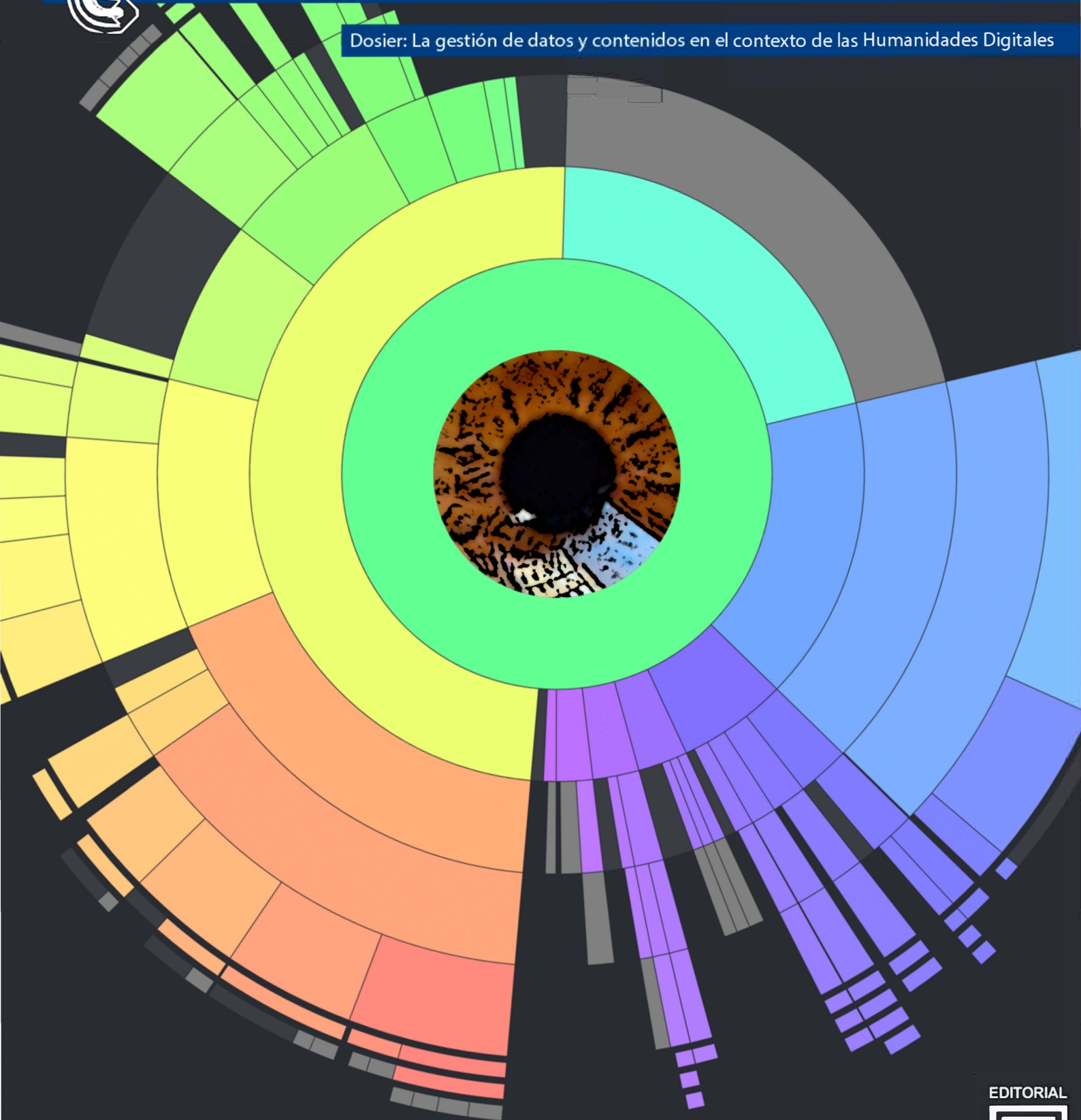


CARAC TERES

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

En este número participan ■ María Álvarez, Pablo Brescia, Rafael Cano Tenorio, Álvaro Cuéllar González, María Isabel Escalas Ruiz, Felipe Fernández García, Myriam Ferreira-Fernández, Candelas Gala, Carmen Gaona-Pisonero, Daniel Herrera Arenas, Anais Holgado Lage, Elena Martínez Carro, Eva Martínez Díaz, David Olay Varillas, Lucas Ramada Prieto, Alexandra María Sandulescu Budea, Alex Saum-Pascual, Ana Sedeño-Valdellós, Olga Taravilla Baquero, Andrea Mediana Téllez Girón, Alberto Venegas Ramos

Dossier: La gestión de datos y contenidos en el contexto de las Humanidades Digitales



Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital

Caracteres es una revista académica interdisciplinar y plurilingüe orientada al análisis crítico de la cultura, el pensamiento y la sociedad de la esfera digital. Esta publicación prestará especial atención a las colaboraciones que aporten nuevas perspectivas sobre los ámbitos de estudio que cubre, dentro del espacio de las Humanidades Digitales. Puede consultar las normas de publicación en la web (<http://revistacaracteres.net/normativa/>).

Dirección

Daniel Escandell Montiel

Editores

David Andrés Castillo | Juan Carlos Cruz Suárez | Daniel Escandell Montiel

Consejo editorial

Robert Blake, University of California - Davis (EE. UU.) | Maria Manuel de Borges, Universidade da Coimbra (Portugal) | Fernando Broncano Rodríguez, Universidad Carlos III (España) | José Antonio Cordón García, Universidad de Salamanca (España) | José María Izquierdo, Universitetet i Oslo (Noruega) | Hans Lauge Hansen, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Mónica Kirchheimer, Universidad Nacional de las Artes (Argentina) | José Manuel Lucía Megías, Universidad Complutense de Madrid (España) | Enric Mallorquí Ruscalleda, California State University, Fullerton (EE. UU.) | Francisca Nogueroles Jiménez, Universidad de Salamanca (España) | Elide Pittarello, Università Ca' Foscari Venezia (Italia) | Fernando Rodríguez de la Flor Adánez, Universidad de Salamanca (España) | Pedro G. Serra, Universidade da Coimbra (Portugal) | Paul Spence, King's College London (Reino Unido) | Rui Torres, Universidade Fernando Pessoa (Portugal) | Susana Tosca, IT-Universitetet København (Dinamarca) | Adriaan van der Weel, Universiteit Leiden (Países Bajos) | Remedios Zafra, Universidad de Sevilla (España)

