

## Estudios Visuales, intermedialidad, espacio, anacronismo, memoria y *embodiment*: el caso del videojuego *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft, 2014)

Marta Piñol Lloret

Universitat de Barcelona 

<https://dx.doi.org/10.5209/eiko.91002>

Recibido: 15 de julio de 2023 / Aceptado: 28 de septiembre de 2023 / Publicado: 1 de enero de 2024

**ES Resumen:** En la actualidad las imágenes son omnipresentes: estamos rodeados de ellas, vivimos por ellas, habitamos en ellas e, incluso, devenimos imágenes. Es por ello que resulta imperativo aproximarnos a la Historia del Arte con una mirada inclusiva que nos permita repensar sus roles y añadir nuevos medios, entre los que destacan los videojuegos. Así, nos hemos aproximado a su análisis a partir de los Estudios Visuales y de un nutrido marco teórico para interrogarnos acerca de la intermedialidad y transmedialidad de una de las entregas de la saga *Assassin's Creed, Unity* (Ubisoft, 2014), especialmente relevante para acercarnos a la tecnocultura, a la concreción del espacio en un lugar y como se despliega en los videojuegos, el *embodiment* y el *emplacement*, las estrategias que desarrolla este título para apelar a la autenticidad apostando por la verosimilitud y el re-conocimiento en vez de la exactitud, la relevancia del anacronismo, cómo propone una nueva materialidad, cómo explora las conexiones entre la historia y la memoria, y cómo se sitúa en relación a los géneros. Como se evidencia en el artículo, en los videojuegos se ponen en tensión todas estas cuestiones y se advierte el peso de nuestra memoria visual y el rol que desempeña en cómo percibimos las imágenes y la importancia que les damos.

**Palabras clave:** Videojuegos; Intermedialidad; Estudios Visuales; Memoria; *Embodiment*

## ENG Visual Studies, intermediality, space, anachronism, memory and *embodiment*: the case of the videogame *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft, 2014)

**ENG Abstract:** Nowadays, images are everywhere: we are surrounded by them, we live by them, we inhabit them and we even become images. That is why it is imperative to approach Art History with an inclusive approach that allows us to rethink its roles and add new media, among which videogames stand out. Thus, we have approached its analysis from Visual Studies and a rich theoretical framework to question ourselves about the intermediality and transmediality of one of the games of the *Assassin's Creed* saga, *Unity* (Ubisoft, 2014), especially relevant to approach technoculture, the materialization of space in a place and how it is deployed in videogames, the *embodiment* and *emplacement*, the strategies developed by this title to appeal to authenticity by relying on verisimilitude and recognition instead of accuracy, the relevance of anachronism, how it proposes a new materiality, how it explores the connections between history and memory, and how it is situated in relation to genres. As evidenced in the article, videogames address all these issues and acknowledge the weight of our visual memory and the role it plays in how we perceive images and the importance we give to them.

**Keywords:** Videogames; Intermediality; Visual Studies; Memory; *Embodiment*

**Sumario:** 1. Introducción. 2. El caso de *Assassin's Creed* como paradigma de la intermedialidad. 3. Del espacio al lugar. 4. El videojuego como una nueva materialidad. 5. Imágenes de la memoria, imágenes para la memoria. 6. Conclusiones. 7. Fuentes y referencias bibliográficas

**Cómo citar:** Piñol-Lloret, Marta. "Estudios Visuales, intermedialidad, espacio, anacronismo, memoria y *embodiment*: el caso del videojuego *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft, 2014)". En *Las fronteras de la historia del arte y los estudios visuales. Reflexiones en torno a su objeto de estudio*, editado por Gorka López de Munain. Monográfico temático, *Eikón Imago* 13 (2024), e91002. <https://dx.doi.org/10.5209/eiko.91002>

## 1. Introducción

Vivimos rodeados por imágenes y, a menudo, vivimos por las imágenes, habitamos en las imágenes y devenimos imagen. No es de extrañar, por tanto, que la cultura visual cobre una inusitada importancia, así como la intermedialidad. Y este último concepto halla su acomodo perfecto en los Estudios Visuales, que implican una resituación de los diferentes artefactos visuales. No podemos pasar por alto que su definición ha sido muy reflexionada desde su origen, a propósito de qué relación tiene con la disciplina de la Historia del Arte, hasta ese momento responsable soberana del tratamiento de las imágenes a partir de su valoración como “obras de arte”. En cambio, con los Estudios Visuales el acento se desplaza de una valoración cualitativa a cuestiones como su carácter de construcción cultural o su incardinación en el ámbito de la visualidad, trasladándose el enfoque desde el objeto visual hacia la visualidad y, como bien señala Anna Guasch, siguiendo a Jessica Evans, Nicholas Mirzoeff y Stuart Hall:

La reivindicación de la visualidad busca dar respuesta al rol de la imagen como portadora de significados en un marco dominado por las perspectivas globales, la fascinación por la tecnología y la ruptura de los límites alto-bajo, más allá de toda jerarquizada memoria visual<sup>1</sup>.

