

## La microficción histórica interactiva y la ruptura de la memoria estética en el videojuego

### Historical interactive microfiction and the rupture of aesthetic memory in the video game



Alberto VENEGAS RAMOS  
Universidad de Murcia  
[correodealbertovenegas@gmail.com](mailto:correodealbertovenegas@gmail.com)  
ID ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-5621-7749>

Microtextualidades  
Revista Internacional de  
microrrelato y minificción

Directora  
Ana Calvo Revilla

Editor adjunto  
Ángel Arias Urrutia

Artículo recibido:  
Diciembre 2019  
Artículo aceptado:  
Marzo 2020

Número 7, pp. 95-109

DOI:  
<https://doi.org/10.31921/microtextualidades.n7a6>

ISSN: 2530-8297



Este material se publica bajo  
licencia Creative Commons:  
Reconocimiento-No Comercial-  
Sin Derivadas  
Licencia Internacional  
CC-BY-NC-ND

#### RESUMEN

Este trabajo tiene el objetivo de demostrar la existencia de microficciones históricas en el videojuego capaces de romper la memoria estética del medio. Para conseguir este objetivo observaremos tres microficciones: *Temporality* (James Earl Cox III, 2014), *Venti Messi* (We Are Muesli, 2015) y *Slava and the Wolf* (Lily Ounekeo, 2016) ambientados en la Primera y la Segunda Guerra Mundial. El estudio concreto de estos títulos se complementará con un análisis comparativo entre las microficciones elegidas y *Battlefield 1* (DICE, 2016), *Call of Duty: WWII* (Sledgehammer Games, 2017) y *Battlefield V* (DICE, 2018), grandes producciones ambientadas en los mismos conflictos. Esta observación se integrará dentro de un marco teórico guiado por Gilles Lipovetsky, Enzo Traverso, Chris Kempshall y Debra Ramsay sobre la representación de ambas guerras en los medios de masas.

**PALABRAS CLAVE:** Memoria, memoria estética, Microficción, videojuego, Primera Guerra Mundial, Segunda Guerra Mundial, videojuego histórico.

#### ABSTRACT

This work aims to demonstrate the existence of historical microfictions in the videogame capable of breaking the aesthetic memory of the medium. To achieve this goal we will observe three microfictions: *Temporality* (James Earl Cox III, 2014), *Venti Messi* (We Are Muesli, 2015) and *Slava and the Wolf* (Lily Ounekeo, 2016) set in the First and Second World War. The specific study of these titles will be complemented by a comparative analysis between the chosen microfictions and *Battlefield 1* (DICE, 2016), *Call of Duty: WWII* (Sledgehammer Games, 2017) and *Battlefield V* (DICE, 2018), large productions set in the same conflicts. This observation will be integrated within a theoretical framework guided by Gilles Lipovetsky, Enzo Traverso, Chris Kempshall and Debra Ramsay on the representation of both wars in the mass media.

**KEYWORDS:** Aesthetic memory, First World War, historical videogame, memory, microfiction, Second World War.

## 1. Introducción

La historiografía que estudia el videojuego histórico o de contenido histórico se ha centrado en las grandes producciones del medio dejando a un lado las microficciones históricas interactivas<sup>1</sup>. En obras de especial relevancia como la coordinada por Matthew Wilhelm Kapell y Andrew B. R. Elliot *Playing with the past: digital games and the simulation of history* (2013) no aparece ninguna microficción interactiva histórica y su enfoque se centra especialmente en grandes obras comerciales como *Civilization* (MicroProse, Activision, Firaxis Games, 1991-2019), *Age of Empires II: The Age of Kings* (Ensemble Studios, 1999), *Medieval II: Total War* (The Creative Assembly, 2006), etc. Un hecho que se repite en las monografías publicadas por el grupo de investigación Historia y Videojuegos 2.0 de la Universidad de Murcia centradas, con especial detalle, en títulos reconocidos por el público como *Medal of Honor* (Dreamworks Interactive, 1999) (Venegas Ramos, 2018) o las sagas *Total War* (The Creative Assembly, 2000-2019) y *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007-2018) (Jiménez Alcázar, 2016). No son los únicos, otros como Adam Chapman han fijado su mirada en sagas como *Civilization* y su capacidad para formar discursos históricos (2016). Incluso otras publicaciones más recientes como la coordinada por Alexander von Lünen, Katherine J. Lewis, Benjamin Litherland y Pat Cullum *Historia Ludens: The Playing Historian* (2019) también adolece de esta centralidad hegemónica del videojuego comercial y lo hace por la ya tradicional división de estos estudios en tres grandes corrientes (Migueta, 2018): su uso educativo, su parecido o no con el pasado documentado y los usos públicos de éste. El estudio de las microficciones históricas interactivas no han logrado incorporarse a ninguna de estas corrientes, aunque existen otras, como la concepción del medio como forma de memoria (Venegas Ramos, 2019), en la que su estudio cobra pleno sentido y sobre la que trabajaremos en este trabajo.