Consejo asesor

Miriam Borham Puyal, Universidad de Salamanca (España) | Jiří Chalupa, Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa) | Wladimir Alfredo Chávez, Høgskolen i Østfold (Noruega) | Sebastián Doubinsky, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Daniel Esparza Ruiz, Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa) | Charles Ess, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Fabio de la Flor, Editorial Delirio (España) | Katja Gorbahn, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Pablo Grandío Portabales, Vandal.net (España) | Claudia Jünke, Universität Bonn (Alemania) | Malgorzata Kolankowska, Wyższa Szkoła Filologiczna we Wrocławiu (Polonia) | Beatriz Leal Riesco, Investigadora independiente (EE. UU.) | Juri Meda, Università degli Studi di Macerata (Italia) | Macarena Mey Rodríguez, ESNE/Universidad Camilo José Cela (España) | Pepa Novell, Queen's University (Canadá) | Sae Oshima, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Gema Pérez-Sánchez, University of Miami (EE. UU.) | Olivia Petrescu, Universitatea Babeş-Bolyai (Rumanía) | Pau Damián Riera Muñoz, Músico independiente (España) | Jesús Rodríguez Velasco, Columbia University (EE. UU.) | Esperanza Román Mendoza, George Mason University (EE. UU.) | José Manuel Ruiz Martínez, Universidad de Granada (España) | Fredrik Sörstad, Universidad de Medellín (Colombia) | Bohdan Ulašin, Univerzita Komenského v Bratislave (Eslovaquia)

ISSN: 2254-4496



Editorial Delirio (www.delirio.es)

Los contenidos se publican bajo licencia Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 3.0 Unported.

Diseño del logo: Ramón Varela, Ilustración de portada: Daniel Escandell

Las opiniones expresadas en cada artículo son responsabilidad exclusiva de sus autores. La revista no comparte necesariamente las afirmaciones incluidas en los trabajos. La revista es una publicación académica abierta, gratuita y sin ánimo de lucro y recurre, bajo responsabilidad de los autores, a la cita (textual o multimedia) con fines docentes o de investigación con el objetivo de realizar un análisis, comentario o juicio crítico.

Editorial, PÁG. 6

Artículos de investigación

- Una aproximación a la fisonomía del mundo textual: texto, referente y lector. DE ANDREA MEDINA TÉLLEZ GIRÓN, PÁG. 13
- La problemática de la imagen como forma de transmisión histórica en la cultura digital. DE ALBERTO VENEGAS RAMOS, PÁG. 36
- Análisis del nivel de emisión de contenido en las cuentas oficiales de Twitter de los artistas flamencos. DE RAFAEL CANO TENORIO, PÁG. 57
- ¿Es YouTube una nueva esfera digital para leyendas urbanas? La representación de la infancia perturbadora a través del fenómeno cultural de los *Black-Eyed-Kids* (BEKS). DE MARÍA ISABEL ESCALAS RUIZ, PÁG. 88
- Paisaje-cuerpo-música en el videoclip musical y el videoarte actuales. DE CARMEN GAONA-PISONERO Y ANA SEDEÑO-VALDELLÓS, PÁG. 110
- El *souvenir* digital, la memoria en la nube. DE OLGA TARAVILLA BAQUERO, PÁG. 139

Reseñas

- *El español en la red*, de Mabel Giammateo, Patricia Gubitosi y Alejandro Parini (eds.). POR ANAIS HOLGADO LAGE PÁG. 150
- *Narrativas mutantes: anomalía viral en los genes de la ficción*, de Mihai Iacob y Adolfo R. Posada (eds.). POR ALEX SAUM-PASCUAL, PÁG. 163
- *Video Games As Culture. Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*, de Daniel Muriel y Garry Grawford. POR LUCAS RAMADA PRIETO, PÁG. 169
- *Elogio de lo mínimo. Estudios sobre microrrelato y minificción en el siglo XXI*, de Ana Calvo Revilla (ed.). POR PABLO BRESCIA, PÁG. 177
- *Idea súbita. Ensayos sobre epifanía creativa*, de Amelia Gamoneda y Francisco González (eds.). POR CANDELAS GALA, PÁG. 185

Dossier: La gestión de datos y contenidos en el contexto de las Humanidades Digitales

- Los desafíos digitales en el mercado de la traducción. DE MARÍA ÁLVAREZ, PÁG. 193
- La nueva modalidad discursiva en Twitter: el discurso político como ejemplo. DE EVA MARTÍNEZ DÍAZ, PÁG. 216
- Una interpretación digital de dos tragedias lorquianas: *Yerma* y *Doña Rosita la soltera*. DE ELENA MARTÍNEZ CARRO, PÁG. 240
- Cartografía de todo y para todo. La información geográfica en internet. DE DANIEL HERRERA ARENAS, DAVID OLAY VARILLAS Y FELIPE FERNÁNDEZ GARCÍA, PÁG. 268
- La necesidad de la validación cruzada en Stylo y cómo programarla en R. DE ÁLVARO CUÉLLAR GONZÁLEZ, PÁG. 301
- Reputación digital en la gestión de las redes sociales de artes escénicas. DE ALEXANDRA MARÍA SANDULESCU BUDEA, PÁG. 321
- El uso de las tecnologías digitales en los museos españoles: estado de la cuestión. DE MYRIAM FERREIRA-FERNÁNDEZ, PÁG. 343

Petición de contribuciones, PÁG. 368



ARTÍCULOS DE INVESTIGACIÓN

Investigaciones en torno a las disciplinas que componen las Humanidades Digitales. Los artículos son sometidos a arbitraje doble con sistema de doble ciego.

Research regarding the disciplines that comprise the Digital Humanities. Articles are double peer reviewed with a double-blind system.

