
This is the **published version** of the bachelor thesis:

Pérez Plaza, Àlex; Vidal, Jordi , dir. Memoria remota: la previvencia del romanticismo historiográfico en los videojuegos. 2023. 31 pag. (Grau en Història)

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/283649>

under the terms of the  license



Universitat Autònoma de Barcelona

**MEMORIA REMOTA. LA PERVIVENCIA DEL
ROMANTICISMO HISTORIOGRÁFICO EN LOS
VIDEOJUEGOS**

Àlex Pérez Plaza

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
GRADO EN HISTORIA
TRABAJO DE FIN DE GRADO

Director/a: Dr. Jordi Vidal Palomino

CURSO 2022-2023

A Irene, la mejor persona que conozco y quien me ha ayudado a lo largo de todos estos años.

Sin quien no habría emprendido este viaje y sin cuyo constante apoyo este escrito no se habría materializado. Soy historiador gracias a ti, así que este trabajo y toda la carrera te los dedico a ti.

MEMORIA REMOTA. LA PERVIVENCIA DEL ROMANTICISMO HISTORIOGRÁFICO EN LOS VIDEOJUEGOS

Resumen

El romanticismo historiográfico ha sido tradicionalmente categorizado como una tendencia obsoleta, cuyas aportaciones no deben ser tenidas en consideración al ser estas producto de un contexto determinado como lo fue el siglo XIX. Sin embargo, se advierte su presencia en los videojuegos, uno de los medios culturales por excelencia en la actualidad, cuyas singularidades determinadas por su inherente componente interactivo requieren de una profunda investigación por parte de la academia. Por ende, el presente escrito tiene como objetivo determinar si los ecos del romanticismo tienen cabida en los medios videolúdicos, de qué manera persisten y cómo son representados.

Palabras clave: Romanticismo, videojuegos, historiografía, medios culturales, interactivo.

REMOTE MEMORY. THE SURVIVAL OF HISTORIOGRAPHICAL ROMANTICISM IN VIDEO GAMES

Abstract

Historiographical Romanticism has traditionally been categorised as an obsolete trend, whose contributions should not be taken into consideration as they are the product of a specific context such as the 19th century. However, its presence can be seen in video games, one of today's cultural media par excellence, whose singularities determined by their inherent interactive component require of a deep research by the academy. Therefore, the aim of this paper is to determine whether the echoes of Romanticism have a place in video games, how they persist and how they are represented.

Keywords: Romanticism, video games, historiography, cultural media, interactive.

Índice

Introducción.....	4
La contextualización del pasado.....	5
El <i>espíritu del tiempo</i>	9
El <i>espíritu del pueblo</i>	13
La persistencia del nacionalismo romántico.....	17
Una historia interactiva.....	20
Conclusión.....	23
Bibliografía.....	26

Introducción

En nuestra labor por desvelar, analizar y exponer los ecos del pasado, se hace menester cuestionarnos de qué modo se han investigado los acontecimientos pretéritos, qué enfoque se les ha dado, cómo estos se han transmitido al público general, a la sociedad, y con qué fin. En consecuencia, la comprensión de las diferentes corrientes y tendencias historiográficas resulta de vital importancia para cualquier historiador o historiadora, incluso para todo aquel individuo no especializado interesado en la disciplina.

En este sentido, la historiografía romántica adquiere un rol preponderante, ya que, pese a las denostaciones que esta ha padecido —por cuestiones como su carácter subjetivo, la prevalencia en su seno de argumentos providencialistas y acientíficos o su índole nacionalista—, su estudio deviene taxativo, al ser esta, junto con la historiografía ilustrada, la primera corriente emanada de la contemporaneidad, dejando su traza en tendencias posteriores. Pese a que las críticas hacia el romanticismo historiográfico, sumadas al paso de los siglos, hacen pensar que sus razonamientos han sido superados, conviene preguntarse si estos siguen presentes, y de qué modo.

Para resolver tal interrogante, debemos focalizar nuestra atención en la cultura de masas, clave también para comprender la recepción de la aproximación al pasado en la sociedad actual. Más concretamente, es preciso que reparemos en uno de los medios culturales con más éxito en las últimas décadas cuyo estudio, sin embargo, ha pasado casi inadvertido por la academia, pese a la importancia que presenta en la difusión del relato histórico: el videojuego.

El objetivo, la tesis, del presente escrito es, por ende, tratar de dilucidar la permanencia de los postulados de la historiografía romántica, de su modo de entender y tratar el pasado, en los productos videolúdicos ambientados en un contexto histórico determinado.

Con tal fin, se ha llevado a cabo un estudio comparativo entre las reflexiones presentes en las principales obras de los historiadores románticos y las particularidades y características propias de los videojuegos, su esencia, con tal de exhibir y analizar las diferencias y las similitudes entre ambos objetos de estudio. Cabe mencionar el carácter marxista presente en el escrito, fundamentado, en este sentido, en el enfoque propio del materialismo histórico, para analizar determinadas cuestiones.

Las fuentes empleadas para implementar dicha metodología han sido, por una parte, las obras historiográficas de los autores enmarcados en la tendencia tratada como fuentes primarias, así

como los posteriores estudios acerca de tales historiadores como fuentes secundarias, y, por otra parte, los propios títulos videolúdicos seleccionados, junto con diversos ensayos y trabajos académicos acerca de los mismos.

En primer lugar, se compararán los periodos más tratados por el romanticismo historiográfico con los más usados para servir de contexto, de telón de fondo, de los títulos interactivos. Seguidamente, se cuestionará la caracterización y la representación del pasado por los románticos y, en paralelo, en las obras videolúdicas. A continuación, se analizará el eje fundamental para la comprensión de la obra romántica, el pueblo, y su presencia en los videojuegos. Posteriormente, se analizará el carácter nacionalista propio de la tendencia tratada, y su mantenimiento en las obras digitales como un factor de suma importancia. Por último, se inquirirá en la subjetividad propia del romanticismo y en su presencia en los medios culturales mencionados.

La contextualización del pasado

Nos situamos, en primera instancia, en los albores de la contemporaneidad, en la Europa del siglo XIX, una Europa en vías a la industrialización, radicada en el avance de las fuerzas productivas capitalistas, belicosa y dominadora, dado el carácter expansivo de sus imperios hacia el resto del globo, ajetreada, urbana y obrera. Una Europa bajo la que se originó y se difundió el Romanticismo historiográfico, el cual, en reacción a todo este conjunto de las transformaciones acontecidas en el continente, derivadas del ingreso en la modernidad, consideraba el tiempo presente como un tiempo decadente, degenerado y corrupto. En base a dicho argumento, encontramos una temprana voluntad en las obras de los autores románticos de evadir al lector del momento actual, de inhibirlo y de transportarlo a un tiempo pasado, a un espacio remoto, a una cronología concreta: la Edad Media.

El medievo es, por tanto, usado por la tradición historiográfica romántica como contrapunto del tiempo presente. Frente a la agitada vida urbana la recuperación del mundo rural, del estrecho contacto con la naturaleza y del bucólico paisaje campestre; frente al modo de producción capitalista, a la incipiente industrialización y a la expansión del mercado fabril y, en consecuencia, de las masas obreras, la restauración de la infraestructura feudal, de la labranza de la tierra y del campesinado; frente al materialismo moderno y a las tesis emanadas de las plumas de los filósofos ilustrados, la vuelta a la fe cristiana más pura, al eremitismo, al *genio del cristianismo* descrito por Chateaubriand; frente al universalismo y a la igualdad

entre territorios y naciones, el retorno a la defensa de las particularidades y a las características propias de los reinos independientes (Perpinyà 2012, 32).

El afán de la tradición historiográfica romántica por la recuperación del paraíso medieval perdido responde, en consecuencia, al anhelo por distanciarse del presente y por recuperar un pasado ideal, dando este esquema rienda suelta a los autores románticos para expresar su nostalgia. Siguiendo a Carr: “El amor al pasado puede fácilmente convertirse en manifestación de una añoranza romántica de hombres y sociedades que ya pasaron, síntoma de la pérdida de fe en el presente y en el futuro, y del interés por ellos” (1983, 34).