Esta división tripartita provoca el desinterés por las microficciones interactivas históricas<sup>2</sup> o de contenido histórico<sup>3</sup> debido a su dificultad inherente a su diseño para ser empleadas en entornos educativos básicos, a su desconocimiento por parte de las instituciones y grandes audiencias para su uso público y su contraste, radical en muchas ocasiones, con el resto de las obras producidas cuya diferencia provoca un efecto de “ahistoricidad” debido a la ruptura de la memoria estética<sup>4</sup> del momento. Esta misma

---

<sup>1</sup> Entendemos microficción interactiva histórica, o de contenido histórico, aquel videojuego ambientado o relacionado con el pasado, producido por un grupo reducido de personas cuya duración temporal es inferior a la acostumbrada, siempre menor a dos horas, y cuya finalidad va más allá de la búsqueda de la rentabilidad.

<sup>2</sup> Consideraremos videojuegos históricos aquellos que basen sus propuestas en fuentes primarias y obras historiográficas reconocidas por la comunidad de historiadores cuya intención sea divulgar o crear discursos históricos críticos acerca del pasado.

<sup>3</sup> Consideramos videojuegos de contenido histórico aquellos cuyas fuentes no se encuentran en el trabajo del historiador, sino en la cultura de masas y cuya representación del pasado está condicionada por la seducción, la diversión y la rentabilidad. Tres elementos que modifican su objetivo: ofrecer una satisfacción inmediata al usuario.

<sup>4</sup> En la memoria estética la fuente para los mensajes e imágenes de la obra se encuentra en otras obras artísticas para el consumo de masas anteriores. En este tipo de memoria el videojuego histórico no busca la verosimilitud de lo representado en la persecución de la autenticidad histórica conservada en los documentos y testimonios de la época, la busca en la asimilación con mediaciones maestras anteriores de gran alcance, denominadas mediaciones maestras.

división explica el interés de los estudios historiográficos por los títulos que puedan y logren ajustarse a las demandas del académico y su objeto de estudio.

Sin embargo, las microficciones interactivas históricas o de contenido histórico pueden tener el potencial de abrir nuevos horizontes en los estudios sobre el tema debido a su posibilidad de escapar a las tres características básicas de la cultura de masas actual y su principal finalidad: seducir, divertir, ser rentable y ofrecer al consumidor satisfacción y placer inmediato (Lipovetsky y Serroy, 2015: 225).

## 2. Objetivo

Será la principal intención de este trabajo tratar de evidenciar el párrafo anterior y abrir una nueva línea de estudio dedicada a las posibilidades de la microficción como forma de ruptura en la memoria estética dentro del videojuego histórico o de contenido histórico y su capacidad de mostrar imágenes olvidadas por el videojuego comercial y dar voz a los silenciados por la memoria estética oficial. Consideramos que las características que describen las microficciones escogidas: estilo visual rupturista con las mediaciones maestras anteriores debido a las limitaciones técnicas del estudio o del autor, la preferencia por mensajes e imágenes alternos a los hegemónicos y sus diferencias en cuanto a la explotación comercial de la obra, tienen una capacidad potencial de recordar imágenes y mensajes olvidados por la memoria oficial representada en las mediaciones maestras (Ramsay, 2015: 83) del momento y la memoria estética desprendida de éstas. Lo consideramos así debido a que los casos de estudio que proponemos: *Temporality* (James Earl Cox III, 2014), *Venti Mesi* (We Are Muesli, 2016) y *Slava and the Wolf* (Lily Ounekeo, 2016), rompen con todo lo establecido por los videojuegos comerciales ambientados en la Segunda Guerra Mundial, especialmente el título *Medal of Honor* (DreamWorks Interactive, 1999) y todas las obras que le siguieron, y lo hacen porque no están condicionados por la seducción, la atracción y la rentabilidad y su objetivo principal no es ofrecer satisfacción y placer inmediato.

## 3. Metodología

Para lograr el objetivo de este trabajo trataremos de responder a la pregunta ¿pueden las microficciones históricas o de contenido histórico interactivas romper la memoria estética y proponer alternativas a las mediaciones maestras del momento pasado escogido? Y trataremos de hacerlo a través de dos métodos. El primero de ello será inductivo y en él trataremos de obtener premisas particulares a partir del análisis de los cuatro títulos propuestos para formular conclusiones generales. El segundo será comparativo y se basará en el contraste entre las conclusiones generales obtenidas del primer método con las ya obtenidas en otros trabajos sobre los títulos comerciales mencionados con anterioridad. De esta forma podremos calibrar las características generales de las microficciones históricas interactivas elegidas y ofrecer un claro contraste con las mediaciones maestras videolúdicas del momento y la memoria estética generada por ellas además de las características básicas del videojuego histórico señaladas por Juan Francisco Jiménez Alcázar: veracidad, verosimilitud, información y libertad (Jiménez Alcázar, 2018: 158-160).

Tal y como hemos citado al comienzo de este trabajo los videojuegos escogidos

para su estudio son: *Temporality* (James Earl Cox III, 2014), *Venti Mesi* (We Are Muesli, 2016) y *Slava and the Wolf* (Lily Ounekeo, 2016). Los hemos seleccionado por sus características audiovisuales y de producción: duración, diseño visual, equipo de desarrollo, rentabilidad, representación de eventos sobredimensionados en el medio y apuesta por mensajes e imágenes contrapuestos.