Tal cambio implica un cese de la hegemonía de las imágenes artísticas, pues el factor determinante se mueve de ese enfoque cualitativo/estético hacia su significado cultural. Nos referimos, en otras palabras, a poner el foco en las propias imágenes en detrimento del paradigma textual y semiótico, algo que aconteció a mediados de la década de los años noventa, cuando autores como W.T.J. Mitchell y Gottfried Boehm publicaron aportaciones sustanciales y se produjo lo que se llamó, respectivamente el giro pictorial y el giro icónico, dando lugar al origen de los *Visual Studies* y a la *Bildwissenschaft*. En ese sentido, sobresale la diferenciación planteada por Mitchell entre *image* y *picture*, recurriendo a la preeminencia de la primera<sup>2</sup> y evidenciando el problema que tenemos debido al lenguaje, en tanto que el vocablo imagen tiene múltiples acepciones y no podemos efectuar esta diferenciación semántica tan necesaria. Y, justamente, en el salto de la obra de arte a la imagen, teóricos como Hans Bredekamp o Hans Belting han desempeñado un rol sustancial.

Y siguiendo con Mitchell, él defiende que actualmente la imagen ha derrotado la preeminencia de la palabra escrita – una utopía que ya a principios

del s. XX deseó Bela Balázs al apelar al hombre visual<sup>3</sup>– y ello implica un cambio en las formas de sociabilidad y de subjetividad<sup>4</sup>. De hecho, José Luis Brea defendió la idea de que para algunos autores – remitiendo de manera directa al citado Mitchell– no sólo se trata de defender que en nuestra cultura lo visual y el universo de las imágenes han logrado una importancia creciente, sino que se va más allá al caracterizar nuestra cultura en contraposición con el carácter lingüístico de la anterior, señalando que incluso la dicotomía moderno/postmoderno se podría recodificar en estos términos, apelando a una cultura visual que habría tenido lugar a partir del giro icónico<sup>5</sup>.

Y es que un elemento clave es la movilidad de las imágenes gracias a la interconexión que permite la esfera digital. En este sentido, Jorge Martínez Luna indica que la imagen digital se reconoce en el señalamiento telepresencial y multisincrónico de un aquí y un ahora, añadiendo que eso implica replantear los límites entre el mundo físico y digital:

La digitalidad electrónica puede tomarse en efecto como la etapa final de un proceso de desaparición de lo real y de eliminación de la referencia, la verdad y la objetividad. Las imágenes ya no serían garantes de una verdad visual porque no funcionan como significantes con significado y valor fijo<sup>6</sup>.

En el fondo, nos estamos refiriendo al desmantelamiento del vínculo entre la lógica de la visión y la verdad; dicho en otras palabras, a eliminar el ocularcentrismo<sup>7</sup>. Esta puesta en crisis de lo real a propósito de las imágenes también tiene que ver con una puesta en crisis de la imagen original; en palabras de Juan Martín Prada, “no hay imagen original en el ámbito digital”<sup>8</sup>. En cuanto a la relación que éstas guardan con su referente, ello implica trastornar por completo los planteamientos tradicionales de la semiótica, pues tienen autonomía frente a su referente, de ahí que Román Gubern sostenga que la imagen infográfica, ajena a cámaras y objetivos, no depende de las apariencias visibles del mundo físico y no requiere de referentes, pues al haber eliminado a la cámara – e incluso al espectador– la imagen de síntesis tiene como punto de partida un ‘ojo sin cuerpo’ y se logra así el deseo de la imagen con autonomía absoluta en un proceso de desrealización que culmina con la realidad virtual<sup>9</sup>. Así, este autor sostiene que la imagen infográfica reemplazará el naturalismo por la imaginación autosuficiente hecha algoritmo que no requiere de la sensibilidad perceptiva de la elección del encuadre y disparo de los medios fotoquímicos<sup>10</sup>. O, como bien argumentó Andrew Darley, el ordenador ha puesto en crisis el

<sup>1</sup> Anna Maria Guasch, “Doce reglas para una nueva Academia. La ‘Nueva Historia del Arte’ y los estudios visuales”, en *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*, ed. José Luis Brea (Madrid: Akal, 2005), 60.