De igual forma, conviene tener en cuenta que la Edad Media supone el origen de muchos de los mitos fundacionales de las diversas naciones europeas, teniendo por tanto dicho espacio cronológico un relevante peso por lo que hace al estudio de las historias nacionales. Destacan los casos español y su ideal de la Reconquista, presente ya en las crónicas asturianas con la concepción de la restauración del orden perdido; inglés, bajo el contexto de la heptarquía y de la posterior hegemonía del reino de Wessex, germen de la nación inglesa; escocés, fundamentado en la rebelión de William Wallace (Thomas Hall 2007, 25); alemán, con la *drang nach osten* (Leuschner 2012, 107); checo, en base a la predominancia de Bohemia a finales de la Edad Media, siguiendo a František Palacký (Kopeček y Trencsényi 2007, 50-51), entre otros. De la misma manera, este marco permitió a diversos autores románticos, tales como Joachim Lelewel¹, Simonas Daukantas² o Mihail Kogălniceanu³, exponentes del auge nacionalista en Polonia, Lituania y Rumanía respectivamente, recuperar la tradición medieval de dichas naciones, permitiendo su diferenciación con respecto a los grandes imperios europeos a los que se encontraban sometidos (Baár 2010, 9). En resumidas cuentas, el retorno a la Edad Media permitía al romanticismo “una proyección esperanzadora hacia el pasado que salvaba su pérdida de fe en lo absoluto” (Sanmartín 2000, 332).

La expuesta fijación de las obras románticas en el medievo es una singularidad compartida con los videojuegos, muchos de los cuales se ambientan en un pasado medieval, ya sea este ficticio y fantástico o verídico. Centrando nuestro análisis en los videojuegos ambientados en un contexto histórico concreto, encontramos diversos títulos que se sirven del medievo para

¹ En particular en su obra *Polska dzieje i rzeczy jej rozpatrywane*, 1856.

² Destacando sus tres títulos más importantes al respecto: *Darbai senųjų lietuvių ir žemaičių*, 1822, *Istorija žemaitiška*, 1831-1834, y *Būdas senovės lietuvių, kalnėnų ir žemaičių*, 1845.

³ Con un discurso romántico presente en su obra *Histoire de la Valachie, de la Moldavie et des Valaques transdanubiens*.

garantizar una ambientación más adecuada a su dinámica de juego y a su narrativa. Destacan, por una parte, los títulos de estrategia, donde sobresalen las dos partes de *Medieval: Total War* (2002 y 2006), cuya premisa básica es otorgar al jugador el control de diversos ejércitos medievales, permitiéndole conocer los diferentes tipos de tropas y sus diversas funciones, y la trilogía de *Crusader Kings* (2004, 2012 y 2020), compuesta por tres entregas que nos permiten encarnar una determinada dinastía en el entorno de la Europa feudal. Por otra parte, resaltan títulos narrativos situados en espacios geográficos del medievo europeo muy concretos, tales como *A plague tale: Innocence* (2019), ambientado en la Francia del siglo XIV, asolada por la guerra contra los ingleses en el marco de la Guerra de los Cien Años y por la plaga de peste negra, *Kingdom Come Deliverance* (2018), ubicado precisamente en la anteriormente citada Bohemia medieval, origen de la cultura checa según Palacký, o *Assassin's Creed Valhalla* (2020), uno de los títulos más recientes del gigante de la industria Ubisoft, que nos transporta al reinado del rey Alfred de Wessex y a su lucha contra las incursiones vikingas, recreando el título la tradición germánica propia de los pueblos escandinavos, un hecho característico también del movimiento romántico. Encontramos incluso varias aventuras gráficas, llevadas a cabo por pequeñas desarrolladoras, cuyo telón de fondo es, de nuevo, la Edad Media, destacando el caso de *The procession to Calvary* (2020) y la reciente *Pentiment* (2022).

Asimismo, de modo similar a la plasmación medievalista de los historiadores románticos, advertimos la presencia de un discurso orientalista, el cual, del mismo modo que la recuperación del pasado medieval, es usado por dichos autores como medio para distanciarse de la realidad presente, al hallarse la narración en un espacio, en términos geográficos y culturales, del todo distanciado del entorno europeo, en un Oriente místico, inexplorado, utópico e idealizado. A su vez, dicho orientalismo refleja el contexto de expansión imperialista por parte de las potencias europeas presente en la época (Al-Da'mi 1998, 1). Esta dinámica la encontramos también presente en los medios videolúdicos, de la mano tanto de productos ambientados en un entorno más islámico, tales como *Assassin's Creed* (2007), situado en Tierra Santa durante la Tercera Cruzada, *Assassin's Creed Revelations* (2011), ubicado en la ciudad de Estambul, bajo control otomano, o *Prince of Persia*, como de títulos localizados en el lejano Oriente, destacando el espacio del Japón feudal, con *Ghost of Tsushima* (2020).

Sin embargo, en este ejercicio de abstracción de la actualidad, los videojuegos van un paso más allá respecto a las obras románticas, llegando a proponer nuevos espacios de

contemplación y de búsqueda por la libertad no considerados, en general, por la tendencia historiográfica tratada, dado el marco cronológico en la que se comprende. Destaca, en este sentido, en un primer lugar, la biología de *Red Dead Redemption* (2010 y 2018), de la desarrolladora Rockstar, ambientada en los últimos momentos del Oeste americano, a caballo entre finales del siglo XIX y principios del siglo XX, que nos permite introducirnos en un espacio de frontera, virgen, idílico, con una frondosa naturaleza y sin presencia aún de grandes núcleos de población, portadores de la civilización occidental, duramente criticada precisamente por el movimiento romántico. De igual manera, manteniéndonos en la órbita del continente americano, destacan los entornos caribeños, con títulos como *Assassin's Creed Black Flag* (2013), en el que encarnamos a un capitán pirata del siglo XVIII en su búsqueda de botín, riquezas y, más importante todavía, de libre albedrío fuera de las jurisdicciones de los monarcas europeos. Incluso la conquista del Nuevo Mundo, considerado tradicionalmente por la historiografía europea como el máximo espacio de búsqueda de la libertad personal, se encuentra presente en este esquema, con obras como *Expeditions: Conquistador* (2013) o la recientemente anunciada producción mexicana *Mictlan: An Ancient Mythical Tale*, la cual, pese a que todavía no ha visto la luz en el mercado, nos promete internarnos en una sociedad ficticia precolombina en su lucha contra los conquistadores españoles por el mantenimiento de su libertad.

En definitiva, encontramos tanto en la historiografía romántica como en las producciones videolúdicas la voluntad de focalizar la acción, la narración, en cronologías pasadas y en contextos geográficos remotos, especialmente en la Edad Media europea y en el Oriente místico, observando, además, como ambos sujetos de estudio comparten una voluntad de evasión del tiempo presente, mencionada anteriormente. De la misma manera que los autores del siglo XIX aspiraban a distanciarse de la Europa industrial, belicosa y urbana, las producciones videolúdicas anteriormente citadas nos trasladan a mundo agrícola, pacífico, aislado, donde los sentidos cobran protagonismo y en el que, gracias a la acción de los grandes paisajes idílicos y bucólicos, con una naturaleza extraordinaria, se logra inhibir y abstraer al jugador.

El espíritu del tiempo

Tras haber considerado, por tanto, la importancia que las raíces románticas otorgan a los espacios en los que se sitúa el objeto de estudio, compartida como hemos visto con los medios videolúdicos, en su afán por localizar la acción en una cronología determinada para favorecer

la abstracción del espectador, debemos plantearnos el siguiente interrogante, a saber: ¿de qué manera se representan estos espacios?

Para dar respuesta a dicha cuestión, se hace necesario el análisis del *zeitgeist*, idea originada en la filosofía hegeliana (Vizer y Carvalho 2019, 27) que, adaptada por los autores románticos, da lugar a un término integrador, incluso holístico: el *espíritu del tiempo*. Dicho concepto, propio de la tradición alemana, alude al carácter intrínseco de un determinado periodo histórico en función de diferentes factores como la cultura, los valores, la religión o los elementos materiales, a aquel conjunto de características que revelan la verdadera esencia de la época, siendo la tarea del historiador la de conocer el *zeitgeist* con tal de “interpretar un período histórico y revelar el espíritu que conectaba todos los aspectos de la época” (Kitch 1998, 136). Sirviéndonos de la tradición marxista, que también emana de los postulados hegelianos, podríamos considerar al *zeitgeist* como una similitud de la superestructura (Fajardo 2001).

Esta aproximación al pasado obligaba a los historiadores románticos a alejarse de las fuentes tradicionales de la disciplina. Más allá de las fuentes primarias, tanto escritas como arqueológicas, los profesionales debían ser capaces de incorporar a su estudio elementos alternativos con la finalidad última de recrear la atmósfera del ayer de un modo incluso subjetivo, de tal forma que su tarea no fuera meramente la de narrar los acontecimientos pasados, sino la de permitir al lector revivir la experiencia pretérita (Ka-May Cheng 2012, 64); debían “observar la totalidad de una cultura, incluida la vida cotidiana, así como las instituciones políticas y sociales y las artes y las ideas para establecer sus rasgos comunes y distintivos” (Kitch 1998, 138).