*Temporality* (James Earl Cox III, 2014) es una microficción histórica interactiva gratuita ambientada en la Primera Guerra Mundial y diseñada por un solo autor: James Earl Cox III. La duración de cada partida no supera, en ninguna ocasión, los cinco minutos de juego. Su diseño visual es limitado y recuerda a obras nacidas durante los primeros compases de la historia del medio. El *gameplay* de la obra se basa en dos teclas, una para avanzar y otra para retroceder, pero no en el espacio sino en el tiempo. Esta es la característica fundamental de la obra y la que nos ha conducido a seleccionarla: en cada partida el jugador deberá morir. La partida termina invariablemente en el mismo punto: la muerte del personaje protagonista. Cada una de las teclas acerca o aleja ese momento ineludible. Esta decisión contrata, como veremos más adelante, con el resto de videojuegos bélicos comerciales del mercado.



Ilustración 1: Captura de pantalla de *Temporality*

*Venti Mesi* (We Are Muesli, 2016) es un título gratuito desarrollado por el estudio italiano We Are Muesli que basa su premisa en veinte pequeñas historias ambientadas en el norte de Italia durante los últimos meses de la Segunda Guerra Mundial. Todas las tramas están protagonizadas por miembros de la Resistencia italiana que tratan de liberar su país de la ocupación alemana y el gobierno fascista. Creado con la cooperación del proyecto *Oggi, 25 aprile 1945 Venti Mesi* trata de narrar la historia de la democracia en Italia y advertir sobre las consecuencias del ascenso de los fascismos. La razón por la que hemos escogido este título, de una duración inferior a los cinco minutos, es por su ambientación, diferente al resto de grandes producciones y su estilo visual, radicalmente opuesto a las grandes obras comerciales, ligadas al estilo fotorrealista.



Ilustración 2: Captura de pantalla de *Venti Messi*

La tercera obra seleccionada como muestra de las microficciones históricas interactivas es *Slava and the Wolf* (Lily Ounekeo, 2016). Este título, también gratuito, ha sido diseñado y creado por una sola persona: Lily Ounekeo y presenta dos grandes características: su temática, la tarea introspectiva de un soldado, y su espacio: el frente oriental de la Segunda Guerra Mundial. No son las únicas novedades, el género al que se adscribe, el *walking simulator*, es muy inusual dentro de los videojuegos bélicos al igual que su aspecto visual, muy alejado de las corrientes fotorrealistas dominantes en el género.



Ilustración 3: Captura de pantalla de *Slava and the Wolf*

Cada una de estas tres obras presenta características de duración, diseño visual, equipo de desarrollo, rentabilidad, representación de eventos y mensajes e imágenes contrapuestos al de los videojuegos comerciales e incluso a aquellos etiquetados bajo la definición de independiente.

Para usar de contrapunto a estas microficciones históricas interactivas hemos escogido los títulos *Battlefield 1* (DICE, 2016), *Call of Duty: WWII* (Sledgehammer Games, 2017) y *Battlefield V* (DICE, 2010) por pertenecer a los mismos momentos que los primeros y tener un formato claramente condicionado por la seducción, la rentabilidad y la diversión (Venegas Ramos, 2018).

#### 4. Temporality y la Primera Guerra Mundial

La Gran Guerra ha llegado a nuestro presente convertida en una imagen repleta de trincheras repartidas entre Francia y Bélgica (Fuseell, 2013: xvi). Una imagen que ha ido reproduciéndose en los medios de comunicación de masas (Kelly, 2005) hasta la actualidad perpetuando una memoria estética del conflicto basada en este elemento: la trinchera. Un elemento que también se ha visto reproducido en nuevos medios como el videojuego (Kempshall, 2015) que, siguiendo el camino trazado por las versiones más espectaculares del conflicto, ha borrado de su cuerpo los aspectos más trágicos y humanísticos de la guerra, una decisión que, de acuerdo a Adam Chapman, puede provocar:

...in their exclusion of the tragic and humanistic aspects of WWI memory, might leave players unprepared for such discussions. Worse, these exclusions may even contribute to the eradication of aspects of WWI memory that are generally considered important in their role as a warning against the dangers of jingoism and thus, further European conflict (Chapman, 2016).

Los elementos característicos de los videojuegos ambientados en la Primera Guerra Mundial son compartidos por todos los demás títulos bélicos y se centran en aspectos visuales como la velocidad, la espectacularidad y la inmediatez en lo que respecta a la imagen y la seducción, la diversión y la rentabilidad en lo que respecta a la producción. Una imagen y una producción basada en la memoria estética del conflicto generada por los medios de comunicación a través del establecimiento y reproducción de mediaciones maestras<sup>5</sup> en la pantalla.

