el jinete se dedicará a demostrar la inocencia de *Guerra*.

El tercero, *Darksiders III* (Gunfire Games, 2018), también discurre a la vez que los dos anteriores, aunque en esta ocasión el protagonismo recae en la amazona del cuarteto, Furia (Hambre), dispuesta a vencer y destruir los siete pecados capitales como misión principal y desarrollo del guion. Llegará a un contexto post-apocalíptico, recordemos tras el combate entre el Cielo y el Infierno, por lo que es una vuelta de tuerca al concepto de Apocalipsis que analizamos en el ámbito del videojuego.

Otras apariciones esporádicas de los cuatro jinetes las podemos encontrar en otros títulos¹⁰⁰, pero nos parece mucho más interesante, por su impacto en el usuario, el papel desempeñado por un personaje que encarna el protagonismo de una de las sagas de mayor éxito entre los videojugadores en el género de los *shooter*: *Halo*. Nos referimos a John-117, MCPON o Master Chief Petty Officer of the Navy —rango militar de la Marina norteamericana—, uno de los súper-soldados *Spartan* del universo de *Halo*. Se trata del soldado definitivo, por lo que el número no es en absoluto gratuito. Rememoremos:

98 <https://vandal.elespanol.com/noticia/43923/darksiders-prohibido-en-los-emiratos-rabes-unidos/>.

99 En Steam podemos leer: “Conviértete en un terror que todos temen pero del que nadie puede escapar. Despertado por el fin del mundo, la Muerte, el más temido de los cuatro jinetes, se embarca en una misión para limpiar el nombre de su hermano [Guerra]. Por el camino, descubre un antiguo rencor que puede amenazar a toda la Creación. ¡La Muerte vive!”

100 Como *Hexen II* (Raven Software, 1997), *Fallout Tactics: Brotherhood of Steel* (Micro Forté, 2001), *The Binding of Isaac* (Edmund McMillen, 2011), *The Darkness* (Starbreeze Studios, 2007), secuela del primero, *Shin Megami Tensei: Nocturne* (Atlus, 2004) y *Shin Megami Tensei: Devil Summoner 2* (Atlus, Career Soft, 2011), según el listado ofrecido por PRESIDENT_EVIL en «Los 4 jinetes del apocalipsis en los videojuegos», *Level Up*, 14 agosto 2012. <https://www.levelup.com/blogs/273555/Los-4-jinetes-del-apocalipsis-en-los-videojuegos>. Si acaso el primero de la lista es el que más claras referencias posee, pues uno de los jefes finales, Eidolon, tiene como generales a los cuatro personajes apocalípticos. De *Fallout Tactics*... hay que decir que Bethesda anunció que el título no formaba parte de la saga *Fallout*, por lo que no podemos relacionarlo con las primeras producciones de la serie, y solamente con su contexto post-apocalíptico. https://es.wikipedia.org/wiki/Fallout_Tactics:_Brotherhood_of_Steel.

“Cuando le vi, caí como muerto a sus pies. Y él puso su diestra sobre mí, diciéndome: «No temas: yo soy el primero y el último” (*Apocalipsis*, 1, 17).

El versículo siguiente lo completa con que se trata de un personaje inmortal¹⁰¹. La esencia del *Jefe Maestro*, protagonista en la saga *Halo* (Bungie desde 2001 a 2010, Ensemble Studios en 2009, 343 Industries de 2011 hasta la actualidad, Creative Assembly en 2017) —ilustración 14—. El primero y el último, el alfa y la omega...: es el principio y el fin, o lo que es lo mismo, la perfección.

~ Ilustración 14 ~



Halo posee su propia web oficial¹⁰², pues es una de las franquicias de mayor éxito distribuidas por Microsoft y su consola Xbox. El universo de *Halo* también va a incluir el concepto *Apocalipsis* como una de sus medallas, nominadas como tal a partir de *Halo 3* (Bungie, 2007), y que se concede por matar

101 “Y el que vivo, y estuve muerto. Mas he aquí que vivo por los siglos de los siglos, amén. Y tengo las llaves de la muerte y del Hades”. *Apocalipsis*, 1, 18.

102 <https://www.halowaypoint.com/es-es>.

a nueve oponentes o más en menos de cuatro segundos entre uno y otro¹⁰³. Es cierto que el usuario no termina de identificar en origen el sustrato cultural del Jefe Maestro y su relación con el *Apocalipsis*, pero a poco que ahonda en su conocimiento se siente más atraído por el juego, como si fuera un proceso de legitimación y empoderamiento como jugador¹⁰⁴.

Posiblemente sea la sublimación del concepto apocalíptico, pues un videojuego, entendido este como una expresión cultural ya establecida, recurre a iconos que *a priori* no tienen nada que ver con su manifestación final.

Otra de las referencias a esos mensajes escatológicos del libro joánico la localizamos al comienzo de *Fallout 3* (2008) —ilustración 15—, donde podemos leer, literalmente, la referencia al versículo 6 del capítulo 21:

~ Ilustración 15 ~



Fallout 3 (Bethesda, 2008).

“Yo soy el alfa y la omega, el principio y el fin. Al que esté sediento, le daré de beber libremente de la fuente del agua de la vida”.

103 *Halopedia*. https://halo.fandom.com/es/wiki/Apocalipsis_Asesina.

104 Comprobado en diversos talleres WASD de los realizados en el desarrollo del proyecto en vigor.

Se repiten esos términos en el 13 del capítulo siguiente, tal y como indicamos al inicio de este trabajo, pero nos interesa, así como el caso del Soldado 117, en esa permanente insistencia al comienzo y, sobre todo, al fin de todo, como hecho de la plenitud; es la perfección del círculo. En el juego de Bethesda, el pasaje preferido de la madre del protagonista tiene su importancia en el desarrollo de la trama, cuestión que nos proponemos no desvelar.

8. CONSIDERACIONES FINALES

Nos hemos enfrentado a un tema muy complicado, más cuando se espera a que responda el estudio a un objetivo enciclopédico que cubra todo el espectro de análisis poliédrico como el de un apocalipsis global e individual, así como el de cómo aparece en nuestro entorno cultural, aunque centrado en el ámbito del videojuego. Con un fácil juego de palabras, es algo que no tiene fin. Además, para determinadas personas, más numerosas de lo que pensamos, el propio videojuego es un signo apocalíptico. Realmente no se equivocan, pues si tomamos este tipo de señales como referentes del cambio de un mundo que conocemos por otro completamente distinto, los videojuegos, como expresión cultural de la tecnología digital que nos rodea, lo son. Otra cuestión distinta es si consideramos que el futuro que nos aguarda es peor que el presente, y ahí nos posicionamos de forma muy particular cada uno con su opinión o su criterio.

Hemos visto diversos ejemplos del sedimento cultural que ha supuesto el efecto mesiánico y milenarista durante los últimos dos milenios, de manera que nos ha generado un modelo de “apocalipsis” identificado con un paisaje oscuro, sombrío y catastrófico. Ha sido la consecuencia de un imaginario bíblico medieval, y que se ha plasmado finalmente también en el videojuego, un terreno fértil para los desarrolladores en general, y para la plasmación artística y lúdica de los temas relacionados con los cuatro jinetes, que no lo olvidemos, representan los grandes males de la Humanidad siendo la Gloria el primero: guerra, hambre y enfermedad y, finalmente, muerte.

Ha sido un proceso de mixtura entre nuestra iconografía más peyorativa de lo que fue la Edad Media, la barbarie propiamente dicha, lo monstruoso, lo profético, en tanto que es anuncio de algo que va a cambiar, el temor, la ciencia ficción y el pesimismo que transmite la idea de una desesperanza ante la perspectiva de un futuro peor, leamos la distopía.

Podemos pensar que nos sentimos ajenos a esa imbricación apocalíptica en nuestro poso cultural, pero no es así. Hasta la carga emotiva de los colores hunde su raíz más evidente en el libro joánico (*Apoc.*, capítulo 6), en un ejemplo

claro de semiótica, donde el caballo blanco será la alegría y la victoria (“y el que lo montaba (...) salió venciendo y para vencer”), el rojo encarnará el enfrentamiento y la guerra (“al que lo montaba le fue dado poder de quitar la paz de la tierra y de hacer que los hombres se degollaran entre sí, y se le dio una gran espada”), el caballo negro asume la idea clara de la enfermedad (“su jinete tenía una balanza en la mano”) y el amarillento o bayo el de la muerte (“su jinete tenía por nombre la Peste, y le acompañaba el Hades”). Por supuesto, la propia redacción no deja lugar a dudas de que se tratan de cabalgaduras que anuncian la desolación: “Les fue dada potestad sobre la cuarta parte de la tierra para matar con espada, con hambre o con peste y con las fieras de la tierra” (*Apoc.*, 6, 8). Por lo tanto, no debemos sorprendernos de que una imagen cargada de tanto simbolismo gráfico tuviera éxito en la iconografía colectiva popular desde muy pronto.

Por lo tanto, hemos de pensar que esos mismos símbolos, gestados a lo largo de siglos, también formen parte de nuestra cultura, y así los podemos reconocer sin esfuerzo. Juan Manuel Moreno escribe:

“Si en el pasado se creó [nuestra identidad cultural] a partir de las emociones vividas, la edad moderna trajo consigo la creación a partir de lo vivido por otros, sea ficción o realidad. Esto explica la concepción del videojuego tal y como lo conocemos, un bastardo multicultural apostado cual sanguijuela que se alimenta, prácticamente por ósmosis, de cualquier retazo cultural que orbite lo suficientemente cerca como para ser fagocitado”¹⁰⁵.

La novedad radical es que el videojuego nace desde un “prisma tecnológico” y no cultural¹⁰⁶, de ahí que haya podido ser identificado como un factor ajeno a la propia concepción y expresión de la cultura. Realmente es un error de base, pues la tecnología, y su reflejo, el utillaje, forma parte descriptiva de cada civilización. Y la nuestra se define como una sociedad tecnológica digital.

En esa manifestación también se verá revelada la imagen de lo más primario como animales que somos. La atracción por lo apocalíptico es lo que supone la novedad como especie, pero siempre ubicada en una posibilidad ajena a nuestra propia experiencia, algo así como que se inspira en un futuro que vemos muy distante. Otra cosa muy distinta es cuando ese futuro no lo vemos tan lejano. Un ejemplo muy claro lo tenemos en el videojuego *Plague Inc.* (Ndemic Crea-

105 MORENO, J.M.: «La imagen del espejo. *La Abadía del Crimen* frente a *El nombre de la Rosa*. Contextualizando lo imposible», en J. Esteve (coord.), *Obsequium. Un relato cultural, tecnológico y emocional de La Abadía del Crimen*, Barcelona, Ocho Quilates, 2017, pp. 50-51.

106 *Ibidem*, p. 52.

tions, 2012, aunque lanzado para consolas y PC como *Plague Inc.: Evolved*, 2014), un título de simulación y estrategia donde el videojugador debe crear y desarrollar un patógeno con el propósito de acabar con la Humanidad —ilustración 16—. Lo que nos interesa son los datos de uso, y así fue el título más descargado en China con el inicio de la expansión del coronavirus¹⁰⁷ hasta que sus autoridades lo censuraron de la AppStore en ese país¹⁰⁸.