Jules Michelet (1798-1874), destacado historiador romántico y erudito en la historia de Francia, en su labor por conocer el *espíritu del tiempo*, llegó a la conclusión de que se debía establecer un nuevo método de estudio del pasado: la resurrección de la historia. Tal argumentación se caracteriza, nuevamente, por la consideración de que la historia debe conocer el pasado como un todo y que, por tanto, se debe poner especial énfasis, por una parte, en los factores socioculturales y en la psicología (Mitzman 1990, 16) y, por otra parte, en la historia de aquellos que no tenían voz, el pueblo, en las tradiciones, en el folklore, en las costumbres y en los mitos, en la vida interior. Poniendo como ejemplo la aplicación de su método en la obra *La bruja* (1862), donde el autor trata el fenómeno de la brujería en Francia desde el punto de vista de las clases populares, establecemos el objetivo de la resurrección de

Michelet: “la ‘resurrección de la vida del pasado como un todo’ de la Tierra y el pueblo, los hechos las instituciones y las creencias” (Zoraida Vázquez 1978, 109).

En síntesis, establecemos el anhelo de la tendencia historiográfica romántica por vislumbrar, interpretar y comprender el *zeitgeist*, las particularidades, tanto materiales como inmateriales, tangibles o etéreas, de un tiempo pasado específico, con tal de favorecer el estudio de dicha época desde un prisma holístico, teniendo en cuenta todos sus componentes; tal es una de las mayores novedades que el romanticismo introdujo al estudio de la historia. “Para hacer comprensible un hecho, para revivirlo, había que hacer algo más que el mero recuento de los hechos, había que señalar con la mayor precisión posible el ambiente histórico que le había rodeado y aun, si era posible, destacar la diferencia de ese ambiente con el de las otras nacionalidades en la misma época” (Zoraida Vázquez 1978, 103-104).

De la misma manera que para la tradición romántica, el conocimiento y la plasmación del *espíritu del tiempo* supone uno de los principales objetivos para los desarrolladores de videojuegos en su tarea por trasladar al jugador a contextos lejanos, ya sea geográfica o cronológicamente. No obstante, a diferencia de la historiografía romántica, los estudios cuentan a su favor con un conjunto de imágenes, representaciones y símbolos concretos, anclados en el imaginario colectivo, los cuales facilitan en gran medida el análisis del *zeitgeist* de una determinada época. Por tanto, sirviéndose de dichas cuestiones, los videojuegos buscan reconstruir y resucitar, siguiendo a Michelet, un pasado remoto con tal de fijar al espectador a una cronología concreta y con el fin de restaurar el *espíritu del tiempo*.

En un primer orden de análisis, los medios videolúdicos se sirven de elementos materiales y tangibles para retrotraer al jugador a un contexto delimitado, siendo dichos agentes los más presentes durante las primeras horas de juego dada la familiaridad que el espectador tiene con ellos, facilitando, por tanto, la tarea de circunscripción al espacio. Entre ellos sobresale, primeramente, el marco cronológico en el que se sitúa la acción, el cual ayuda al sujeto pasivo, el espectador, a orientarse en el pasado; como ejemplos sobresalen los anteriormente mencionados casos de *A plague tale: Innocence*, con la Guerra de los Cien Años y el brote de peste negra del siglo XIV, acontecimientos fácilmente identificables con el medievo europeo, o de *Assassin's Creed Revelations*, situado en las décadas inmediatamente posteriores a la conquista de Constantinopla por los turcos otomanos, marco que nos ubica en un entorno islámico oriental. Seguidamente, destacan los conjuntos arquitectónicos, con componentes rápidamente asociados bien al entorno oriental, como mezquitas o grandes palacios, o bien a

la Edad Media, tales como castillos, fortalezas o ciudades amuralladas, representados con su correspondiente estilo artístico en función de la cronología y la geografía, tal y como presenciamos en *Assassin's Creed Valhalla*, con patrones característicos de las edificaciones del norte europeo. En este sentido, es revelador, a su vez, el papel de las ruinas, mistificadoras de un pasado perdido e ilustradoras del componente nostálgico tan importante para el romanticismo, cristalizadas por excelencia en el arte en las obras de Turner. Incluso elementos más imperceptibles sirven a dicha función, tales como la música y las bandas sonoras, atestadas, en los casos feudales, de cantos gregorianos, órganos, laúdes y representaciones de melodías medievales, tal y como muestra *Crusader King 3*, o la luz, con, por ejemplo, una luminosidad más oscura para los títulos ambientados en el medievo y con tonos más claros y amarronados para aquellos situados en entornos musulmanes y desérticos, ejemplificado en *Assassin's Creed*, con variaciones en la escala cromática en función de si nos encontramos en Acre, bajo dominio cristiano, o en Damasco, bajo control de Saladino.

Todo este conjunto de agentes logran ubicar al jugador en el espacio, pero, de igual manera que los románticos, los videojuegos buscan captar la esencia del tiempo, el *zeitgeist*, para conseguir la máxima integración del espectador en el entorno. No obstante, a diferencia de la historiografía, cabe destacar el hecho de que los desarrolladores no analizan y plasman el *espíritu del tiempo* en base al estudio del pasado, sino en función de imágenes que la sociedad contemporánea tiene sobre él, emanando el *zeitgeist*, en consecuencia, del presente. Siguiendo a Venegas Ramos: “La historia representada en los videojuegos en forma de hiperespectáculo segrega su propia verdad y llega a eclipsar al pasado documentado elaborado por el trabajo de los historiadores” (Venegas Ramos 2020, 37).

Con tal propósito, y teniendo en cuenta la consideración anterior, los desarrolladores abordan en las narrativas cuestiones típicamente identificadas con el entorno cronológico escogido para la obra por el público general, sirviéndose de imágenes y representaciones afianzadas en la cultura popular.

Así, los videojuegos exhiben un *espíritu del tiempo* medieval caracterizado por la religión –con cuestiones como la espiritualidad, las diferencias entre creencias o la aparición de heterogeneidades dentro de una misma fe–, la violencia –determinada por la plasmación de guerras, batallas, razias y violencia sexual– y el honor. Como caso paradigmático del *zeitgeist* medieval según los medios culturales tratados, hayamos *Kingdom Come Deliverance*, obra que aborda tales cuestiones mediante la representación del origen de los postulados del

teólogo Jan Hus y de las fricciones espirituales que acabarían resultando en las Guerras Husitas, de la lucha contra los cumanos como elemento central de la acción y de la recuperación de la honra del protagonista y de su linaje, respectivamente. Similarmente, el *espíritu del tiempo* del mito del oeste americano se ve visiblemente expresado en *Red Dead Redemption*, “caracterizado por cuatro características que se repiten en todas las representaciones populares del momento: espíritu de frontera, individualismo, violencia y naturaleza” (Venegas Ramos 2019, 34). Como último ejemplo, situamos *Ghost of Tsushima*, título que sirviéndose de elementos como el honor connatural de los samurais, la irreductibilidad japonesa ante un enemigo exterior o la defensa de la tradición, todos ellos emanados del cine de Kurosawa, retrata el *zeitgeist* del Japón feudal.

Asimismo, recuperando la voluntad de resucitar la historia en base al estudio de las costumbres y las tradiciones, entre otros elementos, expuesta por Michelet, encontramos en los videojuegos, del mismo modo que el autor citado, el esfuerzo de representar y reflejar en la pantalla el día a día de la población en los contextos históricos representados, su cotidianidad.

Es en este punto donde los videojuegos sobresalen como medio cultural en el apartado de la reconstrucción histórica, ya que, dadas sus capacidades, y a pesar de sus limitaciones técnicas, son capaces de recrear, ya no la esencia, sino los aspectos más triviales y ordinarios de las sociedades pasadas de una manera más detallada y más eficaz con respecto a otros medios culturales, como la literatura o el séptimo arte. No obstante, conviene tener en cuenta el hecho que las desarrolladoras tienden a relegar el rigor histórico a un segundo plano en pro de los elementos tanto narrativos como estéticos del propio producto, encontrando, en consecuencia, como, en múltiples ocasiones, las recreaciones y las representaciones del pasado caen en errores e inexactitudes históricas (Rubio 2021, 178).