El ejemplo característico de este tipo de imágenes y producciones es la obra escogida para su contraste con la microficción elegida, *Battlefield 1* (DICE, 2016). Las imágenes y los mensajes del título se basan por completo en la velocidad, la espectacularidad y la inmediatez. Tan solo transcurren treinta segundos entre que comienza la partida y comienzan a escucharse explosiones, disparos, golpes y cargas de bayoneta. En menos de dos minutos el jugador ya habrá desaparecido y en su lugar habrá aparecido un fusil repetidor que portará el personaje protagonista. En los dos primeros minutos de juego aparecen estos tres rasgos visuales permaneciendo inalterables a lo largo de la partida. Elementos a los que hay que sumar los tres

---

<sup>5</sup> "(... )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" (Ramsay, 2015: 83).

relacionados con la producción: la seducción, la diversión y la rentabilidad. En cuanto al primero el videojuego trata de captar la atención inmediata del jugador y seducirlo a través del diseño visual del título, cercano al fotorrealismo, a la vez que le ofrece una trama repleta de acción, aun cuando las memorias de los soldados recuerdan más el tedio que la acción cuerpo a cuerpo (Kempshall, 2015: 6). Una seducción basada en la acción y el despliegue visual ya característica de la cultura de masas visual de nuestra contemporaneidad, tal y como planteaban el sociólogo francés Gilles Lipovetsky y el historiador del cine Jean Serroy:

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 *hollywodienses* 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).

Si la seducción se consigue a través de la acción y el diseño visual, la diversión se alcanza a través de la conversión del conflicto en una competición deportiva y la eliminación de todos los elementos que puedan empañar dicha diversión: la muerte de civiles, las consecuencias de la violencia desatada, la propia defunción del personaje protagonista, los momentos alejados de la trinchera y el combate cuerpo a cuerpo, etc., son erradicados de la partida para no alterar dicha diversión. Los responsables del título son conscientes de este fenómeno y así lo expresaron durante una entrevista:

We still have weapons in our games that are from this era, so for us there's been nothing but an understanding of that this is a Battlefield game first and foremost. It provides a setting to the game. In the end it is entertainment but we don't want to do it in a disrespectful way. So all the way through we've been working hard to keep that (Jenkins, 2016).

Al final, tal y como expresa Lars Gustavsson, la Primera Guerra Mundial fue para ellos un escenario donde desplegar un *gameplay* que resulta divertido y seductor al jugador sin importarles, demasiado, la autenticidad de lo mostrado, especialmente cuando se basaron para llevarlo a cabo en producciones videolúdicas anteriores con el fin de conservar la rentabilidad de la franquicia. Si observamos diferentes capturas de pantalla de las distintas iteraciones de la saga *Battlefield* junto a otras pertenecientes a otras licencias de éxito cercanas a su planteamiento podemos percatarnos de las evidentes similitudes en cuanto a su aspecto visual:



Ilustración 4: Captura de pantalla de *Battlefield 1* (2016)

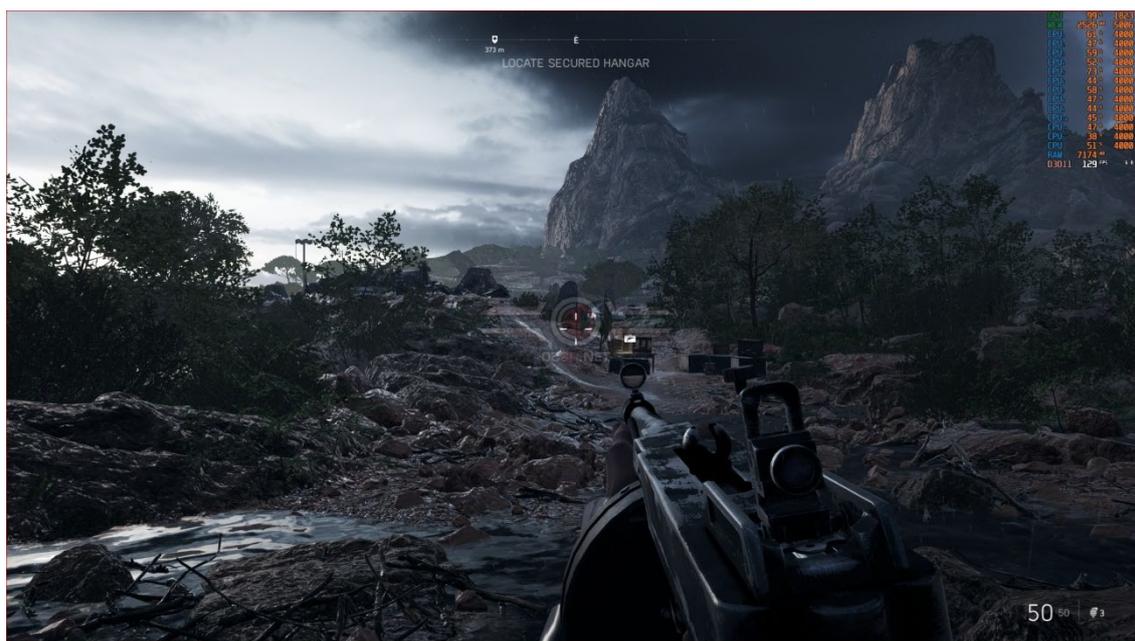


Ilustración 5: Captura de pantalla de *Battlefield V* (2018)



Ilustración 6: Captura de pantalla de *Call of Duty: WWII* (2017)

Tal y como podemos observar existe una evidente similitud entre las tres imágenes que nos proporciona un dato imprescindible para demostrar la rentabilidad de estos productos, un dato ligado a la cultura del nuevo capitalismo descrito por 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” (Sennett, 2013: 127-128).