~ Ilustración 16 ~



Plague Inc.: Evolved (Ndemic Creations, 2014).

En conclusión, el Apocalipsis atrae, y el proceso continúa; sin ir más lejos, ya está previsto que este mismo 2020 sea comercializado *WereWolf: The Apocalypse – Earthblood* (Cyanide Studio)¹⁰⁹, otro juego con panorama post-apocalíptico y que aumenta la creatividad alimentada por la fascinación que provoca el ocaso.

107 <https://www.eluniversal.com.mx/techbit/juego-de-apocalipsis-viral-lo-mas-descargado-en-china-por-coronavirus>.

108 PÉREZ, E.: «La psicosis por el coronavirus llega a los videojuegos: “Plague Inc.” Ha sido eliminado de la AppStore china». *Xataka*. 28 febrero 2020. https://www.xataka.com/videojuegos/psicosis-coronavirus-llega-a-videojuegos-plague-inc-ha-sido-eliminado-appstore-china?utm_source=NEWSLETTER&utm_medium=DAILYNEWSLETTER&utm_content=POST&utm_campaign=28_Feb_2020+Xataka&utm_term=CLICK+ON+TITLE

109 Podemos ver el tráiler en <https://www.youtube.com/watch?v=oFDA9uvh3Vg>.



Y las producciones para cine y TV, como la serie *Future Man* (ofrecida en España en HBO y en Iberoamérica por Fox Premium Series desde 2017), continúan como algo ya asentado en un amplio nicho de mercado que busca estas narrativas apocalípticas y post-apocalípticas. Las razones por las que atraen las podemos vincular a una estética concreta, muy creativa en todo caso, pero también a contenidos antropológicos, donde la ciencia-ficción mezclada con tiempos distópicos futuros forman parte de nuestra propia aportación cultural.

Es una atracción por lo más intrínseco de la moral¹¹⁰, donde el combate entre lo bueno y lo malo, el bien y el mal, lo aceptable y no inaceptable, el Lado Oscuro del Imperio y los Rebeldes, el *yin* y el *yan*, lo bello y lo monstruoso, el blanco y el negro..., y podríamos seguir con una larga lista de conceptos dicotómicos, es un comportamiento dualista muy sencillo de aceptar y desarrollar. De la misma manera, el final como un concepto comprendido, a veces no asumido, se convierte en un discurso que desde antes del *Apocalipsis* ya estuvo arraigado a casi todas las culturas. El libro joánico vino a plasmar para nuestro ámbito de civilización, transformada en sucesivas ocasiones según hemos comprobado a lo largo de estas páginas del estudio, esa iconografía, hoy plasmada también en el universo del videojuego.

El *Apocalipsis* es en sí mismo un anuncio, pero no uno normal, sino profético del Final, en mayúscula. Posiblemente lo más desasosegante para el ser humano sea el hecho de que consideremos que exista un momento apocalíptico para cada uno, incluso un contexto general de la cultura y civilización que le ha tocado vivir. Aquellas personas del siglo X, las del XIV que veían muertes por doquier fruto de las afecciones de la Peste Negra, un siglo XVII repleto de grandes cambios ideológicos, el XIX generador de ideologías sectarias y radicales como las del XV, una centuria propiamente maniquea como la del XX, con lo mejor y lo peor de la Humanidad, con acontecimientos y efemérides que configuran esos apocalipsis particulares cuenten o no con seguidores... Es un proceso que siempre estará alimentado por la necesidad de referentes. No nos cabe duda de que uno de los compromisos de los profesionales de las Humanidades radica en generar reflexiones sobre todos estos procesos, originando espacios amplios de pensamiento entre los puntos extremos del blanco y del negro, donde el mundo, en realidad, se imprime en tonos infinitos de grises.

110 Es muy interesante el artículo de PLATÓN (es su pseudónimo, que ahora conocemos como *avatar*): «*Deadlight*. Un apocalipsis con luces y sombras». *Devuego*. 13 febrero 2020. <https://www.devuego.es/blog/2020/02/13/deadlight-un-apocalipsis-con-luces-y-sombras/>.

9. SELECCIÓN DE FUENTES Y BIBLIOGRAFÍA

9.1. FUENTES

- BEATO DE LIÉBANA: *Obras completas y complementarias de Beato de Liébana. I: Comentario al Apocalipsis. Himno "O Dei Verbum". Apologético*, Madrid, Biblioteca de Autores Cristianos, 2004.
- BEATOS, LOS: Catálogo de la Exposición celebrada en la Biblioteca Nacional de Madrid durante los meses de junio a septiembre del año 1986, Madrid, Ministerio de Cultura, 1986.
- FIORE, Joaquín de: *Liber De Concordia Novi Ac Veteris Testamenti*, Filadelfia, Amer Philosophical Society, 1984.
- FIORE, Joaquín de: *Psalterium decem chordarum*, Roma, Viella, 2005.
- FIORE, Joaquín de: *Sull'Apocalisse*, Milán, Feltrinelli, 2018.
- FIORE, Joaquín de: *Tractatus super quator evangelia*, Roma, Tipografia del Senato, 1930.
- SAGRADA BIBLIA, Madrid, Biblioteca de Autores Cristianos, 2014.
- SAN AGUSTÍN: *La Ciudad de Dios*, Madrid, Biblioteca de Autores Cristianos, 2019.

9.2. BIBLIOGRAFÍA

- ALONSO, A. y ARZOZ, I.: *La nueva Ciudad de Dios. Un juego cibercultural sobre el tecno-hermetismo*, Hiperpresentación de Antonio de los Heros, Madrid, Siruela, 2002.
- AMORES, M.: «The Walking Dead. The final season», *Edge*, 10 (2019), p. 42-47.
- ARCE, J.: *Alarico*, Madrid, Marcial Pons Historia, 2018.
- BULL, M. (comp.): *La teoría del apocalipsis y los fines del mundo*, México, Fondo de Cultura Económica, 1998.
- BURLEIGH, M.: *El Tercer Reich. Una nueva historia*, Madrid, Taurus, 42008.
- BUSTOS, S.: «Days Gone. De engendros y moteros», *Edge*, 10 (2019), pp. 14-17.
- CASTRO CARRACEDO, J.M.: *Tipología y caracterización del pensamiento apocalíptico en la literatura medieval inglesa*, Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca, 2011.
- CHAPMAN, A.: «The Undead Past in the Present – Historical Anxiety and the Nazi Zombie», en S.J. Webley & P. Zackariasson (eds.), *The Playful Undead and Video Games. Critical Analyses of Zombies and Gameplay*, Londres, Routledge, 2019.

- COHN, N.: *The Pursuit of the Millennium*, Londres, 1957.
- COHN, N.: *En pos del milenio. Revolucionarios milenaristas y anarquistas místicos en la Edad Media*, Madrid, Alianza, 1985.
- CUEVAS, S.: «Los mejores 5 escenarios apocalípticos de los videojuegos», *Vix*. Sin fecha. <https://www.vix.com/es/btg/gamer/5990/los-5-mejores-escenarios-apocalipticos-de-los-videojuegos>.
- DUBY, G.: *El año Mil. Una nueva y diferente visión de un momento crucial de la Historia*, Barcelona, Gedisa, 1992.
- DUBY, G.: *Año 1000, Año 2000. La huella de nuestros miedos*, Barcelona, Ed. Andrés Bello, 1995.
- EIBT, F. y EBERHARD, W. (eds.): *Europa 1400: la crisis de la baja Edad Media*, Barcelona, Crítica, 1992.
- EVANS, R.J.: *El Tercer Reich en la Historia y la Memoria*, Barcelona, Pasado & Presente, 2015.
- EVANS, R.J.: *Contrafactuales. ¿Y si todo hubiera sido diferente?*, Madrid, Turner, 2018.
- FAJARDO DE RUEDA, M.: «Milenarismo y arte. La presencia del pensamiento de Joaquín de Fiore en la Nueva Granada», *Palimpsestos*, 4 (2004), pp. 236-258.
- FLORI, J.: *Guerra santa, Yihad, Cruzada. Violencia y religión en el Cristianismo y el Islam*, Granada, Ed. Univ. Granada - Ed. Univ. Valencia, 2004.
- FOLLET, K.: *La caída de los gigantes*, Edición «Círculo de Lectores», Barcelona, 2010.
- GARCÍA GARCÍA, F.A.: «El Crismón», *Revista Digital de Iconografía Medieval*, II-3 (2010), pp. 21-31.
- GARRIDO RAMOS, B.: «Beato de Liébana y los Comentarios al Apocalipsis de San Juan», *Revista Historias del Orbis Terrarum, Anejos de Estudios Clásicos, Medievales y Renacentistas*, 7 (2014), pp. 50-76.
- GILBERT, M.: *La Primera Guerra Mundial*, Madrid, La Esfera de los Libros, 2011.
- GUADALAJARA MEDINA, J.: *Las profecías del Anticristo en la Edad Media*, Madrid, Gredos, 1996.
- HERNÁNDEZ, J.: *El Reich de los Mil Años: un viaje en el tiempo a la Alemania nazi (1933-1945)*, Madrid, La Esfera de los Libros, 2010.
- HJARDAR, K. y VIKE, V.: *Vikings en guerra*, Madrid, Desperta Ferro, 2019.
- HOLLAND, T.: *Milenio. El fin del mundo y el origen de la Cristiandad*, Barcelona, Ático de los Libros, 2018 (1ª ed. 2008).