<sup>2</sup> W.J.T. Mitchell, *¿Qué quieren las imágenes?* (Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil Ediciones, 2017), 11.

<sup>3</sup> Béla Balázs, *El hombre visible, o la cultura del cine* (Buenos Aires: Cuenco de Plata, 2013)

<sup>4</sup> W.J.T. Mitchell, *Teoría de la imagen* (Barcelona: Akal, 2009), 11.

<sup>5</sup> José Luis Brea, *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image* (Madrid: Akal, 2010), 115.

<sup>6</sup> Sergio Martínez Luna, *Cultura visual. La pregunta por la imagen* (Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil Ediciones, 2019), 19.

<sup>7</sup> Martin Jay, *Ojos abatidos. La denigración de la visión en el pensamiento francés del siglo XX* (Madrid: Akal, 2008)

<sup>8</sup> Juan Martín Prada, *El ver y las imágenes en el tiempo de internet* (Barcelona: Akal, 2018), 97.

<sup>9</sup> Roman Gubern, *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto* (Barcelona: Anagrama, 2003), 47.

<sup>10</sup> Gubern, *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*, 148.

concepto de reproducción de índice que caracterizaba a la mimesis<sup>11</sup>.

En este entramado resulta evidente que no sólo necesitamos replantear qué entendemos por imágenes y cuál es su naturaleza, sino que debemos interrogarnos sobre cómo nos relacionamos con éstas y qué lugar les otorgamos en relación a conceptos sustanciales como realidad y verdad, o cómo consideramos que pueden apelar al pasado. En este sentido, las imágenes que nos otorgan los videojuegos ocupan un lugar fundamental, porque a pesar de que puedan partir de referentes reales no emanan de ellos en tanto que no tienen un vínculo con la realidad de corte indexal, tal como sucedía con la fotografía o incluso con el cine<sup>12</sup>. Sin embargo, por su dimensión icónica, nos conducen a relacionarlas con la realidad; dicho de otro modo, si representan elementos cuya codificación visual remite a cosas que reconocemos, las validamos como tales. Veámoslo con un ejemplo: si en un videojuego se nos muestra la Sainte-Chapelle, independientemente de que esta imagen se haya creado sin partir en ningún momento de la Sainte-Chapelle, eso no nos la invalida ni nos la hace poner en tela de juicio en tanto que remite claramente a ella. Dicho de otro modo: si en una fotografía analógica aparece la Sainte-Chapelle, necesariamente se ha apretado el objetivo delante de la capilla real de la Île de la Cité, mientras que el hecho de que en un videojuego aparezca este templo gótico no entraña que se haya estado delante de él, igual que sucede con la fotografía digital y, por tanto, en el marco de la denominada postfotografía. Pero sigamos con este ejemplo en el ámbito de los videojuegos, pues a diferencia de cómo percibiríamos una pintura de este edificio, incluso le concedemos un mayor estatuto de realidad gracias a dos cuestiones: su enorme detalle – que no exactitud– y su tridimensionalidad. La primera cuestión implica que gracias a que la imagen está atiborrada de detalles, si conocemos el referente, tenderemos a pensar que es una reproducción perfecta, aunque puedan existir variaciones en tanto que depende del referente en términos de semejanza, pero no parte de él; en otras palabras, es una imagen icónica pero no indexal. O sea: podemos cambiar los colores de algunos vitrales, suprimir alguna ménsula o modificar alguna clave de bóveda, pero si todo está repleto de detalles, lo daremos por verdadero. Por consiguiente, allí donde la fotografía analógica apelaba a la copia exacta y fidedigna de la realidad, el videojuego apela al detallismo y a la verosimilitud. El segundo elemento, la tridimensionalidad, también redundo en el efecto de verdad: puesto que como jugadores podemos merodear por el escenario del videojuego, tenemos la sensación de poder conocerlo todo al quedar suprimida una constante básica en las otras artes visuales: el fuera de campo como elemento inalterable. Si al rodar un film el cineasta sólo ha filmado la nave, pero no ha paseado por las capillas radiantes, jamás podremos verlas; lo mismo podemos decir