La repetición de imágenes, mensajes y formas en el videojuego de guerra busca reproducir éxitos anteriores y no resultar extraño al jugador perpetuando una memoria estética nacida en los medios de comunicación de masas. El éxito económico de estos formatos fija referentes para las obras futuras y su ruptura provoca debates, polémicas e incluso boicots (Farokhmanesh, 2018).

*Battlefield 1*, y el resto de grandes producciones ambientadas en la Primera Guerra Mundial, presentan un formato visual espectacular, ligero e inmediato a través de una producción basada en la seducción, la diversión y la rentabilidad reproduciendo una memoria estética ya presente en los grandes medios de comunicación de masas. *Temporality*, en cambio, hace todo lo contrario y las decisiones de diseño de su creador nos permiten esclarecer que estas obras pueden, si llegan al público adecuado, romper los cánones del formato y su representación del pasado.

La imagen de *Temporality*, como hemos observado al comienzo del artículo, no se basa en una propuesta fotorrealista, sino todo lo contrario, además el jugador no puede realizar ninguna acción, tan solo moverse en el tiempo. Tampoco presenta un sistema multijugador que convierta la guerra en deporte. Al no tener precio tampoco nos permite hablar de la búsqueda de la rentabilidad, pero también nos lo permite saber la inexistencia de títulos anteriores similares y su deseo de reproducir éxitos. La obra de James Earl Cox III se basa única y exclusivamente en un hecho: la ineludible muerte del personaje protagonista.

En producciones de gran calado como *Battlefield 1* el jugador no puede morir y si lo hace reaparecerá al cabo de unos segundos en un momento concreto y anterior de la

partida. La muerte ha sido desterrada de la muerte y la figura del ciudadano convertido en soldado y ascendido a héroe lo ocupa todo. En cambio, *Temporality* hace todo lo contrario y muestra a un gran número de personajes corriendo anónimamente hacia la muerte. En los títulos más populares el jugador salva la muerte a través de su pericia y la muerte de sus contrarios. En *Temporality* el jugador no puede hacer nada, salvo avanzar o congelar el tiempo. El personaje protagonista tampoco tiene nombre ni edad, es un número más. Un hecho similar al ocurrido durante el conflicto de acuerdo a Fussell (2003: 93). Su muerte es impersonal, acaba con él alguien al que el jugador nunca verá. Una bala anónima que convertirá la muerte en absurda y aleatoria, otra de las características de la Gran Guerra, tal y como explicaba Joanna Bourke en su obra *Sed de sangre: historia íntima del combate cuerpo a cuerpo en las guerras del siglo XX* (2008: 160).

*Temporality* logra situar a la muerte en el centro de la partida. Lo hace caracterizándola como fútil y aleatoria y personificándola en un soldado anónimo que no puede hacer nada para salvar su vida salvo avanzar y mantener la dirección asumida. Una crítica voraz sobre el papel del soldado de infantería en las guerras del siglo XX y una advertencia sobre su destino. Una intención por completo diferente a la glorificación del soldado de infantería que realizan los videojuegos de guerra comerciales más populares.

## 5. *Venti Messi, Slava and the Wolf* y la Segunda Guerra Mundial

De la misma forma que la Primera Guerra Mundial la Segunda Guerra Mundial se ha perpetuado en nuestra memoria a través de los medios de comunicación de masas (Fussell, 2003: 205) y la pantalla (Ramsay, 2015). Gracias a obras como *Salvar al Soldado Ryan* (Steven Spielberg, 1998) (Ramsay, 2015: 84), la serie *Holocausto* (Gerald Green, 1978) (Sánchez-Biosca, 2007: 155) y la película *La lista de Schlinder* (Steven Spielberg, 1993) (Slomo, 2003: 354) se ha construido una memoria estética del conflicto a través de la pantalla que ha permeado y condicionado al formato del videojuego de contenido histórico imprimiendo en él sus características principales (Venegas Ramos, 2019b).

Dichas características son comunes a las ya descritas con anterioridad para describir los videojuegos comerciales de la Primera Guerra Mundial: un formato audiovisual espectacular, ligero e instantáneo y una producción condicionada por la seducción, la diversión y la rentabilidad construida sobre unas fuentes extraídas de la memoria estética del conflicto más reproducida en los medios de comunicación de masas. Las únicas diferencias son los “retrolugares” (Venegas Ramos, 2018b) escogidos, es decir, los mensajes e imágenes recurrentes de la memoria estética que sirven para situar al jugador en el tiempo y en el espacio. El lugar de la trinchera lo ocupa ahora el territorio francés ocupado por Alemania entre Normandía y la región de las Ardenas de Bélgica entre el verano de 1944 y la primavera de 1945. El papel de personaje protagonista lo interpreta un soldado-ciudadano estadounidense convertido en héroe gracias a la pericia con las armas y su sentimiento patriótico. El enemigo fundamental de la partida será la organización de las SS y la Wehrmacht se presentará como un enemigo regular forzado por las consecuencias y el contexto a luchar por Alemania. No se mostrará a la audiencia ninguna razón para la guerra, tan solo estarán presentes los métodos empleados por los enemigos, que representan el mal absoluto. A la vez se ocultarán todos los crímenes de guerra y genocidios perpetrados durante el

conflicto. El fin de los enemigos será la destrucción irracional del *status quo* imperante. Se les negará la palabra a los contrarios y su papel consistirá en ser abatidos por las armas del personaje protagonista. Todos estos retrolugares se repetirán en las grandes producciones ambientadas en la Segunda Guerra Mundial (Ramsay, 2015) y, especialmente, en las dos seleccionadas para su comparación: *Call of Duty: WWII* y *Battlefield V*.