- JAVIMGARCÍA: «El Apocalipsis en el videojuego». *NaviGames*. 4 junio 2019. <https://www.navigames.es/2019/06/04/el-apocalipsis-en-el-videojuego/>.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F.: «"La historia no fue así": reflexiones sobre el fenómeno de la historia contrafactual en los videojuegos históricos», *CLIO. History and History Teaching*, 44 (2018), pp. 94-113.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. y RODRÍGUEZ, G.F.: «Entre la huida y el seguimiento. Monstruos como modelos iconográficos de la Edad Media a través de los videojuegos», en C. San Nicolás y M.Á. Nicolás (comps.), *Videojuegos y sociedad digital: nuevas realidades de estudio para la percepción del pasado histórico*, Mar del Plata, Univ. Nacional de Mar del Plata, 2015, pp. 11-39.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. y RODRÍGUEZ, G.F.: «Novela, cine (TV) y videojuegos: *El nombre de la rosa* y *Los pilares de la Tierra*», *Quaderns de cine*, 13 (2018), pp. 49-62.
- JIMÉNEZ JIMÉNEZ, L.F.: «En futuro perfecto: el fin del tiempo en Agustín, los apocalípticos y los gnósticos», *Mirabilia*, 11 (2010), pp. 117-135.
- KUMAR, K.: «El Apocalipsis, el Milenio y la Utopía en la actualidad», en M. Bull, *La teoría del Apocalipsis y los fines del mundo*, México, Fondo de Cultura Económica, 1998, pp. 233-260.
- LAMBERT, M.D.: *La herejía medieval. Movimientos populares de los bogomilos a los husitas*, Madrid, Taurus, 1986.
- LE GOFF, Jacques: *El nacimiento del purgatorio*, Madrid, Taurus, 1981.
- LÓPEZ GUTIÉRREZ, L.: *Portentos y prodigios del Siglo de Oro: maravillas de la Naturaleza, lugares insospechados, historias misteriosas, duendes, licántropos, brujas, espectros, monstruos, luces extrañas*, Madrid, Ed. Nowtilus, 2012.
- LUBAC, H.: *La posteridad espiritual de Joaquín de Fiore*, Madrid, Encuentro, 1989.
- MACEK, J.: *La revolución husita*, Madrid, Siglo XXI, 1975.
- MANCERA RUEDA, A. y GALBARRO GARCÍA, J.: *Las relaciones de sucesos sobre seres monstruosos durante los reinados de Felipe III y Felipe IV (1598-1665)*, Nueva York, Peter Lang, 2014.
- MARTÍNEZ, P.J.: «*Apocalypse*, paradigma de la buena acción pollavieja», *Game-Report*, 8 enero 2019. <https://gamereport.es/apocalypse-paradigma-de-la-buena-accion-pollavieja/>.
- MCGINN, B.: «El Fin del Mundo y el comienzo de la Cristiandad», en M. Bull, *La teoría del Apocalipsis y los fines del mundo*, México, Fondo de Cultura Económica, 1998, pp. 75-108.
- MITRE, E.: *Iglesia y vida religiosa en la Edad Media*, colec. «La Historia en sus textos», Madrid, Itsmo, 1991.

- MITRE, E. y GRANDA, C.: *Las grandes herejías de la Europa cristiana (380-1520)*, Madrid, Istmo, 1983.
- MOLLAT, M. y WOLFF, Ph.: *Uñas azules, Jacques y Ciompi. Las revoluciones populares en Europa en los siglos XIV y XV*, Madrid, Siglo XXI, 1976.
- MONTERO CARTELLE, E.: «El mundo medieval en El nombre de la rosa de Umberto Eco», *Revista de Filología Románica*, 4 (1986), pp. 141-158.
- MORENO, J.M.: «La imagen del espejo. *La Abadía del Crimen* frente a *El nombre de la Rosa*. Contextualizando lo imposible», en J. Esteve (coord.), *Obsequium. Un relato cultural, tecnológico y emocional de La Abadía del Crimen*, Barcelona, Ocho Quilates, 2017, pp. 47-67.
- OGURA, T.: *Cartas desde el Fin del Mundo: por un superviviente de Hiroshima*, Barcelona, Pasado & Presente, 2012.
- PÉREZ, E.: «La psicosis por el coronavirus llega a los videojuegos: “Plague Inc.” Ha sido eliminado de la AppStore china». *Xataka*. 28 febrero 2020. https://www.xataka.com/videojuegos/psicosis-coronavirus-llega-a-videojuegos-plague-inc-ha-sido-eliminado-appstore-china?utm_source=NEWSLETTER&utm_medium=DAILYNEWSLETTER&utm_content=POST&utm_campaign=28_Feb_2020+Xataka&utm_term=CLICK+ON+TITLE.
- PLATÓN (pseudónimo): «*Deadlight*. Un apocalipsis con luces y sombras». *Devuego*. 13 febrero 2020. <https://www.devuego.es/blog/2020/02/13/deadlight-un-apocalipsis-con-luces-y-sombras/>.
- POGNON, E.: *La vida cotidiana en el Año 1000*, Madrid, Temas de Hoy, 1994.
- POPKIN, R.: «El Milenarismo del siglo XVII», en M. Bull, *La teoría del Apocalipsis y los fines del mundo*, México, Fondo de Cultura Económica, 1998, pp. 133-157.
- POTESTÀ, G.L.: *El tiempo del Apocalipsis. Vida de Joaquín de Fiore*, Madrid, Trotta, 2010.
- PRESIDENT_EVIL en «Los 4 jinetes del apocalipsis en los videojuegos», *Level Up*, 14 agosto 2012. <https://www.levelup.com/blogs/273555/Los-4-jinetes-del-apocalipsis-en-los-videojuegos>.
- RÍOS RODRÍGUEZ, M^a L.: «Conventualismo y manifestaciones heréticas en la Baja Edad Media», en J.I. de la Iglesia, *III Semana de Estudios Medievales*, Logroño, Instituto de Estudios Riojanos, 1993, pp. 129-160.
- REEVES, M.: *The Influence of Prophecy in the Later Middle Ages*. Oxford, Clarendon Press, 1969.
- REEVES, M.: «Pauta y propósito en la historia: los periodos de la Baja Edad Media y el Renacimiento», en M. Bull, *La teoría del Apocalipsis y los fines del mundo*, México, Fondo de Cultura Económica, 1998, pp. 109-132.

- REQUENA JIMÉNEZ, M.: “El color del luto en Roma”, *Gerión*, 30 (2012), pp. 209-218.
- RUSCONI, R.: *Profezia e profeti alle fine del Medioevo*, Roma, Viella, 1999.
- RUSCONI, R.: «La historia del fin: cristianismo y milenarismo», *Teología y vida*, XLIV (2003), pp. 209-220.
- SERRANO, A.: «*Days Gone* o cuando el apocalipsis se convierte en rutina», *RTVE*, 15 mayo 2019. <https://www.rtve.es/noticias/20190515/days-gone-cuando-apocalipsis-se-convierte-rutina/1938091.shtml>.
- SHAFFER, E.: «El Apocalipsis secular: profetas y apocalipsistas a finales del siglo XVIII», en M. Bull, *La teoría del Apocalipsis y los fines del mundo*, México, Fondo de Cultura Económica, 1998, pp. 161-185.
- SORIANO, D.: «Los 10 mejores juegos postapocalípticos de la última década. El mundo se lleva acabando mucho tiempo», *IGN*, 22 febrero 2017. <https://es.ign.com/videojuegos/115016/feature/los-10-mejores-juegos-postapocalipticos-de-la-ultima-decada>.
- SOTO CHICA, J.: *Imperios y bárbaros. La guerra en la Edad Oscura*, Madrid, Desperta Ferro, 2019.
- TRIVELLONE, A.: *L'hérétique imaginé: hétérodoxie et iconographie dans l'occident médiéval, de l'époque carolingienne à l'Inquisition*, Turnhout, Brepols, 2009.
- VACA LORENZO, Á. (ed.): *En pos del tercer milenio. Apocalíptica, Mesianismo, Milenarismo e Historia. Undécimas Jornadas de Estudios Históricos organizadas por el Departamento de Historia Medieval, Moderna y Contemporánea*, Salamanca, Universidad de Salamanca, 2000.
- VAUCHEZ, A. (coord.): *Prophètes et prophétisme*, Paris, Éd. du Seuil, 2012.
- VENEGAS RAMOS, A.: «La contrafactualidad de los videojuegos», *Zehngames*, 13 noviembre, 2013. <http://www.zehngames.com/articulos/lacontrafactualidad-de-los-videojuegos/>.
- WEBLEY, S.J. y ZACKARIASSON, P. (eds.): *The Playful Undead and Video Games. Critical Analyses of Zombies and Gameplay*, Londres, Routledge, 2019.

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 taurómico 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): «Retrobits: El Capitán Sevilla», *Retromemories.net*. Recuperado de <https://retromemories.net/retrobits-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 monárquicos 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 (fijese 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 encontró 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 cánones 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 sí 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 Barrera 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.... encontrarán 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.elespanol.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.

HIPERHISTORIA, EL USO DEL PASADO EN EL VIDEOJUEGO. EL CASO DE *WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS* Y *CALL OF DUTY: WWI*¹

Alberto Venegas Ramos

Universidad de Murcia

1. PRESENTACIÓN

Cada vez es más frecuente que las obras artísticas de masas ambientadas en el pasado no se basen en el pasado para representar el tiempo y el lugar elegido, sino que escojan como fuentes otras obras artísticas de masas anteriores que han logrado erigirse como mediaciones maestras² del momento escogido. Sus responsables entienden, en muchas ocasiones, el tiempo pretérito como una fuente de imágenes y mensajes útiles para conformar una obra divertida y seductora destinada al consumo de masas, un hecho característico del capitalismo artístico caracterizado por haber alcanzado un “modo de producción estético (...) dominado por “los imperativos del estilo, de la belleza y del espectáculo” de acuerdo al sociólogo Lipovetsky y el historiador del cine Serroy (2015, p. 32) en su obra *La estetización del mundo: vivir en la época del capitalismo artístico*.

1 Este trabajo se inscribe en el seno del proyecto de investigación *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 Universidad, Plan Estatal de Investigación Científica y Técnica y de Innovación 2013-2016, convocatoria de Excelencia 2016. <https://www.historiayvideojuegos.com>.

2 Una representación en cualquier medio que reclame el estatus definitivo de la memoria y la experiencia de una guerra y su generación y que posteriormente funcione como una referencia obligada para las representaciones subsiguientes del conflicto en toda la estructura transmedia (RAMSAY, 2015, p. 83)

Un “modo de producción estético” que ha entrado de lleno en el ámbito cultural-artístico relacionado con el pasado. El pasado que muestra las producciones más populares es estético y en él el estilo, la forma, pesa más que el mensaje, el fondo. El ayer se ha convertido en hiperespectáculo³ desligado de cualquier tradición o cultura: “Así como lo político se emancipó de lo religioso y lo económico y lo económico de lo político, lo cultural (los estilos de vida) se ha liberado de las costumbres y tradiciones” (Lipovetsky y Serroy, 2015, p. 329) y, podríamos añadir aquí a la “hiperhistoria”, un modo de recordar que se ha liberado de la historia, confirmando los ecos premonitorios que ya pronunció Enzo Traverso en su trabajo *El pasado: instrucciones de uso*:

“Ese fenómeno revela indudablemente un proceso de *reificación del pasado*, es decir, su transformación en objeto de consumo, estetizado, neutralizado y rentabilizado listo para que la industria del turismo y del espectáculo lo recupere y utilice” (Traverso, 2011, p. 14).

El pasado, en los medios de comunicación de masas, ya ha conseguido el estatus que clamaba Traverso y se ha convertido en cultura mediática. Lipovetsky y Serroy estudiaron este fenómeno en su obra *La pantalla global: cultura mediática y cine en la era hipermoderna* donde dieron forma al concepto arte de masas considerado así por su modo de producción (Lipovetsky y Serroy, 2009, p. 36), su modo de difusión (p. 38) y su modo de consumo (p. 39) y cuyo fin último “no es la elevación espiritual del hombre, sino un consumo de productos incesantemente renovados que permiten satisfacción inmediata y no exigen ninguna educación, ningún punto de referencia cultural” (p. 39).

En relación concreta al estudio del videojuego histórico existen pocos trabajos que traten sobre este aspecto: la reificación del pasado y su empleo como fuente para representarlo bajo los condicionantes de la diversión, la seducción y la rentabilidad. Es por ello que las herramientas empleadas están seleccionadas de campos como la cultura visual, los estudios sobre cultura de masas y la memoria. Aquí radica la dificultad del trabajo y la originalidad del mismo.

