

VER Y SENTIR EL AYER: LA RECONSTRUCCIÓN FOTORREALISTA DEL PASADO EN EL VIDEOJUEGO HISTÓRICO

SEE AND FEEL THE PAST: THE PHOTOREALISTIC RECONSTRUCTION OF THE PAST IN THE VIDEO GAME

Alberto Venegas Ramos

Universidad de Murcia

correodealbertovenegas@gmail.com

Fecha de recepción: 15/12/2019

Fecha de aprobación: 21/01/2020

Resumen

Dentro de la cultura de masas contemporánea de carácter digital, asociada a la representación del pasado, podemos encontrar una fuerte tendencia al fotorrealismo y al intento de representar de la manera más “real” posible un pasado ya perdido. Para tratar de ofrecer una explicación a esta cuestión hemos escogido una serie de obras pertenecientes al medio videolúdico y cinematográfico más popular y consumido de manera masiva. A través del estudio detallado y comparativo trataremos de ofrecer cuatro claves que expliquen dicha tendencia. Las cuatro razones entrelazadas del porqué de este

fenómeno estarán relacionadas con las prácticas de consumo y producción cultural en la contemporaneidad trazando los problemas que esto puede suponer para el acceso a la práctica histórica de los consumidores de dichas obras siguiendo las corrientes ya iniciadas por historiadores como Jerome de Groot o Adam Chapman y sociólogos como Gilles Lipovetsky y Richard Sennett.

Palabras clave

Imagen, cultura visual, cultura de masas, fotorrealismo, videojuegos de historia

Abstract

Within the contemporary mass culture of a digital nature associated with the representation of the past we can find a

e-tramas 5 – Marzo 2020 – pp. 54-70

ISSN 2618-4338

*GTI – TEG 2.0 – I+D+I Historia y videojuegos (II)
Facultad de Ingeniería; Facultad de Humanidades
Universidad Nacional de Mar del Plata
Universidad de Murcia*

strong tendency towards photorealism and the attempt to represent in the most "real" way a past that has already been lost. To try to offer an explanation to this question, we have chosen a series of works belonging to the most popular and mass-consumed video and film media. Through the detailed and comparative study we will try to offer four keys that explain this trend. The four reasons intertwined as to why this phenomenon will be related to the practices of cultural consumption and

production in the contemporary, tracing the problems that this can entail for the access to the historical practice of the consumers of said works following the currents already initiated by historians as Jerome de Groot or Adam Chapman and sociologists like Gilles Lipovetsky and Richard Sennett.

Keywords

Image, visual culture, mass culture, photorealism, historical videogames.

INTRODUCCIÓN

La película del director de cine Christopher Nolan, *Dunkirk* (2017), está ambientada en la batalla de Dunkerque ocurrida en 1940 entre las tropas alemanas y las británicas, francesas, belgas, canadienses, polacas y holandesas. La cinta fue aclamada por la lograda reconstrucción de la época que llevó a cabo, en especial en lo que al aspecto material y técnico del conflicto se refiere. Nolan llegó a emplear barcos que desempeñaron un papel real en el conflicto y utilizó aviones que, o databan de la época o eran fieles reconstrucciones de sus modelos. Para evaluar la "autenticidad" de lo representado consultó con diferentes veteranos que participaron en la batalla (Mosbergen, 2017) quienes concluyeron: "*It was just like I was there again!*". Sin embargo, y frente a esta reconstrucción fotorrealista del momento, se levantaron otras voces que criticaron aspectos de la película cómo, por ejemplo, la nula presencia de los soldados franceses, más numerosos que los británicos durante el conflicto real (Hooton, 2017), o la inexistencia, en la película, de las tropas coloniales en el ejército británico (Fisk, 2017). Nolan centró todo su esfuerzo en reconstruir de la manera más fotorrealista posible la cultura bélica de la época pero eliminó de su visión del conflicto otros elementos que no guardaban una relación estrecha con su intención, mostrar su visión del conflicto.

Esta situación se repite en todas las grandes superproducciones que intentan reconstruir el pasado en nuestras pantallas, el esfuerzo por dotar de fotorrealismo a la cultura material, en especial la relacionada con la guerra, y la relegación al olvido de otros muchos elementos de ese mismo acontecimiento.

La entrega de la saga *Assassin´s Creed*, *Assassin´s Creed Origins* (Ubisoft, 2017), está ambientado en el Egipto Ptolemaico de la reina Cleopatra VII y, aunque la representación audiovisual de su reconstrucción histórica merece un reconocimiento, la figura de Cleopatra introducida en el juego dista mucho de ser la contenida en la obra de los historiadores del período y se acerca más a la conocida por el público de la mano de grandes superproducciones como la clásica cinta *Cleopatra* (1963) (Campbell, 2017). Por supuesto, este es tan solo un ejemplo de inexactitud histórica, otros muchos, en especial los relacionados con las formas de vida más populares, se encuentran presentes a lo largo de la partida.

Títulos como *Call of Duty WWII* (Sledgehammer Games, 2017) caen en esta misma contradicción. David Swenson, encargado del sonido de este juego, ha trabajado durante más de dos años y medio (Takahashi, 2017) en la creación del audio del título, especialmente en los efectos sonoros de los vehículos y armas del conflicto llegando a un nivel de detallismo extremo al grabar y reproducir el sonido de un casco militar de la época cayendo al suelo. Sin embargo, el jugador, cuando disfrute del apartado multijugador del título no podrá ver ninguna esvástica y muchos de los cuerpos militares del conflicto, en especial del bando alemán como las *Waffen-SS* habrán sido eliminadas del título para evitar cualquier tipo de polémica (Yin-Poole, 2017).