*Venti Messi* y *Slava and the Wolf* rompen todos y cada uno de estos retrolugares y logran componer una memoria alterna a la oficial representando los recuerdos de las víctimas de la contienda y dando voz a los silenciados.

El primer título, tal y como apuntábamos al comienzo de este trabajo, rompe con todo lo establecido en cuanto a diseño y características visuales se refiere, también al ser una obra gratuita rompe con el condicionante de la rentabilidad, tal y como hacía *Temporality*, sin embargo su aspecto más relevante es la ruptura de la memoria estética del conflicto. No solo se aleja del escenario dominante, la Francia ocupada por Alemania entre 1944 y 1945, sino que aporta toda una serie de elementos nuevos y originales para el medio del videojuego histórico o de contenido histórico. *Venti Messi* ofrece veinte pequeñas historias entre las que se encuentran dos que se nos antojan claves: la primera de todas en la que un sargento habla con un soldado sobre el final de la guerra en Italia durante el año 1943 y cómo el conflicto va a mantenerse durante dos años más en la península Itálica como consecuencia del establecimiento de la República de Saló y la conversión del Tercer Reich en enemigo, y la segunda, protagonizada por un soldado alemán charlando con un joven italiano de fútbol, conversación que nos permite igualarlos y asentar sus similitudes. Estas dos pequeñas tramas rompen con todo lo establecido por títulos como *Call of Duty: WWII*.

En la primera historia el equipo de desarrollo We Are Muesli introduce un elemento clave: el debate sobre los costes humanos del conflicto y la reflexión sobre el lenguaje de la guerra, algo nunca visto con anterioridad en un videojuego. La conversación gira sobre los términos empleados para referirse a los “amigos”, es decir, a los nuevos países aliados de Italia tras 1943 y al sacrificio de muchos hombres y mujeres por una causa que, en la mayor parte de las ocasiones, les resultaba ajenas. Tal y como expresó Paul Fussell en la obra ya citada, la mayoría de los soldados que participaron en la guerra no lo hicieron motivados por la ideología o el patriotismo:

La guerra era simplemente “un trámite desagradable por el que había que pasar”. Quienes estuvieron en la guerra coincidirían con esa definición de Melvyn Bragg. La guerra parecía tan vacía de contenido ideológico que poco podía decirse sobre sus fines políticos que tuviera sentido política o intelectualmente, sobre todo después de que la Unión Soviética se sumara a la gran cruzada contra lo que, hasta entonces, se había estigmatizado como totalitarismo (Fussell, 2003: 171-172).

Este pasaje es el que se ve expresado a la perfección en las dos primeras historias de *Venti Messi*. La guerra no tiene sentido y enfrenta a personas muy similares por razones que, en muchas ocasiones, escapan a la comprensión de los soldados (Fussell, 2003: 163). En todos los títulos comerciales este hecho se oculta deliberadamente y en su lugar se ofrece un relato claro y simplista que sirve para interpretar la guerra en base a un propósito definido, un significado evidente y bajo la apariencia de una lucha digna, en otras palabras, se interpreta y representa como la “guerra buena” (Boggs y Pollard, 2016: 93-126). *Venti Messi* logra romper esta interpretación y arroja luz sobre los costes

individuales de la guerra poniendo nombre y apellidos a aquellos que lucharon, y murieron, en ella.

En muchos títulos, como *Battlefield V* o *Call of Duty: WWII*, la muerte no tiene consecuencias y el soldado no sufrirá ningún tipo de cambio tras haber pasado por la guerra. Ésta es una característica básica de los juegos de guerra más populares (Sicart, 2016: 309-318). En cambio, en la microficción *Slava and the Wolf* toda la partida gira en torno a las consecuencias psicológicas de la guerra sufridas por un soldado soviético. La partida, inferior a los cinco minutos de duración, sitúa al jugador en un bosque mientras camina en línea recta. Durante su camino le asedian cientos de frases que le recuerdan lo sucedido y su papel en la guerra. Esta reflexión acerca de lo acaecido rompe por completo con los retrolugares aceptados de la memoria estética de la guerra en el videojuego en la que, una vez terminada la guerra, el soldado desaparece y nada sabemos más de él.