Cultura visual porque en el medio del videojuego predomina la imagen como medio de transmisión de información, una situación de especial relevan-

3 Entendido este concepto como la unión de lo económico, la diversión y la seducción y el tratamiento de todos los temas como entretenimiento. “El hiperespectáculo lo transforma todo, la cultura, la información la política en espectáculo de *show-business*, pensando en placeres y emociones que se renuevan sin cesar y su proyección se articula en diferentes medios de comunicación de masas al mismo tiempo” (LIPOVETSKY y SERROY, 2015, p. 225).

cia y que nos permite hablar de ésta como lo hacía Berger, estableciendo una división entre *picture* e *image* donde la segunda se define como: “una vista que se ha recreado o reproducido. Es una apariencia, o un conjunto de apariencias, que ha sido separada del lugar y el tiempo en que apareció por primera vez y que se ha preservado durante unos momentos o unos siglos” (Berger, 2018, pp. 9-10). La imagen del pasado que realizan los videojuegos examinados se ha separado del lugar donde aparecieron y del tiempo donde nacieron para ser adaptadas al presente de acuerdo a los condicionantes ya establecidos: diversión, seducción y rentabilidad.

Cultura de masas porque como ya hemos establecido, el videojuego se encuentra dentro de las características del arte de masas definido por Lipovetsky y Serroy. Su producción “permite que una sola película sea vista al mismo tiempo por muchas personas (...) Este aspecto colectivo (...) está también presente en su elaboración, que necesita la división del trabajo. (...) Aunque se construya según un género y una fórmula acuñada, una película debe tener un mínimo de individualidad y de novedad” (Lipovevsky y Serroy, 2009, pp. 36-37). Definiciones diseñadas para el cine que concuerdan a la perfección con el videojuego y que se extienden, igualmente, al modo de difusión y al modo de consumo (pp. 38-39).

Memoria porque el videojuego, frente a los que defienden que es una forma historiográfica (Chapman, 2016, p. 3), es una forma de memoria que, según Todorov es: “una construcción, (...) una selección de hechos del pasado y su disposición en función de una jerarquía que no les corresponde por sí mismos, sino que les otorgan los miembros del grupo” (p. 93), líneas a las que habría sumarle estas de Traverso: “El pasado se transforma en memoria colectiva luego de haber sido seleccionado y reinterpretado según las sensibilidades culturales, los dilemas éticos y las conveniencias del presente” (Traverso, 2011, p. 14), una selección y reinterpretación cada vez más controlada por los medios de comunicación y los poderes públicos (p. 13).

Por lo tanto, la cultura visual, por ser la imagen el medio dominante en el videojuego, la cultura de masas, por ser el videojuego histórico de gran presupuesto parte esencial de ella y memoria porque el medio interactivo es una forma de recuerdo y representación del pasado, formarán los puntos esenciales de nuestro marco teórico para la observación de las fuentes seleccionadas.

La primera fuente es *Wolfenstein II: The New Colossus* (Machines Games, 2018), un videojuego sueco de acción en primera persona ambientado en Estados Unidos durante la ocupación alemana del país tras la victoria del Tercer Reich en la Segunda Guerra Mundial. El objetivo del protagonista es dar co-

mienzo a la “Segunda Revolución Americana” para acabar con la dominación nazi del país. Un título marcadamente fantástico que tanto él como su secuela provocaron numerosas polémicas por su representación del nazismo y el Holocausto (Hoffman, 2014; Batchelor, 2017). Más allá de estas polémicas el título supo emplear referencias históricas para dotar de mayor verosimilitud a su videojuego utilizando el ayer como una fuente de imágenes para forjar un producto artístico destinado al consumo de masas cuya característica principal era la acción hiperbólica. MachineGames creó, con *Wolfenstein II: The New Colossus*, un Estados Unidos dominado por la Alemania del Tercer Reich bajo un formato del pasado hiperspectacular.

~ Ilustración 1 ~



Imagen promocional de *Wolfenstein II: The New Colossus* en la que podemos apreciar un tipo de café ampliamente representado en la cultura de masas y asociado a las décadas de 1950 y 1960 en EE.UU.

Wolfenstein II: The New Colossus, y su secuela *Wolfenstein: The New Order*, emplean la estética nazi, o lo que ellos mismos denominan el “estilo nazi”, para presentar una ucronía en la que el Tercer Reich ha vencido en la Segunda Guerra Mundial y ha conquistado el mundo junto a sus aliados. En ellos aparecen temas como los campos de concentración, la resistencia antifascista o la monumentalidad estética del nazismo. La combinación de futuro y pasado en un videojuego actual se nos antoja de sumo interés para comprobar el uso que han

hecho del ayer. Además el éxito de la propuesta y de la saga⁴ medida en unidades de venta y críticas favorables nos permite hablar de un videojuego de éxito cuyos mensajes e imágenes han sido leídos y vistos por una audiencia amplia. Y a la vez encaja en la definición ofrecida por Lipovetsky de cultura de masas, en la de Berger de imagen y en la de memoria ofrecida por Todorov y Traverso.

Call of Duty: WWII (Sledgehammer, 2017) es videojuego guerra ambientado en el frente europeo durante 1944 y 1945 que sigue los pasos de un grupo de soldados estadounidenses desde el desembarco en Normandía hasta su entrada en Alemania. Los responsables del título afirmaron que su intención era: “*tell the story of the men and women who made up one of the greatest generations, who put their lives on the line and pushed back against a world on the brink of tyranny*” (Plante, 2017). Sin embargo, tanto la crítica como el público no lo entendió de esta manera y dio lugar a titulares como: “*Call of Duty WWII is about killing for fun. Why pretend otherwise?*” (Stuart, 2017). Tal y cómo tendremos ocasión de comprobar el estudio estadounidense trató de reproducir un relato anclado en la memoria estética⁵ del usuario adaptándolo a los nuevos medios tecnológicos, a las demandas y a las sensibilidades del presente en clave de hiperespectáculo.

Este título, *Call of Duty: WWII*, es el videojuego ambientado en la Segunda Guerra Mundial más vendido de la historia⁶ y la saga a la que pertenece es la tercera más vendida de la industria (Tinner, 2019). Estos dos datos son los que nos ha movido a seleccionar este título debido a la inmensa popularidad del videojuego y el tamaño de su audiencia. Además, existen otras razones como la representación de campos de concentración en el mismo y las declaraciones de algunos de sus responsables al respecto en las que afirmaban la originalidad y transgresión de la obra al incluir a éstos. También *Call of Duty: WWII* mantiene y continúa todas las características formales de la representación de la Segunda Guerra Mundial en el videojuego (Venegas Ramos, 2018) como la contratación de historiadores, la visita de los lugares donde sucedieron los hechos para representar de la manera más auténtica lo

4 La saga *Wolfenstein* comenzó en 1992 de la mano de id Software y es, a día de hoy, una de las licencias más conocidas por los usuarios como consecuencia del éxito de algunas de sus iteraciones como *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992), considerado el primer título *FPS* moderno.

5 Entendida ésta como la reproducción de imágenes definitorias y populares de un momento histórico seleccionadas por distintos grupos sociales alejados del oficio del historiador entendidas como canónicas y representativas del momento.

6 A fecha de 1 de enero de 2018 el videojuego había sido comprado por más de 21 millones de usuarios a nivel global (Liana, 2018).



sucedido y la reproducción de mediaciones maestras anteriores perpetuando la memoria estética presente en el medio sobre el conflicto. Y a la vez, como el caso anterior, concuerda, como comprobaremos más adelante, en las definiciones de imagen, arte de masas y memoria.

El aspecto más destacado de los usos del ayer en estos videojuegos es que ninguna de las empresas responsables ha manifestado un objetivo concreto para su uso del pasado, salvo *Call of Duty: WWII* cuya intención de recordar fue denostada por la crítica y por el público. Ninguno de ellos trata de conservar o explicar. Pete Hines, uno de los responsables de *Wolfenstein II: The New Colossus* era claro al respecto al afirmar que el título no busca realizar ningún comentario histórico o social (Batchelor, 2017).

2. OBJETIVOS

El principal objetivo de este trabajo es desarrollar el concepto de hiperhistoria entendido como un modo de representar el pasado condicionado por la seducción, la diversión y la rentabilidad y cuyo único fin es proporcionar placer y satisfacción inmediata al jugador (observador, espectador, etc.). Un pasado articulado dentro del capitalismo estético estudiado por Lipovetsky y Serroy en su obra *La estetización del mundo: vivir en la época del capitalismo artístico* (2015) cuyo uso ya no tiene ningún tipo de función salvo la comercial y que ha roto su relación con la historia documentada, como cualquier otro producto artístico de consumo de masas:

“El arte de consumo de masas es todo menor arte por el arte: no existe salvo para seducir a los consumidores y para venderse al gran público. Con el arte de consumo de masas, la relación de la creación con el consumo no puede enfocarse ya según el modelo temporal simple de la diferencia entre el antes y el después. En realidad, el principio del consumo está de entrada e intrínsecamente presente en el proceso mismo de producción, dado que se trata de obtener el máximo éxito comercial posible. El arte de consumo de masas es ese arte en el que el trabajo del autor no es autónomo, sino que está organizado con vistas al plebiscito del público. Lo que caracteriza el modo de producción del arte de consumo de masas es el complejo producción-consumo-distribución” (Lipovetsky y Serroy, 2015, p. 58).

Podríamos argumentar que esta “producción estética-histórica” ya existía con anterioridad en campos como la novela (De Groot, 2009) o el cine

(Sánchez-Biosca, 2006) sin embargo en el videojuego, y los nuevos productos estético-históricos como las películas de gran presupuesto más recientes, encontramos una novedad radical: su objetivo, y es que...

“...no se trata ya de estar al servicio de la moral o de la religión, ni siquiera de la idea de Belleza, sino de vender sueños y emociones a la mayoría, de comercializar las obras proporcionando una satisfacción fácil e inmediata a consumidores cuyo placer y diversión son sus principales motivaciones” (2015, p. 58).

Hemos podido comprobar en las declaraciones de Tom Hines, responsable último de títulos como *Wolfenstein II: The New Colossus*, que la búsqueda de la diversión, la seducción y la rentabilidad eran la principal motivación de su equipo. Su recuerdo del Holocausto y del Tercer Reich no está al servicio de la moral o el deber de la memoria. Este arte de consumo de masas, tal y como explicaban Lipovetsky y Serroy, ya no es autónomo sino cómplice del plebiscito del público. Así lo demuestran las declaraciones de Michael Condrey, responsable último de *Call of Duty* quien trataba de justificar la presencia de campos de concentración en su videojuego exclusivamente a través de la supuesta existencia de una demanda del público por este tipo de contenidos (Rosenberg, 2017).