Esta contradicción se repite en la mayoría de las superproducciones que recrean el pasado. En este trabajo intentaremos examinar las razones sobre las que se apoyan dichas reconstrucciones fotorrealistas de la cultura material. Para conseguirlo hemos desarrollado cuatro posibles razones: la aproximación del videojuego a la estética del cine de acción, la realización de reconstrucciones digitales del pasado que resulten verosímiles al espectador o el jugador a través de la representación de la cultura material, la creación de “experiencias” digitales del pasado y los condicionamientos y limitaciones del propio medio del videojuego.

Por último intentaremos delimitar nuestra esfera de atención. La mayoría de las producciones que vamos a mencionar guardan relación con eventos bélicos del pasado, en especial con la Segunda Guerra Mundial, momento híperrepresentado en la cultura popular. Dentro de estas producciones, en el caso de los videojuegos, vamos a enfocar nuestra visión en el género de los títulos en primera persona o *FPS* y tercera persona o *TPS* y en el caso del cine, el género de acción. A partir de esta restricción estudiaremos si existen, o no, excepciones que puedan servirnos como hito comparativo.

APROXIMACIÓN A LA ESTÉTICA DEL CINE DE ACCIÓN

El videojuego de acción, y en especial el ambientado en el pasado, se levanta sobre la herencia del cine. La cultura videolúdica, en muchas ocasiones, ha intentado reproducir a la

cinematográfica adaptando las convenciones de la segunda en la primera. No son pocos los videojuegos que buscan generar experiencias cinematográficas, desde la saga *Uncharted* (Plante, 2016) hasta la licencia *Call of Duty* (Sanchez, 2017) pasando por una gran lista de títulos de acción y aventuras. Todos estos títulos pretenden ofrecer al consumidor fortísimas dosis de espectacularidad que ascienden hasta la superficie y se convierten en lo más representativo del producto. La representación fotorrealista de las explosiones, las caídas, los tiroteos, las persecuciones, etc., logran convertirse en el hecho diferencial y principal de las películas y videojuegos de acción. La crítica de cine Manohla Dargis en su reseña para *The New York Times* de la película de *La guerra de las galaxias, El último Jedi* (2017) apuntaba que:

“La historia es un enredo pero sus complicaciones se ven mitigadas por el ritmo rápido que le imprime Johnson y las buenas actuaciones. Al igual que la mayoría de las películas contemporáneas de acción, esta se presenta más o menos como una sucesión de peleas, persecuciones y tiempos muertos (para hablar, intrigar o meditar) en dos o más líneas argumentativas.” (Dargis, 2017).

Esta misma estructura es la que presentan los videojuegos de acción, resaltar los aspectos espectaculares en detrimento del contexto. Una idea que desarrolla Lipovetsky en su libro *De la ligereza* (2016):

“...el gigantismo, el choque visual, la sobrestimulación de la vista; ésta espectaculariza al máximo las imágenes y los espacios, lo inesperado, las modificaciones de la percepción de la realidad; busca producir un efecto visual emocional que sacuda la imaginación y la vista con excesos de colores, de volúmenes, de luz.” (Lipovetsky, 2016, pp. 224-225).

Es el caso de la mayoría de los videojuegos de acción ambientados en la Segunda Guerra Mundial así como el de otros cuyas tramas desarrollan temas de la contemporaneidad. En ellos prima la espectacularidad y la reconstrucción fotorrealista de los aspectos materiales y técnicos sobre la trama o el contexto, siguiendo los pasos del cine de acción contemporáneo (Venegas Ramos, 2018).

Un buen ejemplo son los títulos videolúdicos cuya trama se centra en el terrorismo y el contrterrorismo contemporáneo. Las producciones digitales afincadas en el área del Gran Próximo Oriente pueden dividirse en dos, las situadas en países inventados que tratan de simular un país de dicha región: *War in the Gulf* (Empire, 1993), *Delta Force* (NovaLogic, 1998), *Conflict: Desert Storm* (SCi Games, 2002), *Full Spectrum Warrior* (THQ, 2004), *Kuma/War* (Kuma Reality Games, 2004), *Conflict: Global Terror* (SCi Games, 2005), *Alpha Protocol* (Obsidian, 2010), *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Infinity Ward, 2007) o *Counter-Strike: Global Offensive* (Valve Corporation, 2012). Y las situadas en países reales donde destacan tres naciones: Afganistán, Pakistán e Iraq [*Medal of Honor: Warfighter* (Danger Close Games, 2012), *Medal of Honor* (Danger Close Games, 2010), *Call of Duty: Advanced Warfare*

(Sledgehammer Games, 2014), *Call of Duty: Black Ops II* (Treyarch, 2012), *Call of Duty: Modern Warfare 3* (Infinity Ward, 2011), *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Infinity Ward, 2009), *Battlefield 2: Modern Combat* (EA DICE, 2005), *Battlefield 3* (EA DICE, 2011), *Army of Two* (EA Montreal, 2008) o *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (Kojima Productions, 2015] por nombrar únicamente los más conocidos. En todos ellos existe una profunda preocupación por reconstruir y representar de la manera más adecuada las armas de los personajes protagonistas. Muchos de los videojuegos listados han contado entre sus responsables a personas encargadas de colaborar con la industria armamentística (Venegas Ramos, 2017). Sin embargo este realismo choca frontalmente por la relegación a un segundo lugar de la representación de los habitantes, la cultura y la sociedad de los países visitados. El contexto de este tipo de productos se organizan en cuatro categorías: el discurso dominante presenta a todos los musulmanes como una potencial amenaza. (Hafez, 2000; Karim, 2006; Poole, 2006; Richardson, 2006); las palabras islam y terrorismo aparecen habitualmente unidos (Karim, 2006; Manning, 2006; Miller, 2006); la representación de musulmanes ordinarios es marginalizada (Richardson, 2006); el conflicto violento domina siempre como marco de referencia (Karim, 2006; Manning, 2006). Estos cuatro principios estarán soterrados por grandes escenas de acción y perfectas reconstrucciones de la cultura material bélica del momento que han servido para que uno de los guionistas de *Call of Duty: Black Ops 2* (Treyarch, 2012) pasara a trabajar como consejero de defensa del Pentágono (Parkin, 2014).

