

## Eikón Imago

ISSN-e: 2254-8718

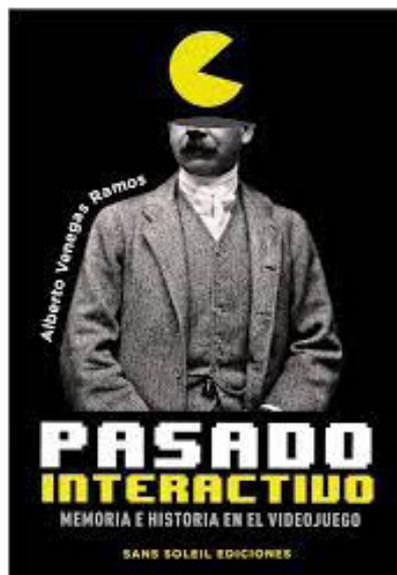
<https://dx.doi.org/10.5209/eiko.79553>

Venegas Ramos, Alberto. *Pasado interactivo. Memoria e historia en el videojuego*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil Ediciones, 2020 [ISBN: 978-84-121578-1-9]

Hay muchas maneras de viajar en el tiempo. La más conocida, la que usa la palabra para reconstruir con la máxima exactitud posible una realidad pretérita, suele habitar entre lo académico y la divulgación. Pero no es la única, y cada vez tiene que enfrentar a rivales más potentes. En este contexto, *Pasado Interactivo* nos propone una manera diferente de pensar la historia. Alberto Venegas parte de una postura muy clara: la historia (la memoria) no se conforma por los hechos -o no únicamente por los hechos-, sino por la representación de los mismos. En el escenario que habitamos, gran parte de lo histórico ocupa lugares que, a priori, parecerían ajenos a él. Los libros de historia ya no son -si es que alguna vez lo fueron- la principal vía de acceso al pasado: hoy aprendemos historia principalmente desde sus representaciones y no desde los datos. A los habituales de lo histórico, entre los que encontramos todo tipo prácticas culturales, debemos añadir un nuevo integrante: el videojuego.

Dada su vinculación con el entretenimiento, el ámbito de lo videolúdico ha tardado en ser considerado un elemento importante en la construcción del relato de lo histórico bajo la mirada académica. Se trata, sin embargo, de una industria que llega cada vez a un espectro más amplio de la población, y cuya influencia se deja notar, como ya sucedía con otros sectores, en nuestra manera de atender, entender, conocer y relacionarnos con la realidad. En este sentido, y teniendo en cuenta la proliferación de productos que beben del historicismo, el texto identifica dos problemáticas diferenciadas: de una parte, el hecho de que el videojuego se sitúe como principal referente del pasado, y, de otra, el valor que tiene el estudio de este fenómeno para analizar a la sociedad contemporánea.

Ambas líneas discursivas están presentes a lo largo de todo el escrito, pero el autor parece trasladar su atención hacia otro punto: los videojuegos -especialmente aquellos que se presuponen históricos- no nos ponen en contacto con la realidad histórica, sino que nos trasladan a lo que él denomina *hiperhistoria*, esto es, una “representación del pasado condicionada por la seducción, la rentabilidad y la diversión, cuyo principal objetivo es convertir el ayer en un producto estético para el consumo de masas” (p. 23). Como reitera más adelante, su “único fin es el consumo” (p. 56), por lo que la problemática que se deriva de este tipo de propuestas radica en que parecen primar el entretenimiento sobre el rigor histórico.



Sabemos que muchas personas tienen en las virtualidades de lo videolúdico un contacto con lo histórico que podría ser identificada como interactuar con el pasado. Sin embargo, Venegas afirma rotundamente en las primeras páginas de su libro que “el videojuego no puede ser historia porque ni es su intención, ni es su preocupación, y además su forma no se lo permite” (P. 43). Queda claro: el videojuego no es Historia. Este comentario, que se lanza en oposición a la afirmación del juego como historia que proponen Adam Chapman y autores afines, subraya una distinción importante para comprender el resto del libro que nos ocupa. En sus páginas no llegan a definirse muchos de los conceptos con los que se trabaja -o, al menos, no llegan a definirse filosóficamente-, pero sí que se establece una clara diferenciación entre historia y memoria. Los videojuegos, en tanto que representación, pertenecen a este segundo espacio.

Una producción *de época* no tiene por qué partir de la premisa de mantener rigor histórico. Del mismo modo, el videojuego no es historia, pero sí puede remitirnos a acontecimientos históricos. Dado que sus universos están mediados por la representación, pertenecen al ámbito de la memoria, y a partir de esta identificación se procede a diferenciar cuatro tipos de revisión del pasado: individual, colectiva, oficial y estética. Cada una presenta características específicas, que son detalladas mediante casos prácticos. A través del análisis de distintos juegos, de cómo construyen sus pasados interactivos,

Venegas desvela y acota los pormenores de cada una de las categorías que define. En sus análisis se centra, por norma general, en lo narrativo, aunque el propio autor reconoce que, aunque es en este espacio donde suele implementarse el contenido histórico, no es el único posible (p.30). No obstante, en su descripción de *This war of mine* (11 bit studios, Crunching Koalas, 2014) parece saltarse sus propias normas para ofrecer un análisis mucho más completo de cómo el juego se relaciona con el pasado no solo en su narración, sino también en sus reglas, en lo que tiene de interactivo y en la jugabilidad. Teniendo en cuenta el potencial de dicho análisis, la postura clásica, tan cercana a esa vieja costumbre de separar forma y contenido, se nos queda corta. Lo mismo sucede con la escasa atención que se presta a quienes juegan y/o participan del juego: si bien aparecen referenciados en el texto, el análisis pasa de puntillas por sus experiencias para centrarse en la creación de la narración. Esta decisión nos devuelve a una manera *tradicional* de interpretar la cultura, siempre vinculada a la obra o, a lo sumo, a quien la pone en pie, pero nunca a su público. Es una pena que el autor nunca llegue a atravesar las puertas que abre hacia otras maneras posibles de entender el juego, aunque su mera existencia permite que quien lee pueda sentir una leve corriente de aire fresco.