A través de sus declaraciones podemos entender que la decisión de incorporar campos de concentración en un videojuego de guerra ambientado en la Segunda Guerra Mundial, y en suelo alemán, no se debe a un esfuerzo por recordar el sufrimiento ocasionado por el conflicto, por el deber de memoria que establecía Reyes Mate en su trabajo *Memoria de Auschwitz* sino una consecuencia de decisiones publicitarias y de márketing cuyas fuentes visuales fueron otras obras artísticas de consumo de masas anteriores (Kuchera, 2017) como *Hermanos de Sangre* (Steven Spielberg, 2001) (Suid, 2002, p. 627).

3. METODOLOGÍA

Para tratar de describir con acierto el concepto de hiperhistoria pasaremos a observar dos elementos de cada videojuego: las fuentes escogidas y la intención de sus autores. El primero punto estudiará las fuentes de inspiración y elaboración para la representación del pasado, la hibridación entre las diferentes obras artísticas de consumo de masas ambientadas en dicho periodo y la ruptura, o no, con la historia documentada.

El segundo paso será determinar el uso que los estudios realizan de estas imágenes y mensajes extraídas para tratar de determinar su función, si es ésta, acaso, recordar, conservar, divulgar, advertir, etc., o construir un relato con pretensión de verdad y de carácter universal, es decir, si su uso puede incluirse dentro de las categorías de memoria o historia o si sus usos pueden entenderse, tan sólo, desde un punto de vista comercial donde sus principales motivaciones son proporcionar una satisfacción fácil e inmediata a los consumidores..

En este mismo punto analizaremos la intención de los autores de estos videojuegos, ya explicitados brevemente al comienzo de este trabajo. Creemos que es relevante conocer la intención detrás de la obra para determinar la relación entre la producción y la recepción. Analizaremos también las críticas realizadas a estos dos videojuegos en los medios especializados más relevantes de acuerdo a su audiencia a nivel global. Con esta herramienta trataremos de sopesar la intención y la recepción de dicha intención, esencial para comprender los verdaderos objetivos del producto.

A través de estos dos pasos, el estudio de las fuentes y la intención de los autores, trataremos de ilustrar y definir este uso del pasado mediante lo que hemos denominado hiperhistoria. Además, relacionaremos ambos pasos con otras que nos sirvan para ofrecer el contexto necesario.

En resumidas cuentas, nuestro método consiste en examinar dos elementos concretos (uso de fuentes e intención de los autores) de los videojuegos *Wolfenstein II: The New Colossus* y *Call of Duty: WWII* a través de la observación directa de los títulos en cuestión y la lectura de entrevistas realizadas a los responsables de los juegos para determinar la existencia, o no, de la hiperhistoria: la representación del pasado condicionada por la seducción, la rentabilidad y la diversión cuya única finalidad es comercializar las obras proporcionando una satisfacción fácil e inmediata a los consumidores.

4. EL USO DE LAS FUENTES EN *WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS* Y *CALL OF DUTY: WWII*

Durante una entrevista a Jens Matthies, director creativo de *Wolfenstein II: The New Colossus*, en el portal VentureBeat Dean Takahashi preguntó sobre los comentarios políticos que realizaba el videojuego. A esta pregunta Matthies contestó que no era la intención de su obra realizar ningún comentario sobre la situación del país (Takahashi, 2018). Otra de las preguntas que realizó el periodista recayó sobre las fuentes para crear el contexto del título. Pregunta

a la que el director creativo del juego contestó que había preguntado a varias personas sin explicitar quienes eran estas personas ni que papel habían tenido en el desarrollo del juego (Takahashi, 2018).

Las dos respuestas evidencian el aspecto que aquí nos interesa: existe una clara ruptura con la historia y el pasado cuya utilización se debe, exclusivamente, a embellecer la obra en cuestión. Lejos estamos ya del concepto “retrochic” de Raphael Samuel. El pasado ya no otorga valor al objeto, ahora lo acompaña bajo la forma de presente y convertido en hiperespectáculo. La nostalgia se ha eliminado y ha sido sustituida por la reificación del ayer convertido en hiperespectáculo.

Así lo demuestran las afirmaciones de Arcade Berg, *Senior Game Designer* del título. Durante una entrevista a la revista *AusGamers* el periodista le preguntó acerca de la relación entre la historia y su representación fantástica en el videojuego. De acuerdo a Berg:

“By doing that, we can make things even cooler stylistically than they were or are. There are obvious references to what the aesthetics were at the time, and how we’ve branded the Nazi style in our world. I think one of the reasons that the Wolfenstein franchise is so good to work with, is that at its core, it has some very easy to grasp and very welcoming concepts. As an action shooter, we let you play the way you want to play, we have this evil force that we can all agree is bad. We put this big narrative on it, these twists and turns, but at it’s still a story and a mission against the bad guys” (Andreadis, 2017).

Las primeras líneas de la respuesta dejan claro la intención del estudio con su uso del pasado: “*we can make things even cooler stylistically than they were or are*”. Una intención que sigue desarrollándose en las líneas siguientes: “*There are obvious references to what the aesthetics were at the time, and how we’ve branded the Nazi style in our world*”. Los únicos elementos que han seleccionado los responsables del título han sido los referentes estéticos para activar la memoria estética del jugador y aquello que Berg denomina “Nazi style” y que podríamos definir como la forma en la que el Partido Nacional Socialista Alemán ha sido representado tradicionalmente en los productos artísticos de consumo de masas. Ya no se trata, como en cualquier producto *vintage*, de crear un objeto que imite el pasado, ahora el pasado se adapta a los medios tecnológicos del presente bajo la apariencia de hiperespectáculo.

Este intento por reproducir estilos y estéticas pasadas con una apariencia actual se manifiesta también en el sonido. Para componer la música del vi-

deojuego emplearon métodos y herramientas del momento a representar, aunque adaptadas al presente (Airedelblog, 2018). De nuevo el ayer se convierte en una fuente de hiperespectáculo para la obra de consumo de masas actual.

El uso de las fuentes históricas para *Wolfenstein II: The New Colossus* sirven para reforzar la hiperespectacularidad del título aportando referentes, estilos y narraciones dicotómicas ancladas en la memoria estética del usuario.

Los estudios responsables de videojuegos bélicos ambientados en la Segunda Guerra Mundial se basan en dos fuentes principales para elaborar sus títulos: la memoria oficial del conflicto tal y como demuestra la colaboración con instituciones militares, de veteranos y gubernamentales así como la cesión de licencias militares y comerciales para representar sus contenidos (Mead, 2013, Stahl, 2009 y Lenoir y Caldwell, 2018), y la memoria estética de la guerra, cuya fuente es aquello que Fussell denominaba “cultura moral” de la guerra (Fussell, 2003, p. 205) reproducida en los medios de comunicación de masas a través de clichés (p. 238) y “mediaciones maestras” definidas por Debra Ramsay como:

“...a representation in any medium that claims the status of a definitive account of the war and of the wartime generation’s experiences and memories and that subsequently functions as a touchstone for ensuing representations of the conflict throughout the transmedia structure” (2016, 83).

Una mediación maestra que acude a los clichés cinematográficos de la Segunda Guerra Mundial (Suid, 2002, p. 627) cuya fuente es la cultura de la moral advertida por Fussell en su obra *Tiempos de guerra: conciencia y engaño en la Segunda Guerra Mundial* (Fussell, 2003) y que hace “amplio uso de materiales visuales para desinfectar, dramatizar y romantizar la guerra, no solo mediante imágenes, sino también sistematizando símbolos (...) Así, el mito [de la experiencia de guerra] llevó con éxito su mensaje a la gente” (Mosse, 2016, p. 94).

Call of Duty: WWII comparte estas mismas fuentes, la colaboración institucional y la reproducción de la memoria estética a través de la repetición de mediaciones maestras. De acuerdo a sus responsables conversaron con veteranos de los regimientos 34, 1 y 101 que participaron en el combate (Parker, 2017) y quienes le ayudaron a “dar forma” a la narrativa. La ayuda y colaboración con veteranos es, de acuerdo a Manuel Castells, una de las formas más eficaces que posee el ejército de influir en las obras donde se les representa (Castells, 2009, p. 350). Una narrativa muy influenciada también por la colaboración con el

ejército de los Estados Unidos bajo dos formas, la primera mediante consejeros militares (Plante, 2017) y la segunda mediante cesión de licencias. Esta última forma ha sido, tradicionalmente, la más utilizada (Fussell, 2003, p. 240).

En el medio del videojuego ya no es necesario contar con vehículos físicos, pero sí con las licencias necesarias para reproducirlos digitalmente en la pantalla. Una práctica que se ha extendido al uso de las armas y su representación (Parkins, 2013; 2014).

En cuanto al segundo tipo de fuente, las mediaciones maestras anteriores, se lleva a cabo mediante la reproducción de la memoria estética presente en dichas mediaciones. Los estudios responsables no acuden a las fuentes primarias para elaborar su obra histórica, tampoco a secundarias. Acuden a obras anteriores para reproducir sus elementos más reconocibles y servir de referencia al consumidor.

El caso de *Call of Duty: WWII* es fácilmente reconocible. Puede apreciarse una clara reproducción de mensajes e imágenes donde destaca el desembarco de Normandía como eje principal del conflicto (Venegas Ramos, 2019) además del resto de características fundamentales del género (Venegas Ramos, 2018). En el plano estético también se observa esta similitud, tal y como se puede observar en las ilustraciones 2, 3, 4 y 5:

~ Ilustración 2 ~



Captura de pantalla de *Medal of Honor*, 1999.

~ Ilustración 3 ~



Captura de pantalla de *Call of Duty*,⁷ 2003.

~ Ilustración 4 ~



Captura de pantalla de *Call of Duty: World at War*, 2007.

⁷ La saga *Call of Duty* fue creada por la empresa de desarrollo de videojuegos Treyarch, antiguos trabajadores de Dreamworks Interactive, responsables de *Medal of Honor*.

~ Ilustración 5 ~



Captura de pantalla de *Call of Duty: WWII*, 2017.

Cómo se ha podido observar en estas capturas del videojuego existe una clara continuidad estética en los videojuegos de acción ambientados en la guerra. Todos ellos comparten las características fundamentales de la memoria oficial de la Segunda Guerra Mundial, confinadas en la idea de “época carismática” definida por Ramsay como “a set of circumstances and experiences that resonates across media and through time in a process of continual evaluation of past, present, and future” (Ramsay, 2016, p. 36) cuyas claves fundamentales son: el soldado-ciudadano, la “guerra buena” y la construcción visual de la guerra que ha generado una memoria estética que bebe de las imágenes y mensajes ofrecidos por la memoria oficial estadounidense.

Sledgehammer Games no utiliza fuentes históricas para construir su relato sobre la Segunda Guerra Mundial. Trata de reproducir, en cambio, mediaciones maestras anteriores para mantener una memoria estética que bebe de la memoria oficial de la Segunda Guerra Mundial divulgada por las instituciones estatales.