Estos cuatro principios los encontramos también en el cine, tanto en el de acción de temática contraterrorista como en el ambientado en la Segunda Guerra Mundial o la Guerra Fría. Tan solo es necesario cambiar la palabra musulmán por alemán o ruso para percatarnos de ello. Convertir la guerra en espectáculo es una muesa más de la concepción cultural contemporánea. De acuerdo con el sociólogo francés Lipovetsky:

“...arte, animación, ocio, ambiente, mercadotecnia, todo se mezcla e interpenetra sin cesar, dando a la idea misma de cultura y arte una extensión y una definición nuevas: no ya el territorio patrimonial de la cultura clásica, sino una hipercultura con fines comerciales que explota los recursos del espectáculo y del entretenimiento generalizados.” (Lipovetsky, 2015, p. 220).

Reproducir estas concepciones cinematográficas que convierten la guerra en un espectáculo parte de dos principios. El primero y más evidente es el uso estético del pasado por su potencial de mercado ya probado en otros productos culturales. Si una película cuenta con el beneplácito del público la lógica comercial obliga a intentar reproducir este mismo éxito en otros formatos. El éxito de *Salvar al Soldado Ryan* (1998) fue seguido de la producción, y el éxito, de *Medal of Honor* (Dreamworks, 1999) y posteriormente de *Call of Duty* (Infinity Ward, 2003). Estas dos licencias digitales catapultaron el número de lanzamientos pertenecientes al género FPS ambientados en la Segunda Guerra Mundial logrando que se

convirtiera en hegemónico hasta el año 2007 cuando antes de 1999 tan solo existía una saga de disparos en primera persona ambientada en la guerra, aunque con un punto de vista satírico y fantástico, *Wolfenstein 3D* (id Software, 1993). Esta práctica comercial es característica de la cultura del nuevo capitalismo, tal y como defiende el sociólogo estadounidense Richard Sennett:

“El consumidor busca estimular la diferencia entre bienes cada vez más homogeneizados. El consumidor, hombre o mujer, se asemeja a un turista que va de una ciudad clónica a otra y que en ambas visita las mismas tiendas y compra los mismos productos. Pero ha viajado.” (2013, pp. 127-128).

Los jugadores, o los espectadores, cada vez que visiten Oriente Medio o la Segunda Guerra Mundial en un videojuego o una película asistirán a las mismas reuniones, verán los mismos paisajes, hablarán con los mismos personajes y lucharán contra los mismos contrincantes. Todos estos elementos se fundirán en la imaginación resultando en un espacio mítico que nosotros hemos denominado *retrolugar* (Venegas Ramos, 2018) formado a través de la retroalimentación transmediática de productos de éxito. Los actores de la serie *Hermanos de Sangre* (2001) participan en el doblaje del videojuego *Call of Duty*, el director de *Salvar al Soldado Ryan* produce y guía el desarrollo de *Medal of Honor*, los distribuidores de *Medal of Honor* comercializan *Battlefield 1943* (Digital Illusions CE, 2002) y en todos ellos podremos visitar los mismos lugares, las playas de Normandía, Francia, Países Bajos, etc. De acuerdo con Keeton y Scheckner:

“*The unholy alliance among the military, the video industry, movies, and handguns and the increasing martial saturation of American culture probably was not going to further the social progress of a democratic nation. It might even anesthetize the average citizen to the next war.*” (Keeton y Scheckner, 2013, p. 105).

La segunda razón dentro de este apartado guarda relación con la cita anterior: el uso del pasado como metáfora política del presente, ocultado tras la espectacularidad del acontecimiento representado. De acuerdo con Keeton y Scheckner en su libro *American war cinema and media since Vietnam: Politics, ideology, and class*:

“*From Saving Private Ryan to Zero Dark Thirty the more realistic, gritty, and high tech the combat scenes are re-created, the less the viewer even thinks that the issues of politics, ideology, or social class are elements in all wars.*” (Keeton y Scheckner, 2013, p. 105).

Bajo esta premisa podemos explicar la sobrerrepresentación de producciones ambientadas en la Segunda Guerra Mundial entre los años 1998 y 2007. De acuerdo con Tom Pollard el resurgimiento de la idea de “Guerra Buena” a finales de la década de los años noventa guardaba relación con la situación internacional del país. Tras el colapso de la Unión Soviética era necesario recuperar la noción de “Guerra Buena” que legitimara la expansión estadounidense dentro del conocido como Nuevo Orden Mundial (Pollard, 2002: 133). De la

misma opinión es Debra Ramsay, quien, en su obra *American Media and the Memory of World War II* trata la obra de Spielberg de la siguiente manera: “*Saving Private Ryan remediates the citizen soldier, recalibrates the visual construction of the war, and repurposes the notion of the ‘good war’*” (Ramsay, 2015, p. 99) con una clara intención ya descrita por Laura Hein en su artículo “Introduction: The Bomb as Public History and Transnational Memory”: “*idealized narrative of US culture, emphasizing decisiveness, bravery, simplicity, and national unity*” (1997, p. 3). Una narrativa que, como apuntaba Pollard soportaba una ideología justificadora de expansión y actuación militar tras las fronteras estadounidenses. Esta misma opinión es compartida por Vincent Casaregola en su libro *Theatres of War: America’s Perceptions of World War II* donde afirmaba que:

“In 1991 our country also fought successfully to oust the invading Iraqis from Kuwait. America seemed proud once more of its military strength, and the public memory of our failures in Vietnam had begun to recede, especially for a new, post-Vietnam generation. Thus, a simple victory narrative of the Cold War and the prospect of a ‘New American Century’ were built on the recovered foundation of the ‘Good-War’ Narrative of World War II, Largely ignoring the complexities and moral ambiguities of both.” (2009, p. 230).