de la selección efectuada por un pintor; en cambio, en el videojuego *Assassin's Creed Unity*, el jugador, mediante el personaje que conduce en tercera persona, podrá pasearse por todo el edificio, incluso podrá salir al exterior y trepar por su superficie. Por ello, el usuario está más cercano al cineasta o al fotógrafo en pleno acto creativo que al espectador, pues puede elegir por dónde transitar y qué ver. Esta situación acrecienta la sensación de realidad, pues en nuestro día a día tampoco hay un fuera de campo eterno y podemos desplazarnos por el mundo con libertad, de modo que si tuviéramos los permisos y las facultades requeridas podríamos escalar por los muros de la ingrátida Sainte-Chapelle. Por consiguiente, las imágenes que el videojuego nos ofrece de este lugar nos parecen tan o más reales que aquellas que nos proporcionan las fotografías o el cine, siempre y cuando la verosimilitud sea elevada. Un concienzudo especialista advertirá las diferencias, pero el público en general lo validará y creará que gracias al videojuego está aumentado su cultura visual y ganando conocimiento. El simulacro, pues, deviene garante de realidad o, dicho distinto, el efecto de lo real es acrecentado por una imagen virtual. Entendemos esta noción de simulacro en la línea de Jean Baudrillard, quien lo empleó para dar nombre a imágenes contemporáneas que sustituyen la realidad y que son una copia sin referente<sup>13</sup>; o, como dice Josep Maria Català, se trata de “una copia simulada que hace creer que existe un referente cuando detrás no hay nada”, de modo que “puede considerarse como el portazo definitivo al mito de la imagen mimética que ha recorrido la imaginación occidental durante siglos”<sup>14</sup>. Una imagen que, por tanto, a diferencia de la fotografía analógica ya no se inscribe sino que se escribe. Así, estamos ante una aparente paradoja: el citado videojuego nos propone una imagen mimética de la realidad, pero no se ha construido a partir de un referente, de modo que se subvierte el método fotoquímico del cine o la fotografía, derrotando a la mimesis entendida como dependencia derivada de un referente a la par que el jugador cree estar presenciándola más que nunca. Así, mientras jugamos, nos transformamos en el pájaro que ansía picotear las apetitosas uvas pintadas por Zeuxis, o incluso en el propio Zeuxis engañado por Parrasio, según nos contó Plinio el Viejo en el libro XXXV, 65 de su *Naturalis Historia*. Por ello la lógica de la imagen digital resulta paradójica: como bien indica Lev Manovich ésta rompe de manera radical con los antiguos modos de representación visual mientras que, por otro lado, los refuerza, de modo que su lógica es la continuidad y la discontinuidad a la vez. Además, sostiene que para que existan la realidad virtual, la telepresencia y la interactividad es preciso que haya la tecnología del ordenador digital, pero también otra mucho más antigua como es la pantalla, a través de la cual el espectador viaja a otro lugar aunque físicamente no se mueva, y esta idea de la pantalla para transmitir información visual la

<sup>11</sup> Andrew Darley, *Cultura visual digital* (Barcelona: Paidós, 2002), 45.

<sup>12</sup> Philippe Dubois, *El acto fotográfico de la representación a la recepción* (Barcelona: Paidós, 1986)

<sup>13</sup> Jean Baudrillard, *Cultura y simulacro* (Barcelona: Editorial Kairó, 1978)

<sup>14</sup> Josep M. Català, *La imagen compleja. La fenomenología de las imágenes en la era de la cultura visual* (Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona, Servei de Publicacions, 2005), 71.

remonta a la pintura del Renacimiento, entendiendo por pantalla una superficie rectangular que marca una separación entre el mundo físico del espectador y el mundo virtual, correspondiente este segundo al universo de aquello representado<sup>15</sup>.

Y es que los videojuegos nos convocan a un entorno que deviene real en el pacto tácito que establecemos con ellos a lo largo de su duración, pues dentro de su diégesis vivimos, morimos o somos atacados en función de lo que hagamos. Además, en la serie *Assassin's Creed* esta cuestión de simulacro se torna relevante porque los entornos que propone son duplicados de la realidad reconocibles por el espectador y explotan la exactitud, aunque su existencia no emana de sus referentes. Por ello, lo que proponen al jugador es deambular por lugares harto conocidos, como la Roma o la Florencia de la época moderna, el París de la Revolución Francesa o el Londres de la Revolución Industrial, de manera que nos hacen cómplices de un proceso de reconocimiento: en tanto que conocemos los edificios que aparecen, en ese acto de re-conocer validamos como certero aquello que vemos porque se presenta con todo lujo de detalles y de manera verosímil, aunque no emane del referente. Además, hay una segunda paradoja: resultan verosímiles por este proceso de re-conocimiento y se incardinan en un espacio/tiempo preciso y en cuanto a lo que representan, pero en tanto que imágenes digitales su inscripción es la pantalla, de modo que responden a un proceso de desmaterialización y, como bien detectó Fontcuberta, la fotografía digital es una imagen sin lugar y sin origen, desterritorializada, y no tiene lugar porque está en todas partes<sup>16</sup>.