Ninguno de los tres títulos observados acude a las fuentes primarias para elaborar su propuesta histórica. Extraen del pasado mensajes e imágenes traducidas al presente a través de su reificación y conversión en hiperespectáculo. Martin Morgan, el historiador contratado para supervisar *Call of Duty: WWII* así lo constataba durante una entrevista al portal *Historynet*. El periodista pre-



guntaba al historiador sobre la tensión entre la historia documentada y la necesidad de licencias creativas para adaptar el pasado al formato del videojuego. La respuesta de Morgan fue la siguiente:

“There were times Sledgehammer’s cofounder, Glen Schofield, would say something like: «I need an experience and a moment in the game that’s big and very cinematic and memorable». For example, there’s a level where players engage in a street battle in Aachen in October 1944. Glen wanted an airplane crashing into the middle of this scene, but during the war no planes had ever flown over that city at a visible altitude. Still, he wanted to include something artistic and dramatic, so I showed him photographs of aircraft that had made forced-landings —not in Aachen, but around that area—. I think that that back and forth between the two of us worked out very nicely” (Smith, 2018).

Las licencias creativas que tomaron los responsables del título no tuvieron un objetivo didáctico o crítico, tampoco narrativo. Las licencias históricas que tomó Sledgehammer fueron en mor del hiperespectáculo.

Los dos videojuegos demuestran una clara ruptura con la historia y las fuentes que ésta utiliza. El pasado se convierte en un lugar donde recoger estilos y temas para representarlos bajo formas hiperespectaculares. Estilos y temas empaquetados en mediaciones maestras que se reproducen con diferencias marginales para lograr la aceptación del usuario y consolidar su “historicidad” mediante la semejanza o diferencia con la historia sino con las mediaciones anteriores referentes para el periodo en cuestión.

Existe un claro desinterés por las fuentes, los testimonios y los documentos que existen sobre el hecho a representar. Este problema se encuentra también dentro del público, el cual ya no sólo busca el ayer representado fielmente sino el ayer que existe en su memoria estética. El día 23 de mayo de 2018 Electronic Arts publicó el primer vídeo para presentar el videojuego *Battlefield V* (Electronic Arts, 2018). En este cortometraje aparecía una mujer portando un rifle de asalto con una mano protésica —ilustración 6—. La protagonista, junto a un equipo mayor, participaba en el conflicto armado con la misma intensidad que la del resto de sus compañeros.

~ Ilustración 6 ~



Captura de pantalla de *Battlefield V* donde podemos apreciar la mano metálica y los tatuajes en el rostro de la mujer protagonista.

Durante esa misma semana aparecieron dos respuestas al vídeo, aquella que defendía la presencia femenina en el videojuego y aquella que criticaba su presencia. Los segundos crearon en la red social Twitter una etiqueta bajo el nombre #NotMyBattlefield⁸ y trataron de organizar campañas para evitar la salida del título calificando al vídeo de presentación en la plataforma YouTube con más de 492.000 votaciones negativas, frente a las 339.000 positivas. Todas las críticas se encontraban arrojadas bajo la defensa del rigor histórico.

Si observamos más de cerca estas críticas podemos observar que guardan un punto en común: el rechazo a la presencia femenina. Estos ataques guardan relación con otros movimientos dentro de la cultura del videojuego como

8 El hashtag #NotMyBattlefield aún se encuentra vigente y puede consultarse en la siguiente dirección: «<https://twitter.com/search?q=%23notmybattlefield&src=typd>». En ella podemos leer mensajes que relacionan al videojuego con el feminismo, como este del usuario @T4isonTV publicado el 23 de mayo de 2018 donde afirma que: «#notmybattlefield Los SJW y el feminismo se están cargando mi saga favorita. Hasta el Call of Duty WW2 me atrae más que esto. Espero que recapaciten y pongan más Stalingrado y menos corrección política. Estamos hablando de lo más cruel que le ha pasado a la humanidad». Otros, en cambio, achacan la falta de rigor histórico, como este comentario de @xdFrancesc publicado el 22 de agosto: «La batalla es en Amsterdam en el 1940 pero las tropas alemanas llevan fusiles de asalto StG-44, ok. Ese soldado alemán con una arma que le faltan 3 años para existir es una mujer o un hombre no blanco, #NotMyBattlefield».

el “*gamergate*” (Mortensen, 2016; Massanari, 2016; Shaw, 2015). Las críticas recibidas por el vídeo de presentación no apuntaban a otros asuntos problemáticos y enfrentados a la historia como el tipo de acción, la sobreexplotación y sobrerrepresentación de escenarios, la incidencia sobre el héroe-ciudadano, el frente de guerra como galería de tiros para el soldado de infantería, etc. (Sottek, 2018). En cambio, todos los ataques se centraban en la presencia de la mujer.

Los primeros, los que defendían la presencia femenina, pudieron leer en la prensa del videojuego numerosos artículos tratando de defender la presencia de mujeres en el frente militar de la Segunda Guerra Mundial (Plunkett, 2018; Martin, 2018; Farokhmanesh, 2018). La mujer, en el frente oriental, sí participó en actividades armadas como demuestran los trabajos de recuperación de la memoria oral realizados por Lyuba Vinogradova y Svetlana Aleksievich además del diario de la francotiradora Liudmila Pavlichenko (2019). Sin embargo, no ocurrió lo mismo en el frente occidental europeo. Dentro de este conflicto la mujer tuvo una participación mucho más minoritaria que en el oriental. En este escenario es donde se encuentra ambientado el videojuego en cuestión. En él la mujer tuvo un papel de apoyo y soporte que destacó en apartados de vital importancia para el desarrollo del conflicto como las fotografías aéreas y su interpretación (Halsall, 2012). Algunas de ellas tuvieron una breve instrucción y participación como pilotas (Schrader, 2006) además de participar en actividades de resistencia, espionaje, sabotaje y rescate (Atwood, 2011). Sin embargo no participaron en actividades de infantería ni en conflictos relacionados directamente con el frente, momento que describe y enseña el videojuego.

Por lo tanto, aunque si participaron mujeres en el frente armado no fue en el escenario donde muestra el videojuego. Las críticas hacia el rigor histórico son comprensibles, aunque todas las examinadas para este trabajo han apuntado a la presencia de la mujer en exclusiva, en lugar de observar otras irregularidades igual de flagrantes. La conclusión a todo este debate lo aportó la propia compañía de distribución y el estudio de desarrollo del videojuego, propiedad del primero, Electronic Arts y EA Digital Illusions CE. Aleksander Grøndal, productor ejecutivo de la empresa DICE, afirmó en su perfil público de Twitter que: “We will always put fun over authentic” (Arif, 2018).

Battlefield V rompió una tradición icónica y visual que se remontaba en el videojuego hasta su origen, con escasas excepciones como *Medal of Honor: Underground* (Dreamworks Interactive, 2000), en la que los protagonistas de los videojuegos de guerra eran personajes masculinos. El resto de las transgresiones históricas que cometía el título poco importaba a la comunidad de jugadores. El hecho que desató la polémica fue la inclusión de una mujer como protagonista,

rompiendo la tradición estética de la saga y el medio. Un hecho que se ha repetido en otras ocasiones como en la inclusión de generalas en el videojuego *Total War: Rome II* (The Creative Assembly, 2013), decisión que desató de nuevo la polémica entre un grupo de aficionados con la intención de eliminar esta faceta del juego por ser “poco histórica” (Alexander, 2018) o en *Assassin’s Creed: Odyssey* (Ubisoft, 2018). En este título ocurrió exactamente la misma situación, la empresa responsable decidió situar a una mujer como protagonista y grupos de aficionados rechazaron esta decisión por no ajustarse a la realidad histórica conocida, mientras pasaban por alto otros errores históricos de bulto (Brown, 2018).

Las tres polémicas presentadas demuestran que existe una memoria estética que al ser cuestionada provoca determinadas respuestas de diferentes grupos sociales que nada tiene que ver con el pasado documentado y la fidelidad, o no, de los autores para con él sino con la actitud de un grupo de aficionados que siente perder algo considerado como suyo o con el aplauso por parte de otro grupo que se consideran más identificados con la nueva representación. Una lucha entre dos tipos de memoria, la hegemónica y la débil, que aspira a remplazar a la primera a través del empleo de imágenes amparadas bajo el mismo argumento: falta de verosimilitud histórica pero que nada tiene que ver con él. Un hecho que nos devuelve a la misma idea: el escaso interés de los autores y la audiencia por el pasado documentado y el alto interés por la reproducción de mediaciones maestras con ligeras diferencias cuyos cambios provocan oposición o apoyo entre la comunidad de jugadores.

Existe, por tanto, una separación entre el pasado representado y considerado como cierto debido a su repetición en la cultura artística de masas y el pasado documentado objeto del trabajo del oficio del historiador, una situación que nos permite hablar de la primera como hiperhistoria. Una división que nos recuerda a la división elaborada por Berger entre *picture e image* quien, en su libro *Modos de ver* definía a la segunda como: “una vista que se ha recreado o reproducido. Es una apariencia, o un conjunto de apariencias, que ha sido separada del lugar y el tiempo en que apareció por primera vez y que se ha preservado durante unos momentos o unos siglos” (Berger, 2018, pp. 9-10).

5. LA INTENCIÓN DE LOS AUTORES EN *WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS* Y *CALL OF DUTY: WWII*

Las declaraciones anteriores son muy elocuentes en cuanto a conocer la intención de los responsables del título histórico y contrastan con otras realizadas en medios diferentes. El mismo Schofield, durante una entrevista al portal



especializado Gamespot, afirmó que la intención del título era recordar y no permitir el olvido: “*we realized we need to keep telling these stories so the world doesn’t forget what happened –and so it doesn’t happen again*” (Parker, 2017). Cabe preguntarse entonces que es aquello que desean recordar para que no suceda nunca más.

El recuerdo del genocidio del pueblo judío que aparece en el videojuego de Sledgehammer no sucedió. Reconstruir un campo de concentración y exterminio nazi desierto mientras varios soldados estadounidenses lo recorren asombrados ante el terror y la violencia irracional del Tercer Reich es una reificación del pasado. Mostrar, sin molestar a nadie, algo que ningún videojuego había mostrado jamás. Una idea expresada por Condrey durante una entrevista al medio especializado Polygon: “creo que todos temíamos que si no lo manejábamos con la delicadeza que requería, saliera mal” (Kuchera, 2017). Fueron con tanto miedo y delicadeza que al final, no mostraron nada. Una decisión que Condrey achaca a su deseo expreso de seguir el mismo camino que las grandes producciones cinematográficas (Kuchera, 2017) y que les sirvió para presentar la representación del Holocausto como un gran logro en el medio. Anzuelo que picaron diversas publicaciones, como el periódico The Guardian quien publicaba un amplio reportaje sobre el videojuego antes de su salida titulado: “*Call of Duty: WWII could be the most important game of all time for historians*” (Nielsen, 2017) aunque más tarde enmendaron este titular con otro reportaje titulado “*Call of Duty WWII is about killing for fun. Why pretend otherwise?*” (Stuart, 2017).

Tanto Sledgehammer Games como su empresa matriz Activision no deseaban mostrar el Holocausto de la manera más auténtica posible como si querían hacer con el sonido de la época o la geografía de las batallas. No había un ideal de verdad en su búsqueda del pasado y se limitaron a reproducir la forma canónica en la que el genocidio judío es representado en los medios de comunicación de masas estadounidenses a partir de la serie de televisión *Holocausto* (Marvin J. Chomsky, 1977) (Sand, 2005, pp. 326-339).