Sea como fuere, advertimos diversos intentos dentro de los productos videolúdicos de resucitar la cotidianidad y las rutinas de los grupos humanos del pasado. Encontramos el Discovery Tour, un modo de juego secundario, libre de las mecánicas del modo historia principal, presente en los tres últimos títulos de la saga *Assassin's Creed: Origins* (2017), *Odyssey* (2018) y *Valhalla*, ambientados en el Egipto ptolemaico, la Grecia sumida en la Guerra del Peloponeso y las incursiones vikingas en Inglaterra, respectivamente. En él, Ubisoft, la compañía detrás de estos títulos, deja de lado las historias de los protagonistas y de sus grandes acciones para focalizar la atención del espectador precisamente en los citados

asuntos cotidianos. Así, encontramos una detallada descripción de aspectos como los ciclos de actividad agrícola alrededor del río Nilo en función de las temporadas de inundación o sequía del mismo, las particularidades de la *agogé*, la educación espartana, o el sistema de construcción de los *drakkars* vikingos, entre muchos otros. Pese a ser el ejemplo del Discovery Tour uno de los casos más evidentes, encontramos también esfuerzos de representación de cuestiones consuetudinarias en otros títulos, tales como la recreación de la vida en la taberna, con especial énfasis en la comida, la bebida y los juegos, o la exhibición de la vida monástica en *Kingdom Come Deliverance*, o la representación de objetos comunes y corrientes como juguetes, especias o rosarios como elementos coleccionables en *A Plague Tale: Innocence*, cuyo objetivo es el de situar al espectador en el contexto histórico.

Condensando lo planteado, advertimos la voluntad compartida entre la historiografía romántica y los medios videolúdicos por conocer y retratar las particularidades de una época determinada, especialmente aquellas que revelan el carácter subrepticio de la misma, con la disparidad de que, mientras una realiza dicho análisis con tal de asegurarse el máximo grado de conocimiento del contexto histórico estudiado, permitiendo a su vez al lector una mayor comprensión del mismo, los otros lo llevan a cabo con la máxima de favorecer la integración del espectador en el entorno. Sin embargo, es conveniente tener presente, tal y como se ha tratado en líneas anteriores, el hecho de que los videojuegos se sirven de imágenes fijadas en la memoria colectiva, muchas veces alejadas de la realidad histórica, para llevar a cabo su objetivo, cayendo en la equivocación de afianzar tópicos y consideraciones erróneas acerca de un periodo concreto o utilizando dichas inexactitudes en su beneficio.

El espíritu del pueblo

A diferencia de otras tendencias historiográficas del siglo XIX, como el materialismo histórico de Karl Marx y Friedrich Engels, que establece la lucha de clases como motor de la historia, o el historicismo de, por ejemplo, von Ranke, el cual focaliza el desarrollo de las sociedades en base a las acciones de los grandes hombres del pasado; el romanticismo presentaba un punto de vista del todo novedoso, aportando un nuevo término, cuyo análisis se hace del todo necesario en el presente escrito. Los autores enmarcados en dicho movimiento consideraban que la verdadera clave para comprender el progreso histórico recaía en un elemento que había tendido a ser soslayado hasta el momento: el pueblo. Era en las masas donde se debía poner el foco de estudio del pasado, en tanto que los románticos establecían que “la historia es el resultado del crecimiento inconsciente de los pueblos, los cuales en su

actuar aparecerían impulsados por una especie de fuerza interna o *Volksgeist*: el genio, el espíritu del pueblo” (Aurell y Burke 2013, 208). De nuevo, advertimos en la aparición del término *volksgeist* la influencia de la tradición alemana y de la filosofía hegeliana, del mismo modo que el *zeitgeist*.

Conviene matizar, no obstante, que el romanticismo historiográfico no proponía el estudio del pueblo como un elemento general, como una unidad indisoluble, como algo transversal, tal y como plantea el materialismo histórico con el concepto de *clase*. Al contrario, exponía la presencia de varios pueblos, cada uno con sus características y particularidades propias e impulsado por una fuerza interior singular, el *espíritu del pueblo*; es decir, los románticos destacaban la individualidad de cada pueblo, personificándolo (Lefebvre 1974, 153).

Es por ello que los historiadores románticos, en su afán por determinar y analizar el *volksgeist*, recurrieron, como se ha comentado en páginas anteriores, a diversas fuentes alternativas, más allá del tradicional registro escrito y material, cuyo uso para el estudio del pasado se oponía diametralmente a los postulados de la historiografía ilustrada. Era necesario para el estudio del *espíritu del pueblo* considerar los elementos característicos del *volk*, los constituyentes del folklore de un pueblo o cultura: “las tradiciones, las creencias campesinas, las fiestas rurales, las antiguas costumbres y las prácticas legales y económicas consuetudinarias” (Oka 2018, 16), en tanto que “los mitos y las leyendas poseían valor porque eran traducciones de verdades colectivas expresadas de forma imaginativa” (Crossley 1993, 195). En este sentido, es significativo remarcar que incluso la aparición del término folklore se encuentra acotada a los primeros años del siglo XIX, precisamente de las influencias del romanticismo alemán (Baycroft y Hopkin 2012, 259).

Así pues, encontramos en la producción bibliográfica de numerosos historiadores del romanticismo la presencia y el análisis de creencias, mitos y hechos fantásticos, considerados una fuente más del saber histórico. En la obra del anteriormente citado autor polaco Joachim Lelewel, resaltan las tradiciones, fábulas y cuentos como materiales para el estudio del pasado (Skurnowicz 1981, 22). Del mismo modo, Teodor Narbutt también destacó por realizar una compilación de la historia de la nación lituana, incluyendo entre los diversos volúmenes de la obra diversos mitos y leyendas lituanos, impactando de manera directa en otro romántico mencionado con anterioridad, Simonas Daukantas.

Lo mismo sucede en dos de las más relevantes tradiciones románticas de la península ibérica: los casos catalán y gallego. En Galicia, de la mano de José Vereá y Aguiar, Benito Vicetto o

Manuel Murgía, situamos la voluntad de establecer unas raíces celtíberas propias, estrechamente ligadas a la cultura celta irlandesa, en base a elementos legendarios. Siguiendo las consideraciones del clérigo e historiador Joaquín Lorenzo Villanueva, Vicetto establece los orígenes del pueblo gallego, de carácter celta, en la figura del rey mítico Breogan, líder brigante fundador de A Coruña que acabó asentándose en Irlanda (Leerssen 2016, 90; Pereira 2014, 1). Por su parte, en Cataluña eminentes románticos se sirvieron de todo un conjunto de mitos asociados al pueblo y a la tradición catalanas en su labor por elaborar una recopilación de la historia de la región. Entre ellos, destacan Manuel Milà i Fontanals, quien “anteponía las narraciones folklóricas a la ciencia contemporánea como fuente de conocimiento” (Railakari 2020, 173), y Víctor Balaguer, que tendía a introducir una narración fantástica en el relato histórico, tal y como advertimos en el caso de la leyenda del Comte Arnau o en *Al pie de la encina: Historias, tradiciones y recuerdos*, donde presenta “elementos característicos de la literatura de viajes y descripciones más propias de una guía turística con leyendas presentes todavía en la memoria colectiva de la gente de la zona, con sus componentes míticos y fantásticos” (Portals Martí 2017, 51).

A modo de resumen, encontramos en el romanticismo historiográfico el uso de leyendas, mitos, tradiciones, fiestas, cuentos y demás elementos típicos de los diferentes folklores nacionales como instrumentos para analizar el *espíritu del pueblo*, el motor de la historia según los autores, como portadores “de una verdad menos concreta que los hechos documentales pero no menos decisiva para la interpretación correcta de las acciones de las generaciones pasadas” (Grau i Fernández 2004, 146). Asimismo, se debe tener en cuenta que los románticos pretendían una amplia difusión de su obra a través de diversas vías, como la implementación de una narrativa literaria más amena, siendo la incorporación de los elementos folklóricos un medio más para tal fin. Tal argumento lo encontramos especialmente presente en la obra de Víctor Balaguer, quien trató de divulgar la historia catalana mediante la inclusión de tradiciones del territorio, tal y como se refleja en *Historia de Cataluña de la Corona de Aragón* (Palomas Moncholí 2016, 235).