A medida que avanza el libro, entendemos que una de las preocupaciones principales del autor es la reificación del pasado a través del videojuego y el impacto que esta reconstrucción de la historia basada en criterios que identifica como estéticos tiene en la sociedad, lo cual enlaza con las premisas expuestas en el inicio. Dicha cuestión se hace especialmente evidente en la descripción de la memoria estética, que es precisamente a la que vincula el concepto de hiperhistoria. Esta forma de memoria nos remite a la tradición icónica y visual, y construye su propuesta a través de imágenes que no pertenecen al pasado, sino a representaciones del pasado que su audiencia es capaz de reconocer e interpretar como verosímiles. Precisamente este concepto, el de verosimilitud, es principal en la argumentación de Venegas: la repetición de imágenes y mensajes y el uso de clichés se deben -considera el autor- a un intento de trasladar a quienes acceden a la representación la sensación de que aquello que percibe es *veraz*. A ello responde, por ejemplo, el uso de retrolugares, “hechos, objetos e ideas que aparece repetidos con asiduidad en los medios de comunicación de masas y que tienen a evocar un momento histórico completo” (p. 128). Los retrolugares son esos espacios comunes en nuestro imaginario, esas imágenes que no necesariamente provienen del conflicto, sino de la representación del conflicto. No es de extrañar que el texto introduzca a Baudrillard y su estética del simulacro para respaldar esta postura.

Cualquier paso en falso en este pasado reificado supone una reacción del público: hay espacios que no son representados, como los campos de concentración, o representaciones que han sido estandarizadas cuando nunca fueron certeras, sino basadas en arquetipos. Si volvemos a la problemática definida por el autor, esto es, si el videojuego se convierte en el único referente del pasado, nuestra relación con la historia se acaba diluyendo en múltiples capas de representación que hacen

que pierda su valor y que deje de referir a sí misma para hablar de su propia representación. En el videojuego hiperhistórico, para que el jugador se sienta parte de esta debe parecer real. Con el objetivo de conseguir este simulacro de autenticidad histórica el videojuego histórico más popular sigue dos pasos: seleccionar elementos (...) fácilmente reconocibles (retrolugares) y crear un escenario verosímil apoyado en la memoria estética del momento (p. 200).

Así, lo verosímil se construye a través de lo estético. Pero lo estético es utilizado por el autor como sinónimo de banalización, como si toda memoria estética primase la diversión, el entretenimiento y la seducción (en sus propias palabras). Estetizar implica trivializar la memoria. Es convertirla en objeto de consumo, en mercancía. Este concepto es muy cercano a la idea de espectáculo que defiende Debord pero, a mi juicio, parte de una interpretación bastante estrecha de lo estético, lo que hace que la memoria estética, aunque bien acotada y definida, acabe generando rechazo. Al contraponer elementos que no necesariamente están enfrentados, como veracidad y diversión, al relacionar lo estético con la espectacularización y contraponerlo a la opción moral, se genera una idea bastante superficial del videojuego como objeto estético.

Sin embargo, estetizar no implica necesariamente convertir en espectáculo. Toda historia representada, en tanto que representación, está necesariamente estetizada, lo que puede entrar en conflicto con el concepto de historia más rígido, pero abre todo un campo de posibilidades en lo que respecta a la experiencia estética. Dicha vivencia puede encajar perfectamente con la idea de conmemoración y reflexión que Venegas contrapone a la normalización y el espectáculo. Lo estético nos permite acceder a la realidad de una manera diferente, lo que nos ofrece, a su vez, percibirla y comprenderla en otros términos, con otros tiempos que deriven, potencialmente, en otras maneras de conocer [de manera similar a aquello que defendía Schiller en sus Cartas sobre la Educación Estética del Hombre (1795)].

De otra parte, el rechazo al entretenimiento tampoco es inocuo, ni carece de antecedentes teóricos: parte de una concepción clásica (y con claras reminiscencias kantianas) de lo estético en la que aquello que no trasciende carece de interés. Pese a ello, el desarrollo de la cultura en los últimos años ha hecho más evidente si cabe que no solo puede haber reflexión en el entretenimiento en los tiempos de la jugabilidad y la gamificación, sino que lo hay y debe ser puesto en valor.

En general, la propuesta se inclina por la divulgación, sin ahondar en conceptos clave que esboza sin llegar a desarrollar. Las definiciones a las que alude pecan de clásicas y no terminan de funcionar en un contexto cambiante y acelerado como el que se vincula a las nuevas tecnologías.

Hay algunos problemas de índole filosófica en la propuesta de Venegas. Estos pequeños problemas teóricos, que tienen más que ver con las ausencias que con lo que sí está presente en el texto, no dejan de ser parte de lo reseñable de *Pasado interactivo*: el texto consigue, ade-

más de su cometido en cuanto a propuesta divulgativa, que nos hagamos preguntas, que queramos saber más. Consigue situar al videojuego en el lugar que merece y generar un espacio en el que no solo se desarrolla teóricamente el papel que juega lo videolúdico en la construcción de la memoria (de los distintos tipos de memoria) desde el ámbito de lo histórico introduciendo lo

político, sino que también ofrece un terreno fértil para la reflexión estética.

Paula Velasco Padiál  
Universidad de Sevilla  
[pvelasco@us.es](mailto:pvelasco@us.es)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7124-5078>