LA PROBLEMÁTICA DE LA IMAGEN COMO FORMA DE TRANSMISIÓN HISTÓRICA EN LA CULTURA DIGITAL

THE PROBLEMATIC OF THE IMAGE AS A FORM OF HISTORICAL TRANSMISSION IN THE DIGITAL CULTURE

ALBERTO VENEGAS RAMOS
UNIVERSIDAD DE MURCIA

ARTÍCULO RECIBIDO: 04-06-2018 | ARTÍCULO ACEPTADO: 25-08-2018

RESUMEN:

La imagen se ha convertido en el principal medio de información de las sociedades contemporáneas. Los videojuegos ocupan un lugar destacado dentro de estos medios y entre ellos destacan los ambientados en el pasado. En este trabajo analizaremos las características más importantes de las imágenes representadas en los videojuegos históricos más populares. Nuestra intención es valorar la validez del medio videolúdico para transmitir información acerca del pasado.

ABSTRACT:

Image has become the main means of information of contemporary societies. Video games occupy a prominent place in these media and among them stand out those set in the past. In this work we will analyze the most important characteristics of the images represented in the most popular historical videogames. Our intention is to assess the validity of the video media to transmit information about the past.

PALABRAS CLAVE:

Imagen, historia, espectáculo, II Guerra Mundial, videojuegos

KEYWORDS:

Image, History, spectacle, World War II, video games

Alberto Venegas Ramos. Licenciado en Historia por la Universidad de Extremadura (2006-2011), Máster en Educación Secundaria Obligatoria por la misma universidad (2011-2012), Máster Universitario de Investigación en Métodos y Técnicas Históricas Avanzadas por la Universidad Nacional de Educación a Distancia (2012-2013), profesor de Historia, Geografía e Historia del Arte en las comunidades de Madrid y Extremadura (2014-), fundador y director de la revista de alta divulgación sobre cultura del videojuego *Presura* (2015-) y doctorando en la Universidad de Murcia. Departamento de Prehistoria, Arqueología, Historia Antigua, Historia Medieval y Técnicas Historiográficas. Miembro del grupo y proyecto de investigación Historia y Videojuegos 2.0, conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital (HAR2016-78147-P).

1. Introducción

Más de 4 millones de personas poseen el videojuego *Age of Empires II HD*¹ (Skybox Labs, Hidden Path Entertainment, Ensemble Studios, 2013) en su biblioteca de la plataforma digital Steam. Más de cuatro millones de personas están participando de una experiencia histórica en la que ningún historiador ha tomado parte. Una experiencia histórica basada, en su mayor parte, en imágenes. En este título los jugadores experimentan la Historia interaccionando con ella (Bogost, 2007: 239). Son ellos, los usuarios, quienes dirigen ejércitos, controlan economías o derrocan gobiernos y esta estrecha relación interactiva provoca la sensación de estar aprendiendo Historia mientras juegan (Bogost, 2007: 48). Sin embargo, la Historia que contiene este producto videolúdico, al no estar realizada bajo la mirada del historiador está basada en tópicos y representaciones audiovisuales ya contenidas con anterioridad en la cultura popular denominados retrolugares (Venegas, 2018).

¿Aprenden Historia los jugadores que disfrutan de videojuegos ambientados en el pasado y basados en imágenes? La respuesta depende de lo que entendamos por «aprender». Es obvio que cualquier usuario que juegue a un título ambientado en el Desembarco de Normandía conocerá que existió «un Desembarco de Normandía». Ahora bien el punto sobre el que es necesario centrar nuestra atención no es el que sino el cómo. El problema que presenta la cultura digital en general y los videojuegos en particular

¹ *Age of Empires II: HD Edition*. (2017). *SteamSpy*. *All the data about Steam games*. Consultado el 4 de marzo de 2017, en «<https://steamspy.com/app/221380>».

no deriva de la información que presentan sino en cómo presentan esta al usuario.

Ante esta situación se nos antoja necesario examinar dichas imágenes y evaluar su pertinencia como relato histórico. Para ello examinaremos las características de las imágenes que contienen dichas representaciones para poder evaluar el impacto que pueda tener en el conocimiento del pasado entre el gran público. No pasamos por alto que el relato histórico debe adaptarse a las normas y formas del diseño de videojuegos (Venegas, 2018) al igual que ya lo hace para el cine o la novela. No defenderemos la exactitud del dato histórico en el medio videolúdico, pero si criticaremos la deformación de ese dato ya que consideramos que el conocimiento histórico no es solo esencial para nuestra contemporaneidad sino que la propia apreciación por el pasado y el oficio de historiador es de una relevancia supina para nuestro quehacer y las relaciones de este oficio con la esfera pública (Carvajal Castro, Hernando Álvarez, De los Reyes de Soto García, 2010 y Lipovetsky y Serroy, 2010).

2. Imagen como elemento definitorio del videojuego

Los videojuegos históricos más populares, basándonos en el número de unidades vendidas, están basados por completo en la imagen. Esta característica es inherente a la cultura del videojuego y guarda una estrecha relación con su propia definición como medio de expresión. Debido a su propia esencia se nos antoja complicado definir al videojuego de una manera adecuada. El propio concepto se encuentra desafiado a diario por propuestas innovadores o experimentales que eliminan de la ecuación rasgos que

consideramos inviolables como la figura del jugador (Keogh, 2015). Incluso la característica o el rasgo digital está bajo cuestionamiento: «games don't matter. Like in the old fable, we are the fools looking at the finger when someone points at the moon. Games are the finger; play is the moon» (Sicart, 2014: 2). Sin embargo debemos basarnos en una definición del sujeto de estudio para poder avanzar en nuestro trabajo y para ello emplearemos una conceptualización de la obra videolúdica que sea cierta, flexible y útil para nosotros: «un videojuego es una creación digital basada en la proyección de imágenes en una pantalla donde intervienen uno o más usuarios quienes, a través del control de uno o más avatares virtuales, participan de una narrativa a través del juego y ven sus decisiones, acciones y libertad dentro del mundo ludoficcional limitadas por unas reglas determinadas».