Reproducir las formas que ha tenido el cine de masas anterior es una decisión que podemos encontrar en otros apartados del videojuego, como el apartado multijugador. La campaña multijugador de *Call of Duty WWII* permite controlar a cualquiera de los dos bandos descritos por el juego: aliados o eje, aunque las opciones quedan restringidas a estadounidenses, británicos, soviéticos y miembros de la resistencia francesa para los aliados y soldados de la Wehrmacht alemana para el eje, despojados de la esvástica como símbolo descriptivo y sustituida por la Cruz de Hierro. Esta decisión elimina una gran

cantidad de países participantes en el conflicto de tanto calado como Japón, Italia, Polonia, Canadá, Hungría, Yugoslavia, etc, etc. Además también oculta a otras tropas alemanas como las Waffen-SS de una manera voluntaria en este caso concreto para evitar, de acuerdo a las palabras de los responsables del título, glorificar a este grupo (Kain, 2017) cuando, de hecho, numerosos historiadores como Wolfram Wette (2010), Sönke Neitzel y Harald Welzer (2014), Christian Ingrao (2017) o Browning Christ (2019), han demostrado que tanto la Wehrmacht como las Waffen-SS fueron responsables conjuntos de algunas de las atrocidades bélicas del conflicto. Sin embargo, realizar esta división era moneda corriente en las cintas estadounidenses más populares de la Segunda Guerra Mundial (Sand, 2004, pp. 281-296). Otra medida que vino a sumarse a la desaparición de la esvástica como forma de representación del ejército nazi, justificado por Michael Condrey, co-fundador de Sledgehammer, con el mismo argumento que el utilizado para explicar la eliminación de las Waffen-SS, esquivar la glorificación alemana y evitar recordar el genocidio perpetrado contra el pueblo judío (Yin-Poole, 2017).

Nos encontramos, en definitiva, con una memoria selectiva más centrada en reproducir mensajes e imágenes ya presentes en los medios de comunicación de masas cuyo objetivo fundamental es la reificación de la misma dentro del contexto del discurso oficial sobre el acontecimiento histórico. Una situación contraria a la pretendida por sus autores, quienes afirmaron que la campaña de *Call of Duty: WW2's* trataba de contar una auténtica historia de la Segunda Guerra Mundial (Yin-Poole, 2017).

El caso de *Wolfenstein II: The New Colossus* es similar, aunque difiere en un solo aspecto: sus creadores nunca afirmaron que su intención era realizar un comentario crítico sobre el pasado ni sobre el presente. Su pretensión era crear una obra de arte para el consumo de masas que fuera divertida y seductora, un objetivo que quedó patente en dos ocasiones. La primera se encuentra relacionada con la primera entrega de la serie, *Wolfenstein: The New Order* (MachineGames, 2014). Este título es uno de los más conocidos por los usuarios donde se incluye un campo de concentración “de estilo nazi”:

Tomar la decisión de incluir campos de concentración se debió, de acuerdo a sus responsables, al escenario y la temática fantástica. Un elemento que en un título con pretensión de “literalidad” podría resultar ofensivo o, al menos, polémico (Bauman, 2013). Pete Hines, uno de los responsables de la obra, durante una entrevista ofrecida al periódico *The Times of Israel* trataba de contextualizar así la inclusión de los campos en el videojuego, restándole importancia debido a la esencia fantástica del videojuego (Hoffman, 2014).

~ Ilustración 7 ~



Captura de pantalla de *Wolfenstein: The New Order* donde podemos observar la representación más popular de los campos de concentración sin muestra alguna de lo ocurrido en su interior.

Hines desliga la obra de cualquier aspecto real que pueda incluir sin embargo la licencia emplea tanto el pasado como el presente para seducir al público. Para la segunda entrega, tal y como ya hemos descrito, trataron de combinar aquello que ellos llamaron “estilo nazi” con la cultura popular estadounidense de los años 60. Una opción tomada por el estudio de manera deliberada, como afirmaba Jens Matthies, director creativo de MachineGames, en una entrevista ofrecida a PCGames (McKeand, 2017). Una decisión que generó fuertes respuestas tras mostrar el primer vídeo del juego donde podíamos ver una versión de la película *Lassie Come Home* (1943) en el que el papel de la mascota lo interpretaba una bestia mecánica con simbología nazi al que le seguían otros vídeos donde la cultura estadounidense se mezclaba con la del Tercer Reich reinterpretado por el estudio sueco. Sin embargo, la pieza que desató una polémica mayor fue un mensaje en la red social Twitter donde se publicó el eslogan del título: “*Make America Nazi-free again*”, una cita que fue relacionada inmediatamente con el eslogan de campaña del presidente Donald Trump (Wootson Jr, 2019). Este mensaje se interpretó como una crítica hacia los votantes del presidente estadounidense Donald Trump, a quienes se les identificaba como miembros del Partido Nazi. Peter Hines, director de marketing de Bethesda,

tuvo explicar el objetivo del título en una entrevista ofrecida al portal Games Industry. En ella negaba esta comparación concluyendo que:

“«At the time none of us expected that the game would be seen as a comment on current issues, but here we are,» Hines says. «Bethesda doesn't develop games to make specific statements or incite political discussions. We make games that we think are fun, meaningful, and immersive for a mature audience» (Batchelor, 2017).

Queda patente, por tanto, que la intención de Machine Games y Bethesda con respecto al uso del pasado es seleccionar determinadas imágenes y mensajes para crear, con ellas una obra hiperespectacular. Este desapego hacia el pasado, y el presente, es utilizado como refugio frente a las críticas o las polémicas que dicho empleo del ayer en el hoy lleva a cabo el título.

6. CONCLUSIÓN

A través de este análisis descriptivo quedan patentes tres cuestiones: la primera es la negación de las fuentes primarias y la reproducción de mediaciones maestras ya presentes y consolidadas en el arte de consumo de masas con mínimas diferencias; la segunda es el uso del pasado como fuente para mensajes e imágenes en obras de carácter hiperespectacular; y la tercera es la nula intención de los autores y estudios responsable de aportar contenidos basados en el pasado que reflexionen u ofrezcan discursos críticos, o didácticos, sobre el ayer. Tres características que nos permiten hablar de hiperhistoria como una forma de historia que va más allá de ella misma a través de una ruptura en las fuentes, usos e intenciones y que se encuentra sumergida en la cultura de masas del capitalismo artístico condicionada por la diversión, seducción y rentabilidad.

En los videojuegos históricos hiperespectaculares encontramos una ruptura con el ayer donde éste sirve exclusivamente de fuente para propuestas divertidas, seductoras y cuya única intención es proporcionar placeres y emociones al jugador renovadas sin cesar. En este tipo de productos el pasado es un bien de consumo preparado, limpiado y empaquetado para la industria del hiperespectáculo que es ya característico del capitalismo artístico en el que consumo y diversión forman un sistema que ha colonizado también el pasado convirtiendo a este en una hiperhistoria, una fuente de mensajes e imágenes para el hiperespectáculo.

7. BIBLIOGRAFÍA

- AIREDELBLOG (2018). «An Interview with *Wolfenstein II: The New Colossus* Composer Martin Stig Andersen». *Air-Edel Music*. Consultado el 4 de agosto de 2019, desde <https://airedelcouk.wordpress.com/2018/06/15/an-interview-with-wolfenstein-ii-the-new-colossus-composer-martin-stig-andersen/>.
- ALEXANDER, J. (2018). «*Total War: Rome 2* dev says it won't remove female generals from the game». *Polygon*. Consultado el 19 de julio de 2019, desde <https://www.polygon.com/2018/9/26/17902302/total-war-rome-2-developer-response-female-generals-historical-accuracy>.
- ANDREADIS, K. (2017). «*Wolfenstein II: The New Colossus* Interview - Talking Nazis, Cinematic Shooters, and Alternate Timeline». *Ausgamers*. Consultado el 4 de agosto de 2019, desde <https://www.ausgamers.com/features/read/3580225>.
- ARIF, S. (2018). «*Battlefield V* producer says dice will 'always put fun over authentic'. *IGN*. Consultado el 28 de octubre de 2018 desde <https://web.archive.org/web/20180530140512/http://www.ign.com/articles/2018/05/24/battlefield-v-producer-says-dice-will-always-put-fun-over-authentic>.
- ATWOOD, K.J. (2011). *Women Heroes of World War II: 26 Stories of Espionage, Sabotage, Resistance, and Rescue*. Chicago Review Press, Chicago.
- BATCHELOR, J. (2017). «It's disturbing that *Wolfenstein* can be considered a controversial political statement». *GamesIndustry.biz*. Consultado el 31 de julio de 2019, desde <https://www.gamesindustry.biz/articles/2017-10-06-bethesda-were-not-afraid-of-being-openly-anti-nazi>.
- BERGER, J. (2018). *Modos de ver*. GG, Madrid.
- BROWN, F. (2018). «Kassandra is *Assassin's Creed Odyssey's* main hero, but only in the book». *Rock Paper Shotgun*. Consultado el 19 de julio de 2019, desde <https://www.rockpapershotgun.com/2018/06/22/assassins-creed-odyssey-main-character/>.
- BROWNING, C. (2019). *Aquellos hombres grises. El batallón 101 y la Solución Final en Polonia*. Edhasa, Barcelona.
- CHAPMAN, A. (2016). *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. Routledge, Londres.
- CONDITT, J. (2017). «Motherhood, nature and technology in *Horizon Zero Dawn*». *Edgadget*. Consultado el 5 de agosto de 2019, desde <https://www.edgadget.com/2017/01/30/horizon-zero-dawn-gonzalez-interview-motherhood-nature-tech/>

- GROOT, J. (2009). *The historical novel*. Routledge, Londres.
- FAROKHMANESH, M. (2018). «*Battlefield V* fans who failed history are mad that the game has women in it». *The Verge*. Consultado el 28 de octubre de 2018 desde <https://web.archive.org/web/20180530140326/https://www.theverge.com/2018/5/24/17388414/battlefield-v-fans-game-women-world-war-2-history>.
- FUSSELL, P. (2003). *Tiempo de guerra: conciencia y engaño en la Segunda Guerra Mundial*. Turner, Barcelona.
- HALSALL, C. (2012). *Women of Intelligence: Winning the Second World War with Air Photos*. Spellmount, Staplehurst.
- HARDIN, G. (1997). «Reviewed Work: Guns, Germs, and Steel: The Fates of Human Societies, by Jared Diamond». *Population and Development Review*, 23-4, pp. 889-895.
- HERNÁNDEZ, P. (2017). «*Horizon Zero Dawn*: The Kotaku Review». *Kotaku*. Consultado el 6 de agosto de 2019, desde <https://kotaku.com/horizon-zero-dawn-the-kotaku-review-1792538336>.
- HOFFMAN, J. (2014). «Major new game set at Nazi concentration camp is top seller». *Times of Israel*. Consultado el 6 de agosto de 2019, desde <https://www.timesofisrael.com/major-new-game-set-at-nazi-concentration-camp-is-top-seller/>
- INGRAO, C. (2017). *Crear y destruir. Los intelectuales en la máquina de guerra de las SS*. Acantilado, Barcelona.
- KAIN, E. (2017). «This Is Why There Are Black Nazis And No Swastikas In *Call Of Duty: World War 2* Multiplayer». *Forbes*. Consultado el 3 de julio de 2019, desde <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2017/06/21/this-is-why-there-are-black-nazis-and-no-swastikas-in-call-of-duty-world-war-2-multiplayer/#7fcc61601338>.
- KOLLAR, P. (2017). «*Horizon Zero Dawn* review». *Polygon*. Consultado el 6 de agosto de 2019, desde <https://www.polygon.com/2017/2/20/14576092/horizon-zero-dawn-review-ps4-playstation-4-sony-guerrilla-games>.
- KUCHERA, B. (2017). «*Call of Duty: WWII* is much harder than previous games, by design». *Polygon*. Consultado el 6 de agosto de 2019, desde <https://www.polygon.com/2017/11/2/16593800/call-of-duty-wwii-difficulty>
- LACINA, D. (2017). «What We Talk About, When We Don't Talk About Natives». *Medium*. Consultado el 5 de agosto de 2019, desde <https://medium.com/@dialacina/what-we-talk-about-when-we-dont-talk-about-natives-60f4af9ef675#.5fi9vbn8q>.