Esta narrativa basada en la “Guerra Buena” fue promovida y ampliada por la administración de George W. Bush tras los atentados del 11 de septiembre quien, de acuerdo con Douglas Kellner, mantuvo conversaciones con los directores de Hollywood para promover la realización de películas patrióticas (Kellner, 2010, p. 1). Estas concepciones e ideas asociadas a la Segunda Guerra Mundial en un momento histórico como el final de la década de los años noventa y los primeros años dos mil, guarda relación con las ideas de nostalgia y recuperación de momentos considerados heroicos e importantes. Según Bauman, esta recuperación del pasado heroico en tiempos de crisis o ansiedad social se debe a la búsqueda de referentes y afirmación, expresiones e ideas en consonancia con las ventajas del uso del pasado que mencionaba Lowenthal en su libro *El pasado es un país extraño* (1985). El propio Bauman, en su ensayo póstumo *Retrotopías* (2017), trataba este asunto de la siguiente manera:

“Parecemos condenados a no pasar de ser, en el curso de la formación de dicho futuro, meros peones en el tablero y en el juego de ajedrez de otros (todavía desconocidos e incognoscibles para nosotros). Qué alivio, entonces, regresar de ese mundo misterioso, recóndito, antipático, alienado y alienante, densamente sembrado de trampas y emboscadas, al familiar, acogedor y hogareño mundo de la memoria, no siempre muy firme, pero sí consoladoramente despejado y transitable: ‘nuestra’ memoria (y, por lo tanto, ‘mi’ memoria, pues yo soy uno de esos ‘nosotros’); ‘nuestra’ memoria (recuerdo de ‘nuestro’ pasado, no del de ellos); una memoria que ‘nosotros’, y solo ‘nosotros’, podemos poseer (y, por lo tanto, usar y abusar de ella).” (Bauman, 2017, p. 65).

Dentro de este apartado existen dos razones para buscar el fotorrealismo de la cultura material en los videojuegos: adaptar y reproducir los esquemas ya vistos y probados con

éxitos en obras cinematográficas anteriores y presentar la guerra, o el conflicto bélico y armado como espectáculo para ocultar cuestiones culturales e ideológicas de fondo, también presentes en todas y cada una de estas obras.

PARECER ANTES QUE SER. REALIZACIONES DIGITALES VEROSÍMILES QUE RECONSTRUYEN EL PASADO

Mejorar el aspecto audiovisual hasta alcanzar niveles fotorrealistas permite recrear con mayor verosimilitud el pasado. Esta idea falaz se erige como la norma dentro de las reconstrucciones digitales del pasado en los videojuegos de mayor presupuesto. En los últimos dos años encontramos tres grandes ejemplos, *Battlefield 1* (EA DICE, 2016), *Assassin's Creed: Origins* y *Call of Duty: WWII*. En todos ellos hallamos un fortísimo detallismo en los aspectos materiales y superficiales del periodo tal y como ya hemos desarrollado con anterioridad y la relegación de aspectos de la cotidianidad de la época que representan al cajón del olvido.

Esta hipótesis parte de la idea del fotorrealismo histórico entendido en los videojuegos como la búsqueda de la autenticidad pasada mediante la consecución de un alto grado de verosimilitud en el nivel de detalle de la cultura material. Mientras más fotorrealista parezca más “real” será. De acuerdo con el historiador Jerome de Groot esta búsqueda a través del fotorrealismo material se debe al intento de los desarrolladores de videojuegos de crear un título que pueda equipararse con una película en cuanto a estilo y aspecto:

“The game’s visuals rely heavily on the verité documentary style of Saving Private Ryan and Band of Brothers. Similarly, the game deploys tropes from a number of war films, interacting virtually in the perpetuation of certain historical simulacra along the way.” (De Groot, 2009, p. 134).

Ya hemos descrito el paralelismo entre el cine y los videojuegos de acción en el apartado anterior y hemos podido comprobar cómo los títulos digitales ambientados en la Segunda Guerra Mundial han adaptado a otro formato las mismas estructuras y formas que ya presentaron con éxito las producciones cinematográficas con mayor éxito.

Más allá del intento deliberado de muchos estudios de desarrollo de videojuegos, con grandes presupuestos, de crear un título que pueda llegar a confundirse con una película gracias a su nivel detalle, existen otras razones para explicar el porqué de esa atención en la cultura material del pasado a reconstruir. La principal razón es crear un espacio que el usuario identifique como pretérito. Se seleccionan diferentes momentos, objetos y elementos que, a través de ellos mismos, definen una época formando *retrolugares*, lugares comunes del pasado que han llegado a convertirse en tópicos fácilmente reconocibles por el consumidor (espectador, lector o jugador) dada la repetición de los mismos en numerosas obras culturales con intención estética no didáctica o crítica.