Una creación digital porque todos los videojuegos que citaremos en este trabajo estarán basados en la imagen digital como medio hegemónico y deberán ser ejecutados en plataformas informáticas como ordenadores personales, teléfonos inteligentes o videoconsolas desde donde el jugador interactuara con ellos a través de las imágenes desplegadas en la pantalla. De acuerdo con la definición de Juul un videojuego es: «a game played using computer power and a video display» (2011). Dentro de nuestra definición hemos establecido que el uso de la imagen es fundamental para el videojuego. A excepción del género «aventuras conversacionales»² el resto de los tipos de videojuegos basan su desarrollo en el empleo de imágenes.

² Subgénero de la aventura, donde toda la trama y las situaciones que debe superar el jugador se describen de manera textual, en ocasiones con alguna imagen muy simple, y donde todas las interacciones se realizan mediante comandos de texto usando lenguaje natural.

Esta situación hegemónica de la imagen dentro del videojuego es la razón que nos ha llevado a reflexionar sobre la pertinencia de esta como medio de transmisión de información histórica. En este trabajo examinaremos las características o rasgos inherentes a la cultura audiovisual y los problemas, o ventajas, asociados a su uso como medio de expresión. Un tema que se nos antoja crucial debido a la situación de nuestra propia cultura basada casi por completo en la imagen.

3. Imagen como información

Giovanni Sartori en su libro *Homo Videns; La sociedad teledirigida* (1997) afirmaba que:

...en la televisión el hecho de *ver* prevalece sobre el hecho de hablar, en el sentido de que la voz del medio, o de un hablante, es secundaria, está en función de la *imagen*, comenta la imagen. Y, como consecuencia, el telespectador es más un animal *vidente* que un animal simbólico. Para él las cosas representadas en imágenes cuentan y pesan más que las cosas dichas con palabras. (Sartori, 2017: 30)

Este párrafo puede extrapolarse al medio del videojuego histórico y en especial al género más popular³, el *FPS*⁴ o *TPS*⁵. En estos dos géneros el jugador «ve» la partida mediante una perspectiva en primera persona (ve aquello que el avatar se supone que ve) o tercera persona (ve aquello que se atisba por encima de los hombros del avatar). En ambos géneros esa perspectiva condiciona y limita el horizonte tanto en el aspecto visual (lo que vemos) como narrativo (lo que sabemos). La imagen se convierte en el todo. Un claro ejemplo de esta sentencia es la progresión tecnológica en busca de la representación hiperrealista de los escenarios, objetos y personajes que aparecen en los videojuegos. Tanto el género *FPS* como el *TPS* limita la imagen a un espacio concreto reconstruido e intentan que este sea el más realista con el objetivo de mejorar la inmersión del jugador en la partida liberando de la pantalla cualquier elemento simbólico o textual. En definitiva, eliminan el contexto y limitan la acción a las imágenes captadas por el «ojo» del personaje protagonista en un camino marcado por la consecución del hiperrealismo. Mejorar el aspecto audiovisual hasta alcanzar niveles hiperrealistas permite recrear con mayor o verosimilitud el pasado. Esta idea falaz se erige como la norma

³ Género más popular basado en cifras de ventas de unidades de videojuegos. Los videojuegos *Call of Duty: World at War* (Treyarch, 2008) y *Red Dead Redemption* (Rockstar Games, 2010) han superado ambos los 15 millones de unidades vendidas (IGN, 2017 y Makuch, 2017) y se encuentran entre los 50 videojuegos más vendidos de la historia.

⁴ Del inglés *First Person Shooter* (Juego de disparos en 1ª persona). Subgénero dentro de los *shooters* o juegos de disparos donde la perspectiva con la que jugamos es desde el punto de vista del propio personaje que controlamos. Normalmente sólo vemos el arma y/o el brazo del personaje.

⁵ Del inglés *Third Person Shooter* (Juego de disparos en 3ª persona). Subgénero dentro de los *shooters* o juegos de disparos donde la perspectiva con la que jugamos es desde detrás del personaje, a menudo a la altura del hombro para facilitar el apuntado.

dentro de las reconstrucciones digitales del pasado en los videojuegos con mayor presupuesto. En los últimos dos años encontramos tres grandes ejemplos, *Battlefield 1* (EA DICE, 2016), *Assassin's Creed: Origins* (Ubisoft, 2017) y *Call of Duty: WWII* (Treyarch, 2017). En todos ellos encontramos un fortísimo detallismo en los aspectos materiales y superficiales del periodo tal y como ya hemos desarrollado con anterioridad en anteriores trabajos (Venegas, 2018).

Esta hipótesis parte de la idea del realismo 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 realista» parezca «más realista» será. De acuerdo con el historiador Jerome de Groot esta búsqueda del «realismo» a través del hiperrealismo material se debe al intento de los desarrolladores de videojuegos de crear un título que pueda equipararse a 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: 134)

Esta situación es general y se encuentra en todos los formatos de transmisión de información existentes hoy en día copados por la imagen. El periodista Pascual Serrano en su obra *Desinformación; Cómo los medios ocultan el mundo* (2009) afirmaba que: «el predominio de la imagen (...) ha contribuido a erradicar de la información los antecedentes, el contexto y el razonamiento» (Serrano, 2009: 45). En el caso de los videojuegos históricos este hecho es palpable en los títulos centrados en conflictos bélicos. En

una gran cantidad de obras ambientadas en la Segunda Guerra Mundial el jugador comenzará la partida una vez la guerra se encuentre en marcha sin hacer referencia a causas, contexto o motivaciones y esta se presentará en términos de bien contra mal. Otra situación que concuerda con los medios de información generalistas basados en la imagen, de acuerdo con Ignacio Ramonet:

Hay una fuerte voluntad de simplificación, y la simplificación más elemental es la concepción maniquea de las cosas: cualquier problema se transforma en un problema simple de sólo dos términos: el bien y el mal, lo blanco y lo negro. (Ramonet en Serrano, 2007: Epílogo)

Una idea que desarrolla Pascual Serrano:

...la trepidante dinámica informativa que rinde culto a lo inmediato produce en las audiencias la sensación de haber entrado a un cine con la película empezada o de incorporarse a una telenovela cuyos primeros capítulos se perdió. Los conflictos o coyunturas internacionales parten de unos antecedentes y una historia que es omitida por la noticia caliente. Si a ello le añadimos la ausencia de tantos elementos que inciden en el panorama y se ignoran, o que incluso son desconocidos para el propio periodista. Los conflictos o coyunturas internacionales parten de unos antecedentes y una historia que es omitida por la noticia caliente. Si a ello le añadimos la ausencia de tantos elementos que inciden en el panorama y se ignoran, o que incluso son desconocidos para el propio periodista, el resultado es una información que impide al ciudadano comprender la noticia en su amplitud. (2009: 45)

Todos los títulos de la saga *Call of Duty* dedicados a la Segunda Guerra Mundial darán comienzo una vez la guerra haya comenzado, así lo harán también las sagas *Medal of Honor* (DreamWorks Interactive *et alii*, 1999-2012), *Brothers in Arms* (Gearbox Software, 2005-2014), *Company of Heroes* (Relic Entertainment, 2006-2015) o *Battlefield* (EA DICE *et alii*, 2002-

2016). Y todos ellos escogerán una «noticia caliente» para dar inicio a sus historias, el Desembarco de Normandía. Antes de este evento que tuvo lugar en el verano de 1944, cinco años después del inicio de la guerra en Europa, para todos estos títulos, los más disfrutados por el público, no habrá ocurrido nada. Además, la historia que desplegarán ante los ojos del usuario será tan limitada y simple que impedirá comprender el conflicto en toda su amplitud. El historiador Jerome de Groot ofrecía una posible respuesta a esta cuestión en su libro *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture* (2009) donde afirmaba que todos estos títulos están interesados en vender una visión del pasado basada en el individuo y donde un solo hombre es capaz de marcar la diferencia (De Groot, 2016: 134) citando como ejemplo el título *Medal of Honor: Allied Assault* (EA Games, 2002) cuyo eslogan era la siguiente frase: *Can one man truly make a difference?* Esta apuesta por el individuo iba acompañada de una postergación absoluta del contexto en cada partida.

Tanto para los *FPS* como los *TPS* los estudios de desarrollos apuestan por presentar a un personaje como protagonista individual de la trama de la partida y cuentan con el disparo (*shooter*) como mecánica principal. Esta decisión de diseño obliga al videojuego a tomar una serie de decisiones para potenciar esta mecánica como por ejemplo la disposición de los escenarios, el uso de los objetos repartidos por el espacio de juego y la relación del jugador con los demás personajes pero, por encima de todo obliga al estudio de desarrollo a buscar la espectacularidad del momento del disparo. Esta situación donde se entremezcla la vista en primera persona y el disparo como mecánica principal guarda una serie de interesantes consecuencias donde se muestran una serie de imágenes y se esconden otras. Sartori en su libro citado con anterioridad ya era

consciente de este hecho en el uso de las imágenes con motivo informativo y citaba el siguiente ejemplo para ilustrarlo:

En general, y genéricamente, la visión en la pantalla es siempre un poco falsa, en el sentido de que *descontextualiza*, pues se basa en primeros planos fuera de contexto. Quien recuerda la primera guerra que vivimos (y perdimos) en televisión, la guerra de Vietnam, recordará la imagen de un coronel survietnamita disparando a la sien de un prisionero del Vietcong. El mundo civil se quedó horrorizado. Sin embargo, esa imagen no mostraba a todos los muertos que había alrededor, que eran cuerpos horrendamente mutilados, no sólo de soldados americanos, sino también de mujeres y niños. Por consiguiente, la imagen de la ejecución por un disparo en la sien era verdadera, pero el mensaje que contenía era engañoso. (Sartori, 2017: 104-105)

Este mismo esquema es el que siguen hasta el mínimo detalle los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial o cualquier otro conflicto bélico. Presentan al jugador disparando contra enemigos móviles los cuales, cuando son alcanzados, caen al suelo y al cabo del tiempo desaparecen físicamente. Los caídos no permanecen heridos o muertos en el suelo, desaparecen. Tampoco se encuentran alrededor de ellos ningún testimonio de violencia contra la sociedad civil. El disparo entre los dos soldados beligerantes es cierto, sucedió, hubo una guerra entre distintos países sin embargo la imagen que el videojuego, cualquier videojuego comercial *FPS* ambientado en la Segunda Guerra Mundial, es engañosa porque no nos muestra el resto de los hechos que sucedieron alrededor de ese disparo como tampoco las consecuencias de esa acción. Es decir, oculta el contexto.

4. Imagen como espectáculo

Resumiendo lo expuesto hasta el momento la imagen es un elemento fundamental del medio videolúdico y se encuentra en una posición hegemónica dentro de las representaciones digitales más populares del pasado en dicho medio. El uso de la imagen como medio de transmisión de información en general e histórica en particular presenta una serie de defectos relacionados con la subjetividad y la singularidad de lo mostrado: no aparece el contexto solo el momento particular escogido como consecuencia de la adaptación del pasado al formato digital. Esta decisión es resultado de otra anterior, el género y la perspectiva del videojuego a desarrollar, siendo la más popular el *FPS* o *TPS*, los cuales presentan al disparo como mecánica central. Todas estas lecciones condicionan el desarrollo del videojuego. Al elegir la acción sobre cualquier otro elemento el estudio encargado de la obra debe aportar al jugador escenas y escenarios que realcen esa decisión, Deben ofrecer momentos de espectacularidad, exceso y velocidad. De acuerdo con el sociólogo Gilles Lipovetsky y el historiador del cine Jean Serroy esta situación guarda relación con el concepto acuñado por ellos mismos de imagen-exceso (Lipovetsky y Serroy, 2009: 73):