Por su parte, de la misma manera que en la historiografía romántica, observamos en los medios videolúdicos la presencia de relatos míticos y de todo un conjunto de elementos legendarios. No obstante, pese a que a diferencia de los autores del siglo XIX los videojuegos no pretenden examinar las características, voluntades y anhelos intrínsecos a cada pueblo, el *volksgeist*, observamos como la implementación de elementos fantásticos en el relato histórico mostrado en los títulos tiene el mismo objetivo que anhelaban los autores

mencionados líneas atrás: garantizar la difusión del producto captando el interés del público general para, de esta manera, alcanzar un mayor número de ventas y un mayor reconocimiento.

En *Assassin's Creed Valhalla*, como título dedicado a la temática vikinga —en auge en la actualidad, tal y como muestran obras audiovisuales como *Vikings* o *The last kingdom* u otros videojuegos como *God of War* (2018)— no podían faltar alusiones a la mitología nórdica. No obstante, pese a que el título podría haber tratado la mitología desde una perspectiva histórica, realizando una fiel representación de la religiosidad presente en las comunidades noruegas y danesas establecidas en los reinos ingleses, opta, en contraposición, por hacer de la mitología un elemento vivo en el desarrollo de la historia. Así, el jugador puede hacerse con el control de *mjölnir*, el arma predilecta de Thor, y pertrecharse con la armadura de la figura legendaria de San Jorge para derrotar a las tropas de Alfred de Wessex, mostrando al espectador una extravagante combinación de hechos verídicos ataviados con componentes fantásticos que, de la misma manera que ocurría con ciertas obras románticas, podía dar lugar a una comprensión errónea del pasado.

Un caso paradigmático es el de las populares entregas de la saga *Red Dead Redemption*, que, pese a incorporar elementos verídicos de los Estados Unidos de finales del XIX y principios del XX, como el rol que ejercía la Agencia Pinkerton en el gobierno federal o menciones a la Revolución mexicana, supedita completamente la narración histórica al folklore del viejo oeste americano, con recursos como la lucha contra los indios, la conquista de la civilización y el protagonismo de las bandas de forajidos.

Un último ejemplo lo hallamos en la saga *Xuan-Yuan Sword*, desde sus primeras entregas en la década de 1990 hasta el más reciente título de la saga, del año 2020. Dicha saga se caracteriza por entremezclar relatos de la mitología china con episodios de la historia del país, otorgándole, de hecho, más importancia en la trama a los primeros que a los acontecimientos pasados.

Encontramos una gran cantidad ejemplos de obras videolúdicas caracterizadas por la inclusión de elementos legendarios, en mayor o en menor grado; sin embargo, los tres títulos escogidos destacan por hacer de los componentes mitológicos y folklóricos un elemento esencial de la trama. Tal implementación, pese a que, por una parte, pretende situar al espectador en un contexto que puede serle ajeno, como las invasiones nórdicas a los reinos ingleses del siglo IX o las antiguas dinastías chinas, obedece, por otra parte, a la voluntad de garantizarse una

mayor difusión del medio entre el público, encontrando que, efectivamente, dicha maniobra consigue resultados. *Assassin's Creed Valhalla* se convirtió tan solo pocos meses tras su lanzamiento en el segundo título más rentable para el gigante Ubisoft en toda la historia de la compañía (Rousseau 2021), cosechando, además, diversas nominaciones en varios galardones dedicados al medio. *Red Dead Redemption*, concretamente su segunda parte, estrenada en el año 2019, es “la segunda producción cultural más vendida de la historia durante su primer fin de semana en el mercado” (Venegas Ramos 2022, 19). Por su parte, *Xuan-Yuan Sword*, pese a que no ha gozado de tanto éxito en Occidente, presenta una notable influencia en el área asiática tras treinta años de historia y varias adaptaciones a televisión.

La persistencia del nacionalismo romántico

El romanticismo, como producto de su época, como elemento superestructural emanado de la incipiente infraestructura capitalista, nació en el momento de expansión de la burguesía y del libre mercado, los cuales requerían para su consolidación a escala global el establecimiento de la empresa como el pilar del nuevo orden y la atenuación de los conflictos sociales inherentes al nuevo sistema, siendo el nacionalismo el medio idóneo para tal fin (Prats 2000, 121). No es de extrañar, por tanto, que la tendencia historiográfica romántica, como fruto de este contexto, albergara un fuerte componente nacionalista en su seno.

De nuevo, los orígenes del nacionalismo romántico los encontramos en la tradición germánica, la cual había quedado sometida por Francia a principios de siglo en el marco de las campañas napoleónicas. Fue en este contexto donde los primeros románticos, destacando el caso de Fichte, proyectaron una nueva concepción sobre la nación y el nacionalismo, considerándolos como una voz común que debía abanderar la lucha contra el enemigo, la otredad. Es en este escenario donde surge el ya analizado *volksgeist*, aquel conjunto de particularidades que caracterizan al pueblo, diferenciándolo de otros, siendo en consecuencia, el *volk* el pilar fundamental del nacionalismo romántico. Del primigenio caso alemán emana, como reacción a la imposición francesa, el pangermanismo, siendo “el rasgo esencial común de la «germanidad» lo que podrá librarnos de la ruina de nuestra nación en la confluencia con el extranjero y ganar de nuevo una individualidad sustentada en sí misma e incapacitada del todo para cualquier dependencia” (Fichte 1977, 68). El nacionalismo romántico surge, por tanto, en contraposición al enemigo, al extranjero, al otro, pretendiendo resignificar el espíritu nacional para elevarlo por encima del resto.

Tal propiedad lleva a la consideración de que, con tal de estudiar el pasado bajo una perspectiva general, los historiadores debían focalizarse en los casos particulares, en cada patria, para así dotarse de una visión de conjunto, en tanto que cada nación tenía una misión histórica propia que contribuía a una meta universal, retornando así a la idea del *espíritu del pueblo* (Baár 2010, 59). Para los románticos, el estudio de las nacionalidades no debía ser el fin en sí mismo, sino un medio para alcanzar su meta, el progreso humano (Baár 2010, 59). “De acuerdo con la concepción romántica, la historia de la humanidad se asemejaba a una maravillosa sinfonía, en la que cada nación representaba un único sonido [traducción propia]” (Baár 2010, 59).

Asimismo, la idiosincrasia etnocéntrica del nacionalismo romántico, producto de la excesiva focalización en la historia de la propia nación como único método para analizar el pasado y de la ya citada consideración romántica del nacionalismo como medio para luchar contra el otro, converge, además, con un cierto carácter eurocéntrico, derivado de la coyuntura histórica en la que la tendencia se enmarca, caracterizada por el auge del imperialismo europeo por el globo.

El nacionalismo, como producto superestructural, responde a una infraestructura concreta, al modo de producción capitalista. No es de extrañar, pues, que a día de hoy, todavía bajo el yugo de dicho sistema económico, tales consideraciones acerca de la nación y el patriotismo sigan del todo vigentes. No obstante, de igual forma que el capitalismo actual no resulta ser el mismo que el de inicios del XIX, el discurso nacionalista también ha experimentado transformaciones, siendo una de las más destacadas su capacidad para difundirse por medios culturales de diversa índole, adquiriendo los videojuegos un rol cada vez más importante en dicho fin. Es necesario, por tanto, tratar de dilucidar los aspectos comunes y el carácter similar que el nacionalismo en los medios videolúdicos comparte con la historiografía romántica.

El etnocentrismo presente en gran parte de los videojuegos con temática histórica pretende, en primera instancia, ensalzar los logros y los sacrificios de la patria, mitificando acontecimientos pasados, en gran medida de índole militar, acordes con el relato nacional. Así, los títulos de género bélico, los denominados *shooters*, devienen un importante medio de difusión del espíritu patriótico, advirtiendo incluso la participación de regímenes y gobiernos en la producción de los mismos. Estados Unidos enaltece su actuación en la Guerra Fría y en Afganistán en *Call of Duty: Black Ops* (2010) y *Medal of Honor* (2010), respectivamente;

Rusia concede relevancia a su papel en Siria para acabar con los radicales islámicos en *Syrian Warfare* (2017); China destaca el martirio sufrido en la Segunda guerra sino-japonesa en *Anti-Japan War Online* (2008), título producido por el Partido Comunista Chino (Venegas Ramos 2020).