Juan Francisco Jiménez Alcázar, en el libro *De la edad de los imperios a la guerra total: medievo y videojuegos* (2016) trata sobre el empleo del imaginario medieval dentro de este medio del siguiente modo:

“El Medievo representa en todo momento lo intangible y el universo de las más irracionales creencias y comportamientos humanos. La brujería, la magia, la brutalidad, el amor cortés (el caballero y la dama), lo fantástico de una arquitectura imaginada (castillos en ruinas completados en las mentes de las gentes del XIX y, en consecuencia, de nosotros, hombres y mujeres del XXI) o no (fortalezas espléndidas que enseñorean el paisaje europeo), armas señal de dignidad (grandes espadas), heráldica y genealogía como atractivo *per se...*; la percepción de una categoría y comportamiento social (un *señor feudal* tiene hoy una imagen colectiva muy definida, al margen de su realidad, al igual que un *vasallo*).” (Jiménez Alcázar, 2016, p. 80).

Todos estos elementos que enumera el profesor Jiménez Alcázar definen el *retrolugar* medieval en la cultura popular. Dentro del medio no existen ejemplos donde no aparezcan alguno de estos elementos, esté el videojuego ambientado en el siglo V, *Total War: Attila* (The Creative Assembly, 2015) o en el siglo XV, *Kingdom Come: Deliverance*, (Warhorse Studios, 2017), en un mundo fantástico inspirado en el medievo, *The Witcher III: Wild Hunt*, (CD Projekt RED, 2015) o en un escenario inventado, pero realista y basado en el período medieval, *Mount & Blade*, (TaleWorlds Entertainment, 2008). En todos ellos aparecerán castillos y caballeros, tan solo variará el nivel de detalle, mientras “más elevado”, “más real” y mientras “más real”, “más histórico”. Esta selección histórica entre todas las opciones posibles no es casual sino que sigue un camino marcado por el comienzo de las representaciones o evocaciones del pasado.

La palabra *retro* empleada viene ligada a su acepción anglosajona definida en el diccionario Oxford en su forma de adjetivo como: *imitative of a style or fashion from the recent past* y en el diccionario integrado dentro del buscador Google como: “*que imita o evoca el gusto o la moda de un tiempo pasado o anticuado*”. En ambos casos el significado de “retro” viene ligado a la idea de imitación o evocación. En todos los títulos ambientados en la Antigua Roma aparecerán legionarios, el hecho diferencial es el grado de detalle con el que lo harán. Tanto el soldado romano del videojuego *Legionnaire* (Microcomputer Games, 1982) como el de *Ryse: Son of Rome* (Crytek, 2013) comparten las mismas características en su reconstrucción, sin embargo, difieren en su apariencia como consecuencia de la evolución técnica y tecnológica de las plataformas que ejecutan y desarrollan el videojuego.

Un buen ejemplo de *retrolugar* asociado al nivel de detalle es *Assassin's Creed: Origins*. Durante su presentación se mostraron algunas imágenes del videojuego y en ellas pudimos ver uno de los mejores ejemplos que ilustran el fotorrealismo material aplicado a una serie de elementos característicos que definen la época a representar para el gran público:



Figura 1: Imagen promocional del videojuego *Assassin's Creed: Origins*

En la imagen encontramos pirámides, la esfinge, templos, ruinas, estatuas, hipogeos, obeliscos, pinturas murales, embarcaciones, un tono de colores cálidos donde predomina el marrón, etc. En una sola imagen aparecen todos los tópicos del Antiguo Egipto sin importar que estos convivieran en un mismo periodo de tiempo y espacio. Su función es mostrar un lugar imaginado ya pasado, evocar el Antiguo Egipto del consumidor para activar su cámara de resonancia y ligar este nuevo producto con otros anteriores emplazados en el mismo *retrolugar*. Todo ello de la manera más fotorrealista y detallada posible para remarcar la diferencia de calidad y “verosimilitud” con todos los otros títulos anteriores emplazados en el mismo sitio.

Por lo tanto, el fotorrealismo de la cultura material en los videojuegos históricos de alto presupuesto son el resultado, en este apartado, de dos decisiones: la de intentar parecerse a una producción cinematográfica con aspecto documental y la de presentar al jugador una serie de elementos tan detallados que potencien la verosimilitud de la obra al acercar, pero con más detalle, espacios popularizados por otros títulos anteriores.

TERCERA RAZÓN: EXPERIMENTAR EL PASADO

De Groot añade otra característica que trata de explicar la pretendida “autenticidad” histórica y militar de los FPS ambientados en la Segunda guerra Mundial y su intención es *hacer sentir* al jugador la guerra.

“In FPS games, the projected self is virtual, an unseen avatar allowing the player to engage with and in some ways understand history. Indeed, the experience is

as 'realistic' as possible. The player is invited to be part of history, a wittingly small part of a teleological move towards the present." (De Groot, 2009, p. 139).

Para que el jugador se sienta parte de la Historia esta debe parecer real. Y se consigue mediante dos métodos, el primero seleccionar elementos (objetos, personajes, escenarios, ideas, etc.) que sean fácilmente reconocibles por el usuario (*retrolugares*) y crear un escenario parecido a la realidad. Esta idea ha sido desarrollada por Salvati y Bullinger bajo el nombre de "autenticidad selectiva" (Salvati y Bullinger, 2013, p. 154). De acuerdo con estos dos autores, debe entenderse como licencias del autor. Su hipótesis propone que videojuegos como *Medal of Honor* o *Call of Duty* presentan tres tipos de licencias selectivas que aportan autenticidad: fetichismo tecnológico, la representación fiel de las armas representadas, convenciones cinematográficas, el uso de un estilo ligado al documental y la introducción de escenas cinemáticas y autoridad documental; la representación de documentos, fotografías, mapas e información directa de la época dentro del juego.