Ambos títulos, *Venti Messi* y *Slava and the Wolf*, basan su propuesta en historias protagonizadas por civiles o soldados lejos del frente. Ambos obligan al jugador a recordar y ambos advierten sobre el peso de lo sucedido. Una intención muy diferente al de los dos títulos elegidos para su comparación, los cuales no buscan nada más que divertir, seducir y ser rentables, como recordaba el productor ejecutivo de *Battlefield V* Aleksander Grøndal: “*we'll always put fun over authentic*” (Arif, 2018). *Call of Duty WWII* si hace hincapié en la búsqueda de autenticidad y reafirma su objetivo de recuerdo representando el genocidio sufrido por la comunidad judía bajo el Tercer Reich. Durante una entrevista los responsables del título situaron este objetivo, el deber de recordar, como una de sus principales aspiraciones (Parker, 2017). El Holocausto que aparece representado en *Call of Duty: WWII* queda muy lejos de este objetivo. Los trabajadores de Sledgehammer Games se limitaron a reproducir de manera literal la memoria estética del conflicto ya presente en los medios de comunicación del país norteamericano.

De acuerdo Shlomo Sand en su libro *La historia del siglo XX en pantalla*, la televisión, la imagen mediática en general, se ha convertido en la principal fuente de conocimiento del ciudadano medio sobre el Holocausto y los horrores perpetrados por el régimen nazi (Sand, 2004: 339). Esta situación ha provocado el nacimiento de una memoria estética referida al acontecimiento que debe ser reproducida literalmente para asegurar la semejanza con lo ocurrido. Una memoria que se reproduce con rapidez y se amplía con un ritmo de dos películas u obras mediáticas al año, una producción muy abultada que no ha logrado profundizar ni mejorar el conocimiento que se tiene sobre el suceso. Aquel que juegue a *Call of Duty: WWII* no va a conocer nada nuevo sobre el nazismo, sobre su éxito y sobre los horrores que cometió y por qué los cometió. Tampoco le va a obligar a recordar ya que no muestra nada. El jugador va a disfrutar de un parque de atracciones revestido de valores estadounidenses.

Esta tímida representación del genocidio en *Call of Duty WWII* guarda entonces relación con las características referidas a la memoria, a la memoria estética y a los retrolugares como principales culpables de la reproducción de mitos en los medios de comunicación de masas. La intención de recordar recae en un doble objetivo: asemejarse a mediaciones maestras anteriores que logren reforzar la pretensión de literalidad histórica del producto y perpetuar una memoria útil, una *americanización del Holocausto*, como bien mencionaba Sánchez-Biosca en su libro *Cine de historia, cine de memoria* (2006: 103), que sirva para enseñar los valores tradicionales estadounidenses. Porque el Holocausto, en Estados Unidos, ha servido a otros objetivos

diferentes, tal y como explica Enzo Traverso en su libro *El Pasado: instrucciones de uso*:

El Holocausto, dice [Novick], ha sido “nacionalizado” y transformado en vector de una política de la memoria particularmente olvidadiza de los crímenes en los que Estados Unidos no participó como el liberador sino, antes bien, como el perseguidor. “Instituir un museo que narre ese gran crimen que fue la esclavitud de los africanos en los Estados Unidos significaría recordar que el mal estaba *allí*, y del que los Estados Unidos [...] están exentos”. El hecho de que este país, como todos los demás, tiene un pasado trágico, no concuerda mucho con la confianza fundadora, siempre poderosa, en el destino excepcional estadounidense. En los Estados Unidos, agrega Novick, “la memoria del Holocausto es tan banal, tan inconsecuente, que no es verdaderamente una memoria”, precisamente porque es consensual, está desconectada de las divisiones reales de la sociedad estadounidense, es *apolítica* (Traverso, 2011: 57).

La memoria sobre el Holocausto de *Call of Duty: WWII* es apolítica, no va a escandalizar a nadie, sin embargo existe, está representada. Una decisión por completo diferente a la llevada a cabo por *Venti Messi* y *Slava and the Wolf*. En ambos la memoria es incómoda y logra su objetivo: recordar y advertir sobre lo sucedido con la esperanza de que no vuelva a suceder. No representan el pasado como un parque de atracciones sino como un ejemplo y una advertencia para el presente.

## 6. Conclusión

Tal y como hemos tratado de demostrar, microficciones como *Temporality*, *Venti Messi* y *Slava and the Wolf* logran romper con la memoria estética de conflictos históricos tan representados en los medios de comunicación de masas como la Primera y la Segunda Guerra Mundial. Lo consiguen gracias a su ruptura con los condicionantes de diversión, seducción y rentabilidad ligados a los procesos de producción de la cultura de masas actual. Una ruptura que solamente es posible gracias a su formato de microficción. Un formato breve que permite un desarrollo personal y reducido en el tiempo, sirva de ejemplo el caso de *Temporality*, creado por una sola persona en un espacio de tiempo de cuatro días. Un caso que abre todo un horizonte de posibilidades para los creadores de videojuegos e infinitas posibilidades de recuerdo y representación tanto de momentos olvidados e infrarrepresentados como de voces silenciadas y no incorporadas a los videojuegos más comerciales.