Esta huida hacia delante se plasma totalmente en otro dominio, en las películas muy espectaculares, con mucha acción, suspense y violencia visual. Destinadas con frecuencia a un público más adolescente que adulto, las megaproducciones hollywoodienses se basan en las claves de los géneros clásicos (terror, guerra, catástrofes, ciencia ficción), que renuevan con estímulos sensoriales gracias a efectos especiales, un ritmo infernal, explosiones sonoras, un desencadenamiento de violencia en alta fidelidad. No estamos ya en la estética modernista de la ruptura, sino en la estética hipermoderna de la saturación, cuyo fin es el vértigo, la estupefacción del espectador. Arrastrado por la escalada de imágenes, la

velocidad de las secuencias, la exageración de los sonidos, el nuevo cine se presenta como un cine hipertélico. (Lipovetsky y Serroy, 2009: 74)

Esta descripción que realizan los dos autores encaja con las características de los videojuegos de acción históricos más populares en el mercado y citados con anterioridad. Los estudios responsables de estos videojuegos compiten por mostrar las imágenes y secuencias más espectaculares intentando mostrar, en cada entrega una ración cada vez mayor de fastuosidad. Es el caso de *Call of Duty WWII* (Sledgehammer, 2017) cuyo responsable afirmaba en una entrevista ofrecida a la revista GQ lo siguiente:

What I've found is that there's an underlying quality bar that you have to hit (...) We came over to work on *Call Of Duty* and it was there I realised I've gotta raise my bar even higher. Because there's 25 million people playing this game. (Schofield en White, 2017)

Una afirmación que se ajusta a lo descrito por Lipovetsky y Serroy en su descripción de la imagen-exceso y su auge ligado a la expansión de las nuevas tecnologías:

La digitalización, en particular, con las inmensas posibilidades que ofrece, favorece los géneros más propicios a los efectos especiales y produce grandes éxitos taquilleros que le sirven de escaparate en una puja de imágenes de choque cada vez más pasmosas. (Lipovetsky y Serroy, 2009: 75).

Una imagen-exceso que limita y condiciona lo representado al seleccionar momentos que encajen dentro del adjetivo espectacular. Los videojuegos bélicos ambientados en el pasado y con una perspectiva en primera persona centran todas sus premisas en las acciones del soldado en el frente mientras las balas vuelan a su alrededor. En *Call of Duty: WWII* no existe una trama. El jugador en la partida individual pasará a «experimentar» momentos concretos y puntuales que tendrá que solventar mediante el uso de

la fuerza. Dentro de estos momentos no habrá tiempo para contemplar las formas de vida, sociales, culturales, políticas, materiales o ideológicas que rodean dicho momento. La vida cotidiana no ofrece al videojuego momentos espectaculares para representar. Esta característica se lleva al extremo en los títulos donde el apartado multijugador es hegemónico con ejemplos como *Battlefield 1942* (EA DICE, 2002) y al extremo en otros como *For Honor* (Ubisoft Montreal, 2017) donde cada jugador escogerá entre un «caballero» de inspiración medieval europeo, un samurái de inspiración japonesa y un vikingo. Tras esta decisión la partida dará comienzo en un escenario donde se desarrollará una batalla entre los diferentes jugadores interpretando a los distintos personajes. El hiperrealismo que alcanzan los personajes creados por el mismo estudio responsable de *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2006-2017) es notable y ejemplifica a la perfección la idea de imagen-exceso aplicada al videojuego histórico. El pasado despojado de cualquier cotidianeidad y constreñido a una sucesión de violentas imágenes en movimiento. La imagen-exceso se encuentra, en muchas ocasiones, ligada a otra, la imagen-velocidad ya descrita por Lipovetsky y Serroy:

El plano se vuelve casi un flash y es su brevedad lo que hace que el impacto sea más brusco y su repetición acelerada lo que produce el efecto de bombardeo visual. Esta puja, que no carece de vínculos con la estética del videojuego y el videoclip puede llegar a ser frenética, ya que la acentúa toda una serie de medios: montaje nervioso, diálogos breves, multiplicación de las escenas de persecuciones, subrayados sonoros. (Lipovetsky y Serroy, 2009: 78-79)

La imagen-velocidad es otra de las características fundamentales de los videojuegos históricos de acción. El movimiento del avatar del jugador dentro de la partida será por defecto la carrera y el *sprint* la habilidad especial en el movimiento.

Ir andando o no esprintar de una cobertura a otra será penalizado con la muerte del avatar. Sagas como *Uncharted* (Naughty Dog, 2007-2017) adaptan y reproducen esquemas cinematográficos basados en persecuciones y carreras. El comienzo de *Uncharted 4: A Thief's End* (Naughty Dog, 2016) se produce *in media res* en el medio de una persecución violenta en el mar. La saga *Mafia* ambientada entre los años 30 la primera parte (*Mafia*, (Illusion Softworks, 2002)) y en los años 60 la tercera parte y más reciente (*Mafia III* (Hangar 13, 2016) está basada en la persecución automovilística. *Battlefield 1* (EA DICE, 2016) es un videojuego ambientado en la Primera Guerra Mundial donde las armas han sido adaptadas al público moderno para poder disparar con mayor velocidad que las documentadas (Fenlon, 2016). Todas estas son decisiones que aspiran a elevar el nivel de espectacularidad y velocidad de las imágenes que se suceden ante la mirada del jugador. Una espectacularidad y una velocidad que en muchos títulos cuenta con un contrapunto, la cámara súper lenta, una muestra más de la imagen-velocidad e imagen-espectáculo (Lipovetsky y Serroy, 2009: 80) y que podemos encontrar en numerosos videojuegos ambientados en el pasado como *Red Dead Redemption* (Rockstar Games, 2010), *Tomb Raider: Legend* (Crystal Dynamics, 2006), *Call of Juarez* (Techland, 2005), *Vendetta: Curse of Raven's Cry* (Octane Games, 2015), *Sniper Elite III* (Rebellion, 2014), *Enemy Front* (CI Games, 2014) o *Ryse: Son of Rome* (Crytek, 2013) por mencionar algunos ejemplos de títulos de acción ambientados en el pasado que cuentan con cámara súper lenta, *slow motion* o *bullet time*. En todos estos títulos esta cámara súper lenta guarda relación con una decisión, facilitar, aumentado la espectacularidad del momento, la eliminación de enemigos en un escenario concreto por parte del jugador. Una decisión que guarda estrecha relación con la última acepción de la

imagen contenida en los videojuegos de acción ambientados en el ayer más populares, la imagen-profusión, definida por Lipovetksy y Serroy como:

El «nunca hay bastante» de la velocidad tiene su corolario en el «nunca hay demasiado» de la profusión. Cada vez más colores, cada vez más sonidos y más imágenes (...) Las películas [los videojuegos] de acción, de aventuras, de terror, en particular, tratan de ofrecer cada vez más, tratan, literalmente, de «llenar el ojo»: los efectos especiales se convierten aquí en fuegos de artificio; las persecuciones, las explosiones, las cabriolas, los enfrentamientos no sólo se multiplican, sino que son cada vez más rápidos, más atrevidos, más violentos. (2009: 81-82).