La persecución del fotorrealismo en este apartado es una causa directa de la búsqueda de "inmersión" del jugador. La sugerente idea de "experimentar" el pasado es la luz al final de este camino. Por supuesto, la persecución y adquisición de experiencias no es un campo limitado al videojuego histórico, sino que es un signo general de nuestra época ya adelantado por el escritor Alvin Toffler en 1970 en su libro *El shock del futuro*:

"Finalmente los fabricantes de experiencia constituirán un sector clave, quizás el principal, de la economía (...) seremos la primera cultura en la historia que emplee alta tecnología para manufacturar el más pasajero y, sin embargo, perdurable, de los productos: la experiencia humana." (Toffler, 1970, pp. 234, 236-237).

Y pasados más de cuarenta años los responsables de videojuegos como *Call of Duty WWII* parecen darle la razón:

"It's the tiniest details we've been able to achieve in Call of Duty: WWII,(...) To name a few examples in-game: the luster of skin on our characters, the way that eyes actually absorb and reflect light, and even the water and mud that coats the uniforms and faces of our characters. To me, it's all about those emotional nuances, and details like these set the scene and help increase the depth of our characters." (Kain, 2017).

El detallismo y el fotorrealismo mejoran la inmersión del jugador y le hacen sentir que está "experimentado" el pasado.

De acuerdo con Adam Chapman, la "autenticidad" en base al detallismo o fetichismo tecnológico y el fotorrealismo del espacio y el escenario se debe a la búsqueda de "resonancia histórica".

"Historical resonance is the recognition of the game as in some way sufficiently real (referential) in its relation to the past as it is understood by the player, and therefore relating to their local context and constituting a shared history (with the global, as represented by the game)." (Chapman, 2016, p. 36).

Resonancia histórica que hará mejorar la inmersión del jugador debido a que los elementos que están pasando sobre su mirada ya habrán sido visitados en ocasiones anteriores. Chapman es consciente de este proceso: *“historical resonance, is the establishment of a link between a game’s historical representation and the larger historical discourse, as the player understands it”* (Chapman, 2016, p. 36). Sin embargo, premiar determinados momentos para facilitar la inmersión del jugador por encima de otros tiene como consecuencia la estetización del pasado y el olvido de otros muchos momentos que suelen ser los más problemáticos a la hora de representar en la cultura popular. En el caso de los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial, el Holocausto y el genocidio perpetrado por los alemanes contra determinadas etnias, religiones y usos políticos o sexuales.

“The concern seems to be that the theme might become trivialised if the player treats the representation as only a game element, attending only to the abilities it grants or the challenges it presents and therefore treating the theme less respectfully than it is perceived to demand. Second, concerns also seem to surround the issue of playable positions, i.e. if a game “casts at least some of the players in the role of the generally perceived historical antagonist and thus allows the players to re-enact historical episodes of exploitation, cruelty and abuse through their in-game actions (Chapman and Linderoth 2015, 140). Games that do so run the risk of generating controversy (Chapman, 2016, pp. 47-48).

Dentro de este apartado podemos concluir que el fotorrealismo en la cultura material de los videojuegos históricos se debe al intento de los desarrolladores de videojuegos de ofrecer experiencias históricas verosímiles y lograr la inmersión del jugador en las escenas recreadas.

RAZONES INTRÍNSECAS AL MEDIO DEL VIDEOJUEGO

La última razón, de las cuatro ofrecidas en este trabajo para intentar explicar las aproximaciones fotorrealistas de los videojuegos históricos desarrollados por estudios con grandes presupuestos, se basa en las características de la propia industria del videojuego. En muchos estudios sobre el desarrollo de títulos digitales históricos se obvia el proceso y los medios de producción de la obra. Es innegable que el desarrollo de videojuegos contiene un apartado técnico y tecnológico de capital importancia y eliminarlo o no tenerlo en cuenta dentro de los estudios dedicados a ellos sería un problema. Como lo sería descartar las decisiones de diseño tomadas por los creadores de los diferentes títulos.

Para comenzar este apartado hemos empleado la palabra industria deliberadamente y más concretamente la quinta acepción ofrecida por la Real Academia de la Lengua Española: *“negocio o actividad económica”*. Como todas las industrias, el objetivo último de cada una de ellas es obtener beneficios. Eliminando todos los negocios secundarios, la industria del videojuego ofrece al consumidor dos productos básicos, videoconsolas y videojuegos. En muchas ocasiones estos dos productos guardan una estrecha relación desde los primeros

compases de desarrollo. Es el caso de la saga *Uncharted*, nacida bajo el mecenazgo de la empresa Sony, responsable de la plataforma PlayStation. La cuarta entrega de la saga protagonizada por el cazatesoros arqueológicos Nathan Drake, *Uncharted 4: A Thief's End* (Naughty Dog, 2016), debía mostrar al público la capacidad tecnológica de la consola PlayStation 4 (Linneman, 2016). El fotorrealismo de los escenarios históricos que presentaba el título son decorados que sirven para mostrar el nivel de detallismo que puede ejecutar la videoconsola para mostrar sus bondades tecnológicas a los potenciales consumidores.

El progreso en la industria del videojuego se mide en torno al desarrollo tecnológico y capacidad fotorrealista del apartado audiovisual. Toda la historia del videojuego puede establecerse de acuerdo con esta máxima: mientras más real parezca mejor es. Por supuesto esta falacia está cambiando en la actualidad gracias a la emergencia de otros agentes y sujetos más preocupados por la faceta narrativa e interactiva que por la tecnológica y fotorrealista. Sin embargo, las grandes superproducciones mantienen esta idea de progreso. Una búsqueda en la red puede confirmar esta hipótesis. Al introducir en cualquier buscador la frase: "comparativa entre *Battlefield 1* y *Call of Duty WWII*", vamos a encontrar toda una serie de resultados que comparan los dos últimos grandes lanzamientos de videojuegos históricos de disparos en primera persona en términos de capacidad gráfica y sonora dentro de un análisis puramente tecnológico (Clark, 2017; Alcolea, 2017, Chao, 2017, Farrefly, 2016).