Por otra parte, percibimos que, aquellos episodios que pudieran poner en entredicho el discurso patriótico, son matizados, incluso suprimidos, de las obras, suponiendo, en consecuencia, un ejercicio de manipulación histórica. *Assassin's Creed III* (2013), al fundamentar la esencia de los Estados Unidos en la defensa de la propiedad privada y del libre albedrío, se deshace de la problemática de la esclavitud, desechando la participación de los padres fundadores en dicho sistema, pese a que George Washington, en efecto, poseía esclavos. Un caso más extremo es el de *1979 Revolution: Black Friday* (2016), cuyos autores fueron perseguidos por el régimen iraní al retratar la Revolución de 1979 desde una óptica no oficial. En palabras del exviceministro de Cultura ruso, Arseny Mironov: “Lo principal que esperamos de los fabricantes de juegos es reflejar los eventos de manera realista y con la máxima fiabilidad histórica, evitando la creación de una imagen negativa de un guerrero ruso. El juego debería tener no solo una función entretenida, sino también informativa, promover la educación militar-patriótica” (Malay 2013).

Este profundo etnocentrismo asentado en la exaltación de la nación propia conlleva la necesidad de identificar un enemigo, una otredad diametralmente opuesta, encontrándose las obras videolúdicas, del mismo modo que la tendencia romántica, fundamentadas en la oposición a la alteridad, en tanto que la esencia, el *volkgeist* de las diferentes naciones, es representado a partir del enfrentamiento contra el otro. Así, en *Kingdom Come Deliverance*, la Chequia del siglo XV se caracteriza por la lucha contra los pueblos del este europeo y por el rechazo a la cultura alemana, primando el carácter checo por encima de esta. Lo mismo sucede en *The Golden Horde* (2008), obra que presenta el nacimiento de la nación rusa en base a la lucha contra las hordas mongolas. Incluso en títulos menores hallamos la voluntad de liquidar al enemigo histórico, como refleja el título azerbaiyano *Under Occupation* (2017) y su narrativa situada en la Guerra del Alto Karabaj contra Armenia. Situamos, no obstante, la máxima expresión de esta tendencia en los juegos de estrategia, en productos como *Sid Meier's Civilization*, *Europa Universalis* o *Age of Empires*, cuya premisa básica radica en hacer de la nación escogida la potencia por excelencia, sometiendo *manu militari* al resto de sociedades y permitiendo al jugador alterar los acontecimientos del pasado, como se ha venido comentado anteriormente, con tal de reescribir la historia a su gusto.

Este exacerbado etnocentrismo, focalizado especialmente en los Estados-nación occidentales, al ser estos donde se asientan la mayoría de grandes desarrolladoras del mercado videolúdico, constituye una condición *sine qua non* para la constitución de un canon eurocéntrico y atlantista en el medio analizado. De nuevo, es en el género de la estrategia, en títulos como los mencionados líneas atrás, donde este carácter se ve escenificado, en tanto que, pese a que se permite al espectador encarnar a diversas civilizaciones o pueblos de alrededor del mundo y de cronologías distantes del presente, prima una visión eurocéntrica, en la cual la sociedad escogida se presenta extirpada de sus características históricas y dotada de una consideración occidental (Venegas Ramos 2021). “Subyace el supuesto de que el mundo sólo puede ser conquistado por culturas asociadas a una definición muy específica, eurocéntrica principalmente y culturalmente hegemónica, de la civilización. Otras maneras de ordenar una sociedad son excluidas del juego por su mera estructura” (Batalla Cueto 2020).

Así pues, del mismo modo que con la tendencia romántica, advertimos en los videojuegos un marcado componente nacionalista, con el asombro de que este mantiene todavía en la actualidad las nociones acerca de la patria y la nación presentes en la historiografía del XIX.

Una historia interactiva

Las pretensiones de la tendencia historiográfica romántica constituyen la respuesta inmediata y lógica derivada de la coyuntura política, social y académica en la que esta se sitúa. El romanticismo constituye, formalmente, una reacción frente a las luces de la ilustración, prendidas tras el estallido revolucionario en la Francia de 1789. Historiográficamente, los cánones ilustrados propugnaban ultimar el componente providencialista de la disciplina histórica, apostando, en contraposición, por una aproximación al pasado marcada por un extremo empirismo y objetivismo. En oposición, los románticos se mostraron contrarios al dogmatismo científico característico del pensamiento ilustrado, considerando que la aprehensión histórica se debía por medio de una metodología subjetiva. Si el pasado no es un compartimento estanco, estático, sino un elemento dinámico, diacrónico, vivo; en el que cada época se encuentra marcada por una determinada sentimentalidad y emoción, su estudio debía priorizar dichas subjetividades; “A la crudeza realista de la Ilustración, el romanticismo reaccionó mediante un retorno sentimental y nostálgico del pasado” (Zoraida Vázquez 1978, 103).

Tales planteamientos los hallamos en las producciones de autores exponenciales de la tendencia romántica. Destacan, en este sentido, Víctor Balaguer y su labor por elaborar una

historia nacional de Cataluña, en la cual se acabaría desechando la cientificidad en *pos* de planteamientos individuales y nacionalistas (Garcés Hernández 2006, 14), de la misma manera que ocurre con el romántico español Modesto Lafuente en *Historia general de España* (Fuertes-Arboix 2016, 433); Thomas Macaulay, quien argumentaría que “un historiador perfecto debe poseer una imaginación suficientemente poderosa para hacer su narración conmovedora y pintoresca [traducción propia]” (Wohlgemut 2003); o Jacob Burckhardt, quien, acerca del debate de la objetividad o subjetividad de la historia, designó a la misma como una disciplina acientífica, por tanto, plenamente subjetiva, debido al distanciamiento del método crítico y a las diversas particularidades que el autor puede presentar (Burckhardt 1999, 168).

La plasmación de las subjetividades del periodo era, pues, considerada por el romanticismo como uno de los principales medios para lograr una aproximación íntegra al pasado, una consideración compartida, del mismo modo, por los videojuegos, los cuales han logrado llevar a la subjetividad a su máxima expresión al ser el espectador el protagonista, en primera persona, de las acciones pretéritas y de la emocionalidad adherida a esta, consiguiendo una relación con la historia de manera completamente activa. El videojuego, por tanto, deviene la máxima expresión de la subjetividad romántica, al hacer de la historia un teatro de juegos, al convertir el pasado en un elemento interactivo.

Las obras videolúdicas logran emular una materialidad donde el yo subjetivo es capaz de experimentar las emociones connaturales al relato histórico (Portillo Fernández 2017, 5); cabe indagar, en consecuencia, en los recursos empleados para llevar a cabo tal fin.

El juego, su acción, se sirve de mecánicas determinadas en función de cómo se busque exponer la subjetividad de un suceso histórico concreto. Si se pretende plasmar el belicismo y el salvajismo de las incursiones romanas en tierras bárbaras en tiempos de la República, se dotará al jugador de mecánicas bélicas que reflejen tales percepciones, como ocurre en *Total War: Rome II* (2013). *A contrariis*, si la intención de la obra hubiese sido representar la individualidad de los civiles galos, que vieron su tierra dominada por el águila romana, se habrían ofrecido, como pilar de la acción, mecánicas enfocadas, no a la guerra, sino a la supervivencia de la comunidad frente al invasor. Pese a situarse en la crisis del siglo XIV, el intimismo de *A plague tale: Innocence* requiere del distanciamiento del conflicto, enfocándose la obra en mecánicas de sigilo y evasión, permitiendo al espectador comprender la subjetividad del momento, marcada por el miedo a la plaga de peste y a las ratas, portadoras

de la enfermedad, el pavor a los soldados, tanto franceses como ingleses, y el establecimiento de un cierto tenebrismo. “Si el diseñador ha escogido el verbo disparar, el verbo fotografiar o el verbo hablar como hegemónico para solventar los diferentes retos que plantea al jugador durante la partida esta elección cambiará por completo la representación del pasado presente en ese título” (Venegas Ramos 2020).

Seguidamente, situamos un agente que, desde la última década, ha ido extendiéndose a gran parte de los juegos y que, sin duda alguna, supone un claro ejemplo de subjetivización del pasado: la inclusión de elecciones en el relato. Muchos videojuegos presentan al jugador la posibilidad de escoger entre diferentes elecciones, muchas de las cuales acaban teniendo un gran impacto, no solo en la historia del protagonista, sino en los hechos históricos en sí. En el anteriormente citado *Assassin's Creed Valhalla*, el jugador tiene en sus manos la posibilidad de matar, o no, al rey francés Carlos III el Gordo; una elección de suma importancia para la historia francesa, otorgándole libre albedrío, en última instancia, libertad, al jugador para alterar el curso la historia a placer, en base a un carácter esencialmente subjetivo. Una historia a la carta, en definitiva.