- LENOIR, T., y CALDWELL, L. (2018). *The Military-Entertainment Complex*. Harvard University Press, Cambridge.
- LIANA, R (1 de enero de 2018). «*Call Of Duty: WWII* Hits Over 12 Million Players On PS4, Almost 825K On Steam». *Comicbook*. Recuperado el 10 de septiembre de 2019, desde <https://comicbook.com/gaming/2018/01/01/call-of-duty-wwii-player-count/>.
- LIPOVETSKY, G., y SERROY, J. (2015). *La estetización del mundo: vivir en la época del capitalismo artístico*. Anagrama, Barcelona.
- MARTIN, M. (2018). «*Battlefield 5* has women in it. If that bothers you, please, piss off». *VG24/7*. Consultado el 28 de octubre de 2018 desde <https://www.vg247.com/2018/05/24/battlefield-5-women-bothers-please-piss-off/>
- MASSANARI, A. (2017). «#Gamergate and The Fapping: How Reddit's algorithm, governance, and culture support toxic technocultures». *New Media & Society*. 19-3, pp. 329-346.
- McKEAND, K. (2017). «What "unfiltered creative expression" means for *Wolfenstein 2*'s depiction of Nazism». *PCGamesN*. Consultado el 5 de agosto de 2019, desde <https://www.pcgamesn.com/wolfenstein-2-the-new-colosus/wolfenstein-2-political-themes>.
- MEAD, C. (2013). *War Play: Video Games and the Future of Armed Conflict* [Versión electrónica]. Eamon Dolan/Houghton Mifflin Harcourt, Nueva York.
- MORTENSEN, T. E. (2016). «Anger, Fear, and Games: The Long Event of #GamerGate». *Games and Culture*. 13-8, pp. 787-806.
- MOSSE, G. (2016). *Soldados caídos: La transformación de la memoria de las guerras mundiales*. Prensa de la Universidad de Zaragoza, Zaragoza.
- NEITZEL, S., y WELZER, H. (2014). *Soldados del Tercer Reich: testimonios de lucha, muerte y crimen*. Crítica, Barcelona.
- NIELSEN, H. (2017). «*Call of Duty: WWII* could be the most important game of all time for historians». *The Guardian*. Consultado el 6 de agosto de 2019, desde <https://www.theguardian.com/technology/2017/apr/25/call-of-duty-wwii-historians-video-games-activision>.
- PARKER, L. (2017). «The Weight Of History: Exploring The Real-Life Inspirations Behind *Call of Duty: WW2*». *Gamespot*. Consultado el 5 de agosto de 2019, desde <https://www.gamespot.com/articles/the-weight-of-history-exploring-the-real-life-insp/1100-6453656/>.
- PARKIN, S. (2013). «Shooters: How Video Games Fund Arms Manufacturers» *Eurogamer*. Consultado el 11 de marzo de 2019, desde <https://www.eurogamer.net/articles/2013-02-01-shooters-how-video-games-fund-arms-manufacturers>

- PARKIN, S. (2014). «*Call of Duty*: gaming's role in the military-entertainment complex». *The Guardian*. Consultado el 11 de marzo de 2019, desde <https://www.theguardian.com/technology/2014/oct/22/call-of-duty-gaming-role-military-entertainment-complex>.
- PLANTE, C. (2017). «The Crucial Reason Why 'Call of Duty' Returned to WWII». *Inverse*. Consultado el 5 de agosto de 2019, desde <https://www.inverse.com/article/39237-call-of-duty-wwii-cwl-dallas-sledgehammer-games-michael-condry-interview>.
- PLUNKETT, L. (2018). «Oh No, There Are Women In *Battlefield V*». *Kotaku*. Consultado el 28 de octubre de 2018 desde <https://web.archive.org/web/20180530135530/https://kotaku.com/oh-no-there-are-women-in-battlefield-v-1826275455>.
- RAMSAY, D. (2016). *American media and the memory of World War II*. Routledge, Nueva York.
- REYES MATE, M. (2003). *Memoria de Auschwitz: actualidad moral y política*, Trotta, Madrid.
- ROBINSON, M. (2017). «*Horizon Zero Dawn* review». *Eurogamer*. Consultado el 6 de agosto de 2019, desde <https://www.eurogamer.net/articles/2017-02-19-horizon-zero-dawn-review>.
- ROSENBERG, A. (2017). «*Call of Duty: WWII* won't ignore the Holocaust anymore». *Mashable*. Consultado el 6 de agosto de 2019, desde <https://mashable.com/2017/04/26/call-of-duty-wwii-holocaust-interview/?euope=true>.
- ROUGEAU, M. (2017). «Inside the Post-Post-Apocalypse of *Horizon Zero Dawn*». *Glixel*. Consultado el 5 de agosto de 2017, desde <http://www.glixel.com/interviews/inside-the-post-post-apocalypse-of-horizon-zero-dawn-w465656>.
- SÁNCHEZ-BIOSCA, V. (2006). *Cine de historia, cine de memoria*, Cátedra, Barcelona.
- SCHRADER, H. (2006). *Sisters in Arms: British & American Women Pilots During World War II*. Casemate Publishers.
- SHAW, A. (2013). «How Do You Say Gamer in Hindi?: Exploratory research on the Indian digital game industry and culture», en *Gaming Globally*, Palgrave Macmillan, New York, pp. 183-184.
- SHAW A. (2015). «A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity». *Journal of Broadcasting & Electronic Media*. 59-1.
- SHLOMO, S. (2004). *El siglo XX en pantalla: cien años a través del cine*, Crítica, Barcelona.

- ŠISLER, V. (2013). «Video game development in the Middle East: Iran, the Arab world, and beyond», en *Gaming Globally*, Palgrave Macmillan, New York, pp. 251-271.
- SMITH, R. (2018). «*Call of Duty WWII* with Historian Marty Morgan». *HistoryNet*. Consultado el 5 de agosto de 2019, desde <https://www.historynet.com/call-of-duty-marty-morgan-conversation.html>.
- SOTTEK, T. C. (2018). «After 16 years of war, Battlefield V is a turning point». *The Verge*. Consultado el 28 de octubre de 2018 desde <https://www.theverge.com/2018/6/29/17518286/battlefield-v-grand-operations-pc-ps4-xbox-one>.
- STAHL, R. (2010). *Militainment, Inc. War, Media and Popular Culture*. Routledge, Nueva York.
- STUART, K. (2017). «*Call of Duty WWII* is about killing for fun. Why pretend otherwise?» *The Guardian*. Consultado el 5 de agosto de 2019, desde <https://www.theguardian.com/technology/2017/apr/27/call-of-duty-wwii-activision-realism-killing>.
- SUID, L. H. (2002). *Guts and Glory: The making of the american military image in film*. The University Press of Kentucky, Lexington.
- TAKAHASHI, D. (2018). «*Wolfenstein II* postmortem interview: Nazi storytelling is risky and complicated». *VentureBeat*. Consultado el 4 de agosto de 2019, desde <https://venturebeat.com/2018/03/27/wolfenstein-ii-postmortem-interview-nazi-storytelling-is-risky-and-complicated/>
- TINNER, P. (5 de mayo de 2019). «Only 2 Franchises Now Have Sold More Than Call of Duty». *ScreenRant*. Recuperado el 10 de septiembre de 2019, desde <https://screenrant.com/call-duty-pokemon-mario-franchises-sold/>.
- TRAVERSO, E. (2011). *El Pasado, instrucciones de uso: historia, memoria y política*. Prometeo, Buenos Aires.
- VENEGAS RAMOS, A. (2017). «La prehistoria a través del videojuego: representaciones, tipología y causas». *Espacio, tiempo y forma. Serie I: Prehistoria y Arqueología*, 10, pp. 13-36.
- VENEGAS RAMOS, A. (2018). «Entre el cine y el videojuego: ética y estética en las producciones sobre la II Guerra Mundial», en J.F. Jiménez y G.F. Rodríguez (coords.), *Videojuegos e Historia: entre el ocio y la cultura*, EDITUM, Murcia, pp. 87-105.
- VENEGAS RAMOS, A. (2019). «Emergencia y formación de subjetividades históricas en los videojuegos de acción contemporáneos. El caso del desembarco de Normandía». *Tropelias: Revista de teoría de la literatura y literatura comparada*. 31, pp. 116-131.

- WETTE, W. (2010). *La Wehrmacht: los crímenes del ejército alemán*. Crítica, Barcelona.
- WILSON, J. (2017). «*Steel Division: Normandy 44* is Paradox Interactive's grand entrance into tactical combat». *VentureBeat*. Consultado el 15 de febrero de 2018 desde <https://venturebeat.com/2017/03/01/steel-division-normandy-44-is-paradox-interactives-grand-entrance-into-real-time-tactical-combat/>
- WOOTSON JR, C. R. (2017). «Even a video game's 'Make America Nazi-free Again' slogan ticked some people off». *The Washington Post*, consultado el 5 de agosto de 2019, desde https://www.washingtonpost.com/news/arts-and-entertainment/wp/2017/10/07/even-a-video-games-make-america-nazi-free-again-slogan-ticked-some-people-off/?utm_term=.5b79a4c6f435.
- YIN-POOLE, W. (2017). «How *Call of Duty: WW2* handles swastikas and female soldiers». *Eurogamer*. Consultado el 3 de julio de 2019, desde <https://www.eurogamer.net/articles/2017-06-19-lets-talk-call-of-duty-ww2-swastikas-and-female-soldiers>.



ISBN 978-84-17865-28-3



edit.um

Ediciones de la Universidad de Murcia



KOCH MEDIA



"Una manera de hacer Europa"



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