Por lo tanto, demostrar una mayor capacidad de reconstrucción y representación de espacios y elementos fotorrealistas dentro de un videojuego permite señalar dos evidencias: la primera, el potencial tecnológico de la plataforma donde se ejecuta el videojuego en comparación con el resto, y el grado de desarrollo y progreso de una obra.

Dentro de las decisiones de diseño encontramos otra serie de razones que apoyan la reconstrucción y representación de escenas históricas fotorrealistas en los videojuegos ambientados en el pasado. La mayoría de los títulos que hemos mencionado en este trabajo se encuentran dentro del género *FPS*. Los videojuegos *FPS* por su propia definición presentan al jugador un punto de vista en primera persona. Los ojos del personaje son nuestros ojos dentro de la partida. Esta decisión de diseño condiciona y limita la propuesta del videojuego debido a los elementos que deben reproducir para dotar de verosimilitud al título como, por ejemplo, la profundidad del espacio, el volumen de las figuras, las luces y las sombras de los escenarios y habitaciones, etc. Al intentar recrear una escena desarrollada en primera persona el propio escenario debe adecuarse a esta vista y, mientras más detallado sea este espacio más realista podrá parecerse y, por lo tanto, nos resultará más fácil sumergirnos en la propuesta del estudio.

CONCLUSIÓN

Las reconstrucciones fotorrealistas del pasado en la cultura popular de acuerdo a nuestro trabajo no responden a una razón investigadora, crítica, didáctica o curiosa con respecto a nuestro tiempo pretérito. En contraposición responden a otra serie de cuestiones que hemos ido desgranando: adaptar y reproducir los esquemas ya vistos y probados con éxitos en obras cinematográficas anteriores y presentar la guerra, o el conflicto bélico y armado omnipresente, como espectáculo para ocultar cuestiones culturales e ideológicas de fondo también presentes en todas y cada uno de estos títulos; intentar parecerse a una producción cinematográfica con aspecto documental y exhibir al jugador una serie de elementos tan detallados que potencien la verosimilitud de la obra al acercar espacios popularizados por otros títulos anteriores; intentar ofrecer por parte de los desarrolladores de videojuegos experiencias históricas verosímiles y lograr la inmersión del jugador en las escenas recreadas y demostrar una mayor capacidad de reconstrucción y representación de espacios y elementos fotorrealistas dentro de un videojuego señalando dos evidencias: el potencial tecnológico de la plataforma donde se ejecuta el videojuego en comparación con el resto y el grado de desarrollo y progreso de una obra. Todo ello condicionado por las decisiones de diseño tomadas por el estudio.

Sin embargo, existen títulos que logran escapar de estas reglas y ofrecer videojuegos históricos populares diferentes al resto, como por ejemplo *Valiants Hearts: The Great War* (Ubisoft Montpellier, 2014). Este videojuego está ambientado en la Gran Guerra y destierra los tópicos y lugares más comunes del videojuego bélico histórico como el disparo y hace hincapié en el contexto y las historias personales de los protagonistas. *Valiants Hearts* demuestra que existen otras formas de acercarse al pasado de una manera accesible y diferente y lograr el éxito de público y crítica.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcolea, A. (2017). Call of Duty WWII vs Battlefield 1, la batalla definitiva. *SomosXbox (HobbyConsolas)*. Recuperado de <http://www.somosxbox.com/call-of-duty-wwii-vs-battlefield-1-la-batalla-definitiva/761658>
- Bauman, Z. (2017). *Retrotopías*. Barcelona: Paidós.
- Campbell, C. (2017). Assassin's Creed Origins promiscuous Cleopatra is just plain wrong. *Polygon*. Recuperado de <https://www.polygon.com/features/2017/11/2/16593124/assassins-creed-origins-cleopatra>.
- Casaregola, V. (2009). *Theatres of War: America's Perceptions of World War II*. Nueva York: Palgrave MacMillan.

- Chao, M. (2017). Call of Duty WW2 vs Battlefield 1: qui a les plus beaux graphismes? réponse dans ce comparatif vidéo. *PureBreakJeux*. Recuperado de <http://www.jeuxactu.com/call-of-duty-ww2-vs-battlefield-1-qui-a-les-plus-beaux-graphismes-110760.html>
- Chapman, A. (2016). *Digital games as history: how video games represent the past and offer acces to historical practice*. Londres: Routledge.
- Chapman, A., y Linderoth, J. (2015). Exploring the limits of play. A case study of representations of nazism in games. En Mortensen, T. E., Linderoth, J., y Brown, A. M. (eds.), *The dark side of game play: Controversial issues in playful environments*. Londres: Routledge. Capítulo 9, tomado de la versión Kindle.
- Clark, S. (2017). Call of Duty WW2 vs Battlefield 1: which is the best shooter? VG24/7. Recuperado de <https://www.vg247.com/2017/11/20/call-of-duty-ww2-vs-battlefield-1-which-is-the-best-shooter/>
- Dargis, M. (2017). “La guerra de las galaxias: Los últimos jedi”. *The New York Times*. Recuperado de <https://www.nytimes.com/es/2017/12/12/resena-star-wars-galaxias-ultimos-jedi/>
- De Groot, J. (2009). *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*. Londres: Routledge.
- Farrefly, S (2016). Battlefield 1 vs Call of Duty: Infinite Warfare. *RedBull Games*. Recuperado de <https://www.redbull.com/au-en/battlefield-1-vs-call-of-duty-which-game-is-better>
- Fisk, R. (2017). When you watch Dunkirk, remember that it's a whitewashed version which ignores the bravery of black and Muslim soldiers. *Independent*. Recuperado de <http://www.independent.co.uk/voices/dunkirk-france-1940-french-soldiers-algeria-commonwealth-white-wash-a7874501.html>
- Gillen, K. (2007). Ken Levine on the making of Bioshock. *Rock Paper Shotgun*. Recuperado de <https://www.rockpapershotgun.com/2007/08/20/exclusive-ken-levine-on-the-making-of-bioshock/>
- Hafez, K (ed.) (2000). *The Islamic World and the West. An introduction to Political Cultures and International Relations*. Londres: Brill.
- Hein, L., y Selden, M (Eds.) (1997). *Living with the bomb: American and Japanese cultural conflicts in the nuclear age*. Nueva York, Routledge.
- Hooton, C. (2017). Dunkirk: French critic accuses film of being 'witheringly impolite' by underplaying French involvement in the evacuation. *Independent*. Recuperado de <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/news/dunkirk-french-critics-review-france-le-monde- evacuation-allied-troops-a7849396.html>