Este factor se relaciona directamente con una tendencia a la personalización del pasado, exhibido especialmente en títulos de estrategia, destacando las sagas *Total War*, *Sid Meier's Civilization* o *Europa Universalis*, entre muchas otras. Tales títulos basan su planteamiento en conceder al jugador la capacidad de crear su imperio, su nación, y de manipular el relato histórico en función de elementos netamente subjetivos. De este modo, Polonia puede declararle la guerra a la República veneciana en el siglo XII; Azaña puede continuar a la cabeza de la presidencia de la Segunda República Española tras la Guerra Civil; Cleopatra puede proclamar un Estado fascista; o bien, se permite erigir un Imperio romano en Asia. Este discurso de personalización del pasado, que tradicionalmente había quedado relegado a títulos de estrategia exclusivos para PC, se encuentra a día de hoy en expansión gracias a la difusión de juegos y aplicaciones móviles que plantean el mismo esquema que los productos citados líneas atrás.

Por último, de la misma forma que los historiadores románticos no renegaban de la búsqueda de la verdad histórica, sino que, a su vez, trataban de alcanzar las emociones del lector, comprometiendo sus sentidos con el pasado (Then & Now 2020), los videojuegos también tratan de apelar a la subjetividad del propio jugador. En un momento como el actual, en el que toda la información queda condensada en elementos visuales como titulares, tuits, fotografías

o vídeos, los videojuegos requieren, de la misma manera, captar y mantener la atención del jugador por medio de elementos propios del pasado fácilmente reconocibles por el público general, de una manera inmediata (Martín Prada 2018, 25).

En este sentido, encontramos la inclusión de célebres obras de arte, melodías o canciones populares, incluso himnos, localizaciones y contextos o personajes históricos reconocidos: en *Assassin's Creed Unity* (2014), título ambientado en la Revolución francesa, el protagonista colabora en cierto momento de la trama con Napoleón Bonaparte; en la misma obra, advertimos NPCs entonando La Marsellesa; en una entrega anterior de la saga, *Assassin's Creed II* (2009), vemos a Leonardo Da Vinci pintando La Gioconda. “La antigua profundidad de los signos ha ido venido sustituida su fuerza por la intensidad de las formas de su presencia. Las cosas se comparecen ahora en sus elementos más obvios, facilitando su inmediata aprehensión” (Martín Prada 2018, 25).

A modo de conclusión, siguiendo al director artístico de varias entregas de la saga *Assassin's Creed*, Raphael Lacoste: “Nos orientamos hacia una dirección visual romántica, como el movimiento artístico con el mismo nombre (...) las ambientaciones que escogemos necesitan poseer una fuerte fantasía propia y ser capaz de ofrecer emociones al jugador” (3Djuegos 2021).

Conclusión

Tras haber llevado a cabo un extenso análisis comparativo entre los videojuegos y las consideraciones de la historiografía romántica, podemos constatar varias conclusiones. En primer lugar, queda patente como ambos objetos de estudio localizan la acción en ambientaciones pasadas de índole diversa con el fin de lograr la abstracción del lector y jugador, para desinhibirlo del presente en crisis, destacando en este sentido el medievo y el ámbito oriental.

Seguidamente, relacionado con la consideración anterior, advertimos como ambos medios pretenden determinar el carácter intrínseco del periodo seleccionado, el *zeitgeist*, sirviéndose para ello de elementos intangibles e inmateriales para el análisis del *espíritu del tiempo*, así como de la cotidianidad de las sociedades pretéritas, siguiendo la idea de la resurrección de la historia planteada por Michelet. Para los dos sujetos examinados, la meta esencial es “la reproducción de la atmósfera ideológica de la época para comprender más de cerca el pasado” (DayoScript 2020), pero mientras el romanticismo plantea su resurrección, los videojuegos

suponen la culminación de esta idea, proponiendo la participación del espectador en el propio pasado, de manera interactiva.

A continuación, como consecuencia de la consideración del pueblo como núcleo fundamental de su análisis historiográfico, situamos en las diferentes obras de los románticos del siglo XIX la voluntad de comprender el *volksgeist* por medio de fuentes alternativas emanadas de la subjetividad popular, tales como el imaginario colectivo, las leyendas o el folklore, entre otras. Asimismo, se constata la pretensión de dichos autores de emplear tales recursos fantásticos y quiméricos como reclamo para captar la atención del lector, garantizando así la difusión de su obra. Si bien es cierto que las obras videolúdicas difieren en este sentido del propósito romántico de dilucidar el *espíritu del pueblo*, se caracterizan, del mismo modo, por servirse de los elementos ficticios anteriormente mencionados con el fin máximo de atraer a las masas al producto y a la narración, asegurándose, como se ha visto ejemplificado con el caso de tres títulos, el éxito a nivel de ventas, prestigio y galardones.

Por otra parte, se deduce de la comparativa entre romanticismo y videojuegos la presencia de una doctrina nacionalista del todo similar en ambos medios. Los Estados-nación, tanto del XIX como del XXI, requieren de la glorificación de su pasado, llegando incluso a manipular el relato histórico con tal fin, y de la designación de un enemigo, un otro, para fundamentarse. Necesitan de una memoria propia, entendida como la consideración subjetiva de los sucesos pasados, siendo la tendencia romántica y los videojuegos un medio para la constitución de dicho relato sobre el pasado a la par que para garantizar su difusión en las masas; ambos resultan ser el fruto de una superestructura concreta que requiere de la difusión del espíritu nacionalista para el mantenimiento de la infraestructura capitalista.

Por último, se afianza la consideración de los medios videolúdicos como la sublimación del carácter subjetivo del romanticismo en base al componente interactivo. El pasado ha dejado de ser algo inerte y estanco para pasar a ser un espacio vivo y dinámico en el que el jugador se inmerge, captando las emociones, las vivencias y la subjetividad de las sociedades anteriores.

Todo este conjunto de elementos, por separado, carecen de una importancia significativa, pero puestos en común resultan indicativos de una dinámica propia, afirmando la prevalencia de los postulados del romanticismo historiográfico en los videojuegos. Tras haber constatado tal hecho, cabría entonces cuestionarse por qué los medios videolúdicos narran el pasado por medio del lenguaje romántico, si tales recursos culturales reinciden en los postulados de autores como los citados en este escrito de manera inconsciente, fruto de una superestructura

presente desde finales del siglo XVIII hasta la actualidad; o consciente, con algún fin concreto.

Sea como fuere, el sector de los videojuegos resulta ser a día de hoy un mercado en auge, tanto a nivel económico como social, con un mayor impacto en las generaciones más jóvenes. Su importancia no debe ser tratada como una cuestión baladí y, dados los niveles de ventas que presentan las obras ambientadas en el pasado, junto con el mantenimiento de las tesis románticas en la forma en cómo estos narran la historia, se requiere de la atenta observación de la academia sobre ellos, y quizá sobre el resto de productos culturales de masas. Pues para discernir y profundizar en todas las cuestiones señaladas a lo largo de este escrito, la intervención de historiadores e historiadoras se torna urgente en el emergente campo de los *game studies*, en el abordaje y la aproximación al relato mostrado en los videojuegos, a las *memorias remotas*.

Bibliografía

- “A History of the Czech nation in Bohemia and Moravia”. En *National Romanticism*, editado por Michal Kopeček y Balázs Trencsényi, 50-56. Budapest: Central European University Press, 2007.
- Al-Da'mi, Muhammed. “Orientalism and arab-islamic history: an inquiry into the orientalist's motives and compulsions”. *Arab Studies Quarterly* 20, no. 4 (1998): 1-11. https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1c3utr0/cdi_proquest_journals_220606509.
- Aurell, Jaume y Burke, Peter. “El siglo de la historia: historicismo, romanticismo, positivismo”. En *Comprender el pasado: una historia de la escritura y el pensamiento histórico*, editado por Peter Burke, Jaume Aurell, Catalina Balmaceda y Felipe Soza, 199-236. Madrid: Akal, 2013.
- Baár, Monika. *Historians and Nationalism*. Oxford: Oxford University Press, 2010.
- Batalla Cueto, Pablo. “Videojugar la nación”. La soga. Revista cultural. 15 de diciembre de 2020. <https://lasoga.org/videojugar-la-nacion-politica-videojuegos/>.
- Baycroft, Timothy y Hopkin, David. *Folklore and Nationalism in Europe During the Long Nineteenth Century*. Cambridge: Brill, 2012.
- Burckhardt, Jacob. *Judgments on History and Historians Jacob Burckhardt*. Indianapolis: Liberty Func Inc, 1999.
- Carr, E. H. *¿Qué es la historia?* Barcelona: Editorial Ariel, 1983.
- Crossley, Ceri. *French historians and romanticism: Thierry, Guizot, the Saint-Simonians, Quinet, Michelet*. Londres: Routledge, 1993.
- DayoScript. “Historia, mentiras y videojuegos”. Vídeo de Youtube, 22:43. Publicado el 7 de noviembre de 2020, https://www.youtube.com/watch?v=UHt3rtk6_MA.
- Fajardo, Juan Rafael. “F. Engels. Carta a Jose Bloch. En Königsberg”. Marxists Internet Archive. Septiembre de 2001. <https://www.marxists.org/espanol/m-e/cartas/e21-9-90.htm>.