Ya hemos observado como videojuegos históricos de la popularidad de *Battlefield 1*, ambientado en la Primera Guerra Mundial, adoptaba una serie de medidas para crear una Primera Guerra Mundial que sirviera a los propósitos del videojuego: espectáculo, velocidad y profusión. Medidas como el empleo de granadas, fusiles de asalto automáticos, continuas explosiones en el escenario y una numerosa profusión de contrincantes a los que eliminar. Llegando al punto de imitar escenas tan conocidas y representadas en la cultura popular como el desembarco estadounidense de la Playa de Omaha durante la Operación Overlord en la versión producida por Steven Spielberg durante los primeros compases de la cinta *Salvar al Soldado Ryan* (1998)⁶. No es el único ejemplo, otros, como *Far Cry: Primal* (Ubisoft, 2016) buscan también esta profusión de una manera decididamente artificial. Este título, ambientado en la Prehistoria y más concretamente en el Paleolítico Superior permite al jugador lanzar

⁶ Este claro paralelismo se puede observar en el vídeo de presentación de la expansión de *Battlefield 1*, *Turning Tides* (EA Digital Illusions CE, 2017). Consultado el 15 de enero desde <<https://www.battlefield.com/es-es/games/battlefield-1/turning-tides>>.

granadas de mano en la forma de panales de abejas, arrojar dos flechas a la vez a larga distancia mediante el uso de un arco e incluso montar a lomos de un smilodon⁷.

5. Conclusión

Esta relegación del pasado a una función estética servida a través de la sucesión de imágenes espectaculares, repletas, veloces y descontextualizadas nos permite cuestionar la validez del videojuego histórico de acción para comunicar y transmitir información acerca del pasado.

La recuperación del pasado en la cultura digital se mantiene como un escenario donde desplegar diferentes situaciones, personajes y acciones que copan la hegemonía de la obra. Esta decisión envía al contexto, en todos los videojuegos mencionados en este artículo, a lugares secundarios como diarios, cartas, etc. Todos estos lugares donde se esconde el ayer dentro de la cultura videolúdica más popular comparten una característica, no son imágenes. Títulos que emplean el pasado como recurso narrativo y contextual como *BioShock* (Irrational Games, 2007) y su secuela *BioShock Infinite* (Irrational Games, 2013) utilizan diarios escritos y grabaciones de sonido para narrar el contexto de la trama. Otros, como *Age of Empires II: Age of Kings* (Ensemble Studios, 1999) o la saga *Civilization* (MicroProse, Activision y Firafix Games, 1991-

⁷ Smilodon (del griego antiguo σμίλη o *smilē*, «escalpelo» o cuchillo de doble hoja; y ὀδοῦς u *odoús*, «diente») es un género extinto de félidos de dientes de sable de la subfamilia de los macairodontinos. Apareció en América del Norte a finales del Plioceno y se extinguió en América del Sur durante el Gran intercambio americano, hace aproximadamente tres millones de años, en el Piacenziense, en la primera mitad del Plioceno superior.

2016) cuentan con un apartado aparte y fuera de la partida que puede consultarse en la forma de enciclopedia. Sagas como *Europa Universalis* (Paradox Development Studios, 2000-2013) o *Crusader Kings* (Paradox Development Studios, 2004-2012) cuentan con profusos y detallados menús escritos que contextualizan las imágenes que el jugador ve en la pantalla. La saga *Call of Duty* (Treyarch, 2003-2017) descarga el contexto histórico en el inicio de cada una de las misiones donde el usuario puede leer los objetivos de cada misión y la integración de estos en los esfuerzos bélicos generales. Esta práctica está generalizada en todos los títulos más populares de acción bélica. El contexto se refugia en la cultura escrita.

Sin embargo son los videojuegos históricos más populares, aquellos que cuentan con perspectivas en primera o tercera persona y basan sus premisas mecánicas en la acción de disparar los que más se separan del contexto y el pasado a través del uso de imágenes espectaculares, repletas y veloces. Intentan narrar el pasado exclusivamente a través de imágenes. Esta decisión puede tener serias consecuencias. Recuperando el libro de Sartori

...lo que nosotros vemos o percibimos concretamente no produce «ideas», pero se insiere en ideas (o conceptos) que lo encuadran y lo «significan». Y éste es el proceso que se atrofia cuando el *homo sapiens* es suplantado por el *homo videns*. En este último, el lenguaje conceptual (abstracto) es sustituido por el lenguaje perceptivo (concreto) que es infinitamente más pobre: más pobre no solo en cuanto a palabra (al número de palabras), sino sobre todo en cuanto a la riqueza de significado, es decir, de capacidad connotativa. (2017: 51-52).

Este empobrecimiento es muy fácil de comprobar. Aunque existe una gran cantidad de videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial los más populares basádonos en la cantidad de unidades vendidas (*Call of Duty*, *Medal of Honor*, *Company of*

Heroes, Brothers in Arms y *Battlefield*) repiten siempre los mismos patrones narrativos y mecánicos dando lugar a un manifiesto empobrecimiento de las representaciones digitales del conflicto y de la percepción de este por aquellos que disfrutaban de ellos.

Por lo tanto, cabría reflexionar sobre la validez de la imagen como medio de transmisión histórica en la cultura digital así como sobre la búsqueda de nuevas alternativas que permitan la combinación de la imagen con la información histórica sin recurrir obligatoriamente a la cultura escrita.