- Jiménez Alcázar, J. F. (2016). *De la edad de los imperios a la guerra total: medievos y videojuegos*. Murcia: Editum, Universidad de Murcia.
- Kain, E. (2017). Call Of Duty: World War 2 Wasn't A Response To Fan Backlash. *Forbes*. Recuperado de <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2017/05/25/call-of-duty-world-war-2-wasnt-a-response-to-fan-backlash/#6c8b43b61d83>
- Karim, H. K. (2006). American media's coverage of Muslims: The historical roots of contemporary portrayals. En E. Poole y J. E. Richardson (eds.), *Muslims and the news media* (pp. 116-127). Londres: I. B. Tauris.
- Keeton, P., y Scheckner, P. (2013). *American war cinema and media since Vietnam: Politics, ideology, and class*. Nueva York: Springer.
- Kellner, D. (2010). *Cinema wars: Hollywood film and politics in the Bush-Cheney era*. Nueva York: Wiley John + Sons.
- Linneman, J. (2016). Tech Analysis: Uncharted 4: A Thief's End. The technological powerhouse we've been waiting for. *Eurogamer*. Recuperado de <http://www.eurogamer.net/articles/digitalfoundry-2016-uncharted-4-thiefs-end-tech-analysis>
- Lipovetsky, G. (2015). *La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico*. Barcelona: Anagrama.
- Lipovetsky, G. (2016). *De la ligereza*. Barcelona: Anagrama.
- Manning, P. (2006). Australians imagining Islam. En E. Poole y J. E. Richardson (eds.), *Muslims and the news media* (pp. 128-143). Londres, I. B. Tauris.
- Miller, P. (2006). Propaganda and the "terror threat" in the UK. En E. Poole y J. E. Richardson (eds.), *Muslims and the news media* (pp. 45-52). Londres, I. B. Tauris.
- Mosbergen, D. (2017). Dunkirk Veteran Weeps At Film Premiere: 'It Was Just Like I Was There Again'. *The Huffington Post*. Recuperado de https://www.huffingtonpost.com/entry/dunkirk-veteran-cries-ken-sturdy-calgary_us_5975909de4b00e4363e085d8
- Parkin, S. (2015). Call of Duty: gaming's role in the military-entertainment complex. *The Guardian*. Recuperado de <https://www.theguardian.com/technology/2014/oct/22/call-of-duty-gaming-role-military-entertainment-complex>
- Plante, C. (2016). Uncharted 4 is the best (and possibly last) game of its kind. *The Verge*. Recuperado de <https://www.theverge.com/2016/5/10/11639246/uncharted-4-cinematic-game-review-ps4-playstation>.
- Pollard, T. (2006). *The Hollywood War Machine. Militarism and Popular Culture*. Londres: Routledge.

- Poole, E., y Richardson J. E. (eds.) (2006). *Muslims and the news media*. Londres: I. B. Tauris.
- Ramsay, D. (2015). *American media and the memory of World War II*. Londres: Routledge.
- Sanchez, M. (2017). Call of Duty 2: Review. *IGN*. Recuperado de <http://www.ign.com/articles/2017/11/08/call-of-duty-ww2-review>
- Sennett, R. (2006). *La cultura del nuevo capitalismo*. Barcelona: Anagrama.
- Takahashi, D. (2017). How Sledgehammer Games re-created the sounds of war for Call of Duty: WWII. *Venture Beat*. Recuperado de <https://venturebeat.com/2017/04/27/how-sledgehammer-games-had-to-re-create-the-sounds-of-war-for-call-of-duty-wwii/>
- Venegas Ramos, A. (2017). Los videojuegos y las armas. Una estrecha relación. *Presura*. Recuperado de <http://www.presura.es/2017/01/02/videojuegos-armas-estrecha-relacion/>
- Venegas Ramos, 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 (RevHisto)*, 28, XV, 323-346. <https://doi.org/10.20318/revhisto.2018.4225>
- Wilhelm, K. M., y Elliott, A. B. R. (eds.) (2013). *Playing with the past: Digital games and the simulation of history*. Nueva York: Bloomsbury Publishing.
- Yin-Poole, W. (2017). How Call of Duty: WW2 handles swastikas and female soldiers. *Eurogamer*. Recuperado de <http://www.eurogamer.net/articles/2017-06-19-lets-talk-call-of-duty-ww2-swastikas-and-female-soldiers>