## Bibliografía

- Arif, Shabana. “Battlefield V Producer Says DICE Will Always Put Fun Over Authentic”. *IGN*. 24 de mayo de 2018. <https://www.ign.com/articles/2018/05/24/battlefield-v-producer-says-dice-will-always-put-fun-over-authentic>. [23 noviembre 2019].
- Boggs, Carl, y Pollard, Tom. *The Hollywood War Machine: U.S. Militarism and Popular Culture*. Nueva York: Routledge, 2016.
- Bourke, Joanna. *Sed de Sangre: historia íntima del combate cuerpo a cuerpo en las*

- guerras del siglo XX*. Barcelona: Crítica, 2008.
- Chapman, Adam. "It's Hard to Play in the Trenches: World War I, Collective Memory and Videogames". *Game Studies*, 16, 2 (2016).
- Chapman, Adam. *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. Londres: Routledge, 2016.
- Farokhmanesh, Megan. "Battlefield V fans who failed history are mad that the game has women in it". *The Verge*. 24 de mayo de 2018, consultado desde <https://www.theverge.com/2018/5/24/17388414/battlefield-v-fans-game-women-world-war-2-history>. [23 noviembre 2019].
- Fussell, Paul. *Tiempos de guerra: conciencia y engaño en la Segunda Guerra Mundial*. Madrid: Turner, 2003.
- Fussell, Paul. *The Great War and the Modern Memory*. Oxford: Oxford University Press, 2013.
- Jenkins, David. (2016). "Battlefield 1 interview – 'Before we start looking at making things up, let's look at what history provides us'". *Metro*. 26 de mayo de 2016, consultado desde <https://metro.co.uk/2016/05/26/battlefield-1-interview-before-we-start-looking-at-making-things-up-lets-look-at-what-history-provides-us-5905319/?ito=cbshare> [23 noviembre 2019].
- Jiménez Alcázar, Juan Francisco. *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medioevo y Videojuegos*. Colección Historia y Videojuegos, 3. Murcia: Editum, Universidad de Murcia, 2016.
- Jiménez Alcázar, Juan Francisco. "La Historia vista a través de los videojuegos". *Juego y ocio en la historia*. Eds. M. Pilar Suárez, M. I. Gascón Uceda, L. Alonso Álvarez, J. F. Jiménez Alcázar: Valladolid: Ediciones Universidad de Valladolid, 2018. 143-170.
- Kapell, Matthew W., y Elliott, Aandrew B. (Coords.). *Playing with the past: Digital games and the simulation of history*. Nueva York: Bloomsbury Publishing USA, 2013.
- Kelly, Andrew. *Cinema and the Great War*. Nueva York: Routledge, 2005.
- Kempshall, Chris. *The First World War in Computer Games*. Londres: Palgrave MacMillan, 2015.
- Lipovetsky, G., y Serroy, Jean. *La pantalla global: cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama, 2009.
- Lipovetsky, Gilles, y Serroy, Jean. *La estetización de la realidad: vivir en la época del capitalismo artístico*. Barcelona: Anagrama, 2015.
- Mugueta, Íñigo. "Los estudios sobre los videojuegos históricos en el mundo académico español". *Videojuegos e historia: entre el ocio y la cultura*. Eds. Juan Francisco Jiménez Alcázar y Gerardo F. Rodríguez. Murcia: Editum, Universidad de Murcia, 2018. 59-72.
- Parker, Laura. "The Weight Of History: Exploring The Real-Life Inspirations Behind Call of Duty: WW2". *Gamespot*. 29 de septiembre de 2017. <https://www.gamespot.com/articles/the-weight-of-history-exploring-the-real-life-insp/1100-6453656/>. [23 noviembre 2019].
- Ramsay, Debra. "Brutal Games: Call of Duty and the Cultural Narrative of World War II". *Cinema Journal*, 54, 2 (2015): 94-113.
- Ramsay, Debra. *American media and the memory of the World War Two*. Nueva York: Routledge, 2015.

- Sánchez-Biosca, Vicente. *Cine de historia, cine de memoria: la representación y sus límites*. Madrid: Cátedra, 2007.
- Sennett, Richard. *La cultura del nuevo capitalismo*. Barcelona: Anagrama, 2013.
- Sicart, Miguel. "We the Soldiers: Player Complicity and Ethical Gameplay in Call of Duty: Modern Warfare". *Zones of Control: Perspectives on War Gaming*. Eds. J. F. Dunnigan. Cambridge: The MIT Press, 2016. 309-318.
- Slomo, Shlomo. *El siglo XX en pantalla*. Barcelona: Crítica, 2003.
- Traverso, Enzo. *El pasado: instrucciones de uso*. Buenos Aires: Prometeo Libros, 2011.
- Venegas Ramos, Alberto. "Entre el cine y el videojuego: ética y estética en las producciones sobre la II Guerra Mundial". *Videojuegos e Historia: entre el ocio y la cultura*. Colección Historia y Videojuegos, 5. Murcia: Editum, Universidad de Murcia, 2018.
- Venegas Ramos, Alberto. "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 (2018b): 323-346.
- Venegas Ramos, Alberto. "El videojuego como forma de memoria estética". *Pasado y Memoria: Revista de Historia Contemporánea*, 19 (2019): 277-301.
- Venegas Ramos, Alberto. "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 (2019b): 116-131.
- Von Lünen, Alexander, Katherine J. Lewis, Benjamin Litherland y Pat Cullum. *Historia Ludens: The Playing Historian*. Nueva York: Routledge, 2019.