6. Referencias

- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: The MIT Press.
- Carvajal Castro, A. Clara Hernando, A. De los Reyes de Soto García, M^a. (2011). “El síndrome de Indiana Jones. La imagen social del arqueólogo”. *Estrat Critic* 5 (3): pp. 38-49.
- De Groot, J. (2009). *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*. Nueva York: Routledge.
- Fenlon, W. (2017). «We showed Battlefield 1 to a World War I historian». *PC Gamer*. <<http://www.pcgamer.com/we-showed-battlefield-1-to-a-world-war-i-historian/>> (14-01-2017).
- IGN. (2015). «Call of Duty: A short history». *IGN*. <http://microsites.ign.com/call-of-duty-a-short-history/#> <15-01-2017).

- Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2009). *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama.
- Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2010). *La cultura-mundo. Respuesta a una sociedad desorientada*. Barcelona: Anagrama.
- Makuch, E. (2017). « Red Dead Redemption 2: Take-Two Talks Competition With GTA Online, Marketing Support, And More». *Gamespot*. <<https://www.gamespot.com/articles/red-dead-redemption-2-take-two-talks-competition-w/1100-6447645/>> (14-01-2017).
- Sartori, G. (2012). *Homo Videns: La sociedad teledirigida*. Barcelona: Taurus.
- Serrano, P. (2008). *Desinformación: Cómo los medios ocultan el mundo*. Barcelona. Península.
- Sicart, M. (2014). *Play Matters*. Cambridge: The MIT Press
- Tejerizo García, C. (2011). “Arqueología y cine: distorsiones de una ciencia y una profesión”. *El Futuro del Pasado 2*: pp. 389-406.
- 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* 28 (1): pp. 323-346.
- White, S. (2017). “Call Of Duty WW2: New story details exclusively revealed”. *GQ*. <<http://www.gq-magazine.co.uk/article/call-of-duty-ww2-interview>> (13-01-2018).

Este mismo texto en la web

<http://revistacaracteres.net/revista/vol7n2noviembre2018/problematika>

{CARAC TERES}

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

PETICIÓN DE CONTRIBUCIONES – CALL FOR CONTRIBUTIONS

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital es una publicación académica independiente **en torno a las Humanidades Digitales** con un reconocido consejo editorial, especialistas internacionales en múltiples disciplinas como consejo científico y un sistema de selección de artículos de doble ciego basado en informes de revisores externos de contrastada trayectoria académica y profesional. **El próximo número (vol. 8 n. 1, mayo 2019) está abierto a la recepción de colaboraciones.**

Los temas generales de la revista comprenden las disciplinas de Humanidades y Ciencias Sociales en su mediación con la tecnología y con las Humanidades Digitales. **La revista está abierta a recibir contribuciones misceláneas dentro de todos los temas de interés para la publicación.**

La revista está abierta a la recepción de artículos todo el año, pero hace especial hincapié en los tiempos máximos para garantizar la publicación en el número más próximo. Puede consultar las normas de publicación y la hoja de estilo a través de la sección específica de la web <<http://revistacaracteres.net/normativa/>>. Para saber más sobre nuestros objetivos, puede leer nuestra declaración de intenciones. **La recepción de artículos para el siguiente número se cerrará el 15 de marzo de 2019** (las colaboraciones recibidas con posterioridad a esa fecha podrían pasar a un número posterior). Los artículos deberán cumplir con las normas de publicación y la hoja de estilo. Se enviarán por correo electrónico a articulos@revistacaracteres.net.

Caracteres se edita en España bajo el ISSN 2254-4496 y está recogida en bases de datos, catálogos e índices nacionales e internacionales como **ESCI, ERIH Plus, Latindex, MLA**, Fuente Académica Premier o DOAJ. Puede consultar esta información en la sección correspondiente de la web <<http://revistacaracteres.net/bases-de-datos/>>.

Le agradecemos la posible difusión que pueda aportar a la revista informando sobre su disponibilidad y periodo de recepción de colaboraciones a quienes crea que les puede interesar.

PETICIÓN DE CONTRIBUCIONES – CALL FOR CONTRIBUTIONS

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital is an independent **journal on Digital Humanities** with a renowned editorial board, international specialists in a range of disciplines as scientific committee, and a double blind system of article selection based on reports by external reviewers of a reliable academic and professional career. **The next issue (vol. 8 n. 1, May 2019) is now open to the submission of contributions.**

The general topics of the journal include the disciplines of Humanities and Social Sciences in its mediation with the technology and the Digital Humanities. **The journal is now open to the submission of miscellaneous contributions** within all the relevant topics for this publication.

While the journal welcomes submissions throughout the year, it places special emphasis on the advertised deadlines in order to guarantee publication in the latest issue. Both the publication guidelines and the style sheet can be found in a specific section of our webpage <<http://revistacaracteres.net/normativa/>>. To know more about our objectives, the declaration of principles of the journal can be consulted. **The deadline for the reception of papers is March 15th, 2019** (contributions submitted at a later date may be published in the next issue). Articles should adhere to the publication guidelines and the style sheet, and should be sent by email to articulos@revistacaracteres.net.

Caracteres is published in Spain (ISSN: 2254-4496) and it appears in national and international catalogues, indexing organizations and databases, such as **ESCI, ERIH Plus, Latindex, MLA**, Fuente Académica Premier or DOAJ. More information is available in the website <<http://revistacaracteres.net/bases-de-datos/>>.

We appreciate the publicity you may give to the journal reporting the availability and the call for papers to those who may be interested.



Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital



<http://revistacaracteres.net>

Noviembre de 2018. Volumen 7 número 2
<http://revistacaracteres.net/revista/vol7n2noviembre2018>

Contenidos adicionales

Campo conceptual de la revista Caracteres
<http://revistacaracteres.net/campoconceptual/>

Blogs

<http://revistacaracteres.net/blogs/>

Síguenos en

Twitter

http://twitter.com/caracteres_net

Facebook

<http://www.facebook.com/RevistaCaracteres>