- Fichte, J. Gottlieb. *Discursos a la nación alemana*. Madrid: Editora Nacional, 1977.
- Fuertes-Arboix, Mónica. “Mito, realidad e historia de España en los escritos de Modesto Lafuente”. En Blanca Ripoll Sintés y Jessica Cáliz, *La historia en la literatura española del siglo XIX*, editado por José Manuel González, Marisa Sotelo, Marta Cristina Carbonell, Hazel Gold y Dolores Thion, 433-442. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Garcés Hernández, Ángel. “La historia de Cataluña de Víctor Balaguer (1860-1863), paradigma de historias nacionales”. Tesis doctoral. Universitat de Barcelona, 2006.
- Grau i Fernández, Ramon. “La historiografía del romanticismo (de Prósper Bofarull a Víctor Balaguer)”. En *Història de la historiografia catalana*, editado por Albert Balcells, 141-160. Barcelona: Institut d'Estudis Catalans, 2004.
- Ka-May Cheng, Eileen. *Historiography. An Introductory Guide*. Londres y Nueva York: Continuum International Publishing Group, 2012.
- Kitch, Malcolm. “Jacob Burckhardt: romanticism and cultural history”. En *Historical Controversies and Historians*, editado por William Lamont, 133-146. London: UCL Press, 1998.
- Leerssen, J.. “Gods, Heroes, and Mythologists: Romantic Scholars and the Pagan Roots of Europe’s Nations”. *History of Humanities* 1, no. 1 (2016): 71-100. DOI: [10.1086/685061](https://doi.org/10.1086/685061).
- Lefebvre, Georges. *El nacimiento de la historiografía moderna*. Barcelona: Ediciones Martínez Roca, 1974.
- Leuschner, Torsten. “The German Drang Nach Osten: Linguistic Perspectives on Historical Stereotyping”. *German life and letters* 65, no. 1 (2012): 94-108.
- Malay, Elena. El gobierno resolverá la tarea de educar el patriotismo de forma lúdica”. *Izvestia*. 4 de octubre de 2013. <https://iz.ru/news/558084>.
- Martín Prada, Juan. *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*. Madrid: Akal, 2018.
- Mitzman, Arthur. *Michelet, historian: rebirth and romanticism in Nineteenth-Century France*. Chelsea: Yale University Press, 1990.

- Oka, Masao. "Folklore Studies in Germany and Austria". *Japanese Review of Cultural Anthropology* 18-2, (2018): 15-28. DOI: https://doi.org/10.14890/jrca.18.2_15.
- Palomas Moncholí, Joan. "La Historia de Cataluña y de la Corona de Aragón en la trayectoria intelectual de Víctor Balaguer". *Cercles: revista d'història cultural*, no. 19 (2016): 223-246.
- Pereira, Fernando. "Manuel Murguía e a lenda de Breogán". *Gallaecia: revista de arqueoloxía e antigüidade*, no. 33 (2014): 281-307.
- Perpinyà, Núria. "European Romantic Perception of the Middle Ages: Nationalism and the Picturesque". *Imago temporis*, no. 6 (2012): 23-47.
- Portals Martí, Joan. "El Montseny de Víctor Balaguer. Al pie de la encina. Una aproximació romàntica i llegendària al Monseny de finals del segle XIX". *Butlletí de la Biblioteca Museu Balaguer*, no. 10 (2017): 48-61. <https://raco.cat/index.php/ButlletiBalaguer/issue/view/27129>.
- Portillo Fernández, Jesús. "Ontología, funciones y discurso en el videojuego". *Revista Humanidades: Revista de la Escuela de Estudios Generales* 7, no. 1 (2017).
- Prats, Llorenç. "El concepto de patrimonio cultural". *Cuadernos de antropología social*, no. 11 (2000): 115-136.
- Railakari, Tomàs Vibot. "La llegendària". *Estudis de Literatura Oral Popular. Studies in Oral Folk Literature*, no. 9 (2020): 172-176.
- Rousseau, Jeffrey. "Assassin's Creed Valhalla already second most profitable title in Ubisoft history". *Games industry.biz*. 28 de octubre de 2021. <https://www.gamesindustry.biz/assassins-creed-valhalla-already-second-most-profitable-title-in-ubisoft-history>.
- Rubio, Xavier. "Un territorio inexplorado: los videojuegos, la arqueología y el estudio del pasado". En *Patrimonio digital: Métodos computacionales y medios interactivos para estudiar y divulgar el patrimonio cultural*, editado por Diego Jiménez-Badillo, 175-186. Ciudad de México: Instituto Nacional de Antropología e Historia, 2021.

Sanmartín, Rebeca. “Del Romanticismo al Modernismo: análisis del medievalismo en la prensa ilustrada de las décadas realistas”. *Dicenda: Estudios de lengua y literatura españolas*, no. 18 (2000): 331-352.

Skurnowicz, Joan S. *Romantic Nationalism and Liberalism: Joachim Lelewel and the Polish National Idea*. Nueva York: Columbia University Press, 1981.

Then & Now. “Detachment, Objectivity, Imagination: A Critique”. Vídeo de Youtube, 8:58. Publicado el 24 de enero de 2020.
<https://www.youtube.com/watch?v=KH8U0CO4Iak>.

Thomas Hall, Stefan. “James Macpherson’s Ossian: Forging Ancient Highland Identity for Scotland”. En *Constructing nations, reconstructing myth*, editado por Andrew Wawn, Graham Johnson y John Walter, 3-26. Turnhout: Brepols Publishers, 2007.

Venegas Ramos, Alberto. “El videojuego histórico como memoria literal y memoria ejemplar”. *Historiografías: revista de historia y teoría*, no. 18 (2019): 30-54.

Venegas Ramos, Alberto. “Apuntes sobre videojuegos y nacionalismo: el caso de Rusia y China”. Presura. Estudios sobre cultura visual digital. 17 de abril de 2020.
<https://www.presura.es/blog/2020/04/17/otros-discursos-videojuegos-nacionalista-del-siglo-xxi/>.

Venegas Ramos, Alberto. “Las mecánicas como forma de interacción activa con el pasado”. Presura. Estudios sobre cultura visual digital, 9 de junio de 2020.
<https://www.presura.es/blog/2020/06/09/las-mecanicas-como-forma-de-interaccion-activa-con-el-pasado/>.

Venegas Ramos, Alberto. *Pasado interactivo. Memoria e historia en el videojuego*. Sans Soleil Ediciones, 2020.

Venegas Ramos, Alberto. “Etnocentrismo e imposición de un pasado en el videojuego de historia”. Presura. Estudios sobre cultura visual digital. 30 de agosto de 2021.
<https://www.presura.es/blog/2021/08/30/etnocentrismo-apropiacion-pasado-videojuego-de-historia/>.

Venegas Ramos, Alberto. *Pasado virtual. Historia e imagen en el videojuego*. Sans Soleil Ediciones, 2022.

Vizer, Eduardo Andrés y Carvalho Helenice. “La mediatización del zeitgeist. Imaginarios en pantalla”. *In Mediaciones de la comunicación* 14, no. 2 (2019): 25-41. DOI: <https://doi.org/10.18861/ic.2019.14.2.2912>.

Wohlgemut, Esther. “Southey, Macaulay and the Idea of a Picturesque History”. *Romanticism on the Net*, no. 32-33 (2003), <https://doi.org/10.7202/009261ar>.

Zoraida Vázquez, Josefina. *Historia de la historiografía*. México D. F.: Ediciones Ateneo, 1978.

3Djuegos. “Por qué los mundos abiertos de Assassin's Creed son más románticos que históricos”. 3Djuegos. 15 de marzo de 2021. <https://www.3djuegos.com/juegos/assassins-creed-valhalla/noticias/por-que-los-mundos-abiertos-de-assassins-creed-son-mas-210315-112159>.