A todo ello, debemos añadir qué relación establecemos con estas imágenes, pues los videojuegos conllevan un proceso de inmersión en ellas que requieren plantear otros acercamientos como el de la simulación encarnada y, por consiguiente, sobrepasar nuevamente los límites disciplinarios de la Historia del Arte para abrazar la estética experimental, que supone atender a la neurociencia para comprender el valor de conceptos como *embodiment* y *emplacement*. Ello implica recuperar la importancia del cuerpo con respecto a la percepción de las imágenes, pues la percepción se ejerce de manera medial, tal como bien ha teorizado al respecto Hans Belting<sup>17</sup>. Sin embargo, quienes han acuñado y estudiado el concepto de simulación encarnada son Gallese y Guerra, atendiendo al vínculo entre cuerpo y cerebro y, por consiguiente, poniendo de relieve el valor de la corporeidad<sup>18</sup>.

Otra cuestión que no podemos desatender es el uso de la imagen digital para la reconstrucción de sitios y edificios históricos, pues hay que tener en cuenta que las primeras reconstrucciones virtuales, correspondientes a la década de los noventa, optaron por mostrar reconstrucciones arquitectónicas vacías, sin plantear ningún tipo de simulación<sup>19</sup>,

algo muy distinto de la inmersión que ahora mismo se plantea desde y que llega al extremo en el caso de la realidad virtual, en la que la performatividad y la experiencia emplazada implica convocar a nuestros sentidos y a nuestro cuerpo a un nivel experiencial muy distinto, como en cierta medida proponen también los videojuegos con su capacidad inmersiva.

A partir de todo lo comentado, se infiere que los videojuegos son un ámbito óptimo para repensar la naturaleza de la imagen y su rol en la actualidad, y el caso de la mencionada entrega de *Assassin's Creed* se antoja especialmente relevante para desplegar nuestra hipótesis de trabajo: un videojuego cuya principal fortaleza reside en su anclaje en el terreno de la reconstrucción histórica despierta en el jugador el placer de recorrer lugares en tiempos pretéritos, legitimando aquello que presenta como fiel en términos históricos en base a apelar a la exactitud que le permiten los gráficos bien desarrollados, a pesar de incurrir en anacronismos gracias a ampararse en la presencia de lugares que forman parte de nuestra memoria cultural, y plantea un vínculo con las imágenes que activa una relación experiencial basada en el *emplacement* y en el *embodiment*, de modo que crea un vínculo muy fuerte con ellas, así como propone una nueva materialidad.

En cuanto a la metodología empleada, ésta implica repensar la relación que establecemos con las imágenes en el videojuego a la luz de un marco teórico que sobrepasa el de la Historia del Arte, pues creemos que propone una experiencia visual que convoca una percepción que implica una mayor complejidad que sólo puede entenderse a partir de la presencia, del *emplacement*, del *embodiment*, de la *incorporation* y de una nueva materialidad, a la par que trata de recrear episodios históricos y se reviste de autenticidad al estar atiborrado de referentes artísticos, de manera que las alusiones, citas y plagios (réplicas) son una constante.

## 2. El caso de *Assassin's Creed* como paradigma de la intermedialidad

Como hemos señalado, la noción de intermedialidad resulta clave para aproximarnos a la naturaleza de las imágenes en los diversos lenguajes artísticos, pues éstas son escurridizas y pululan por doquier, una cuestión que expuso con gran claridad Belting al plantear que son nómadas de los medios, pues se trasladan a cada nuevo medio que surge, pero advirtió que es preciso no confundir imágenes y medios, de ahí que afirmase que "los propios medios son un archivo de imágenes muertas, a las que sólo animamos con nuestra mirada"<sup>20</sup>. Así pues, las miradas y las interrelaciones que teje el espectador/público/usuario resultan esenciales en esta red de construcción de significados, trasvases e hibridaciones que implica la propia noción de intermedialidad. Sin embargo, el origen de este término se remonta a los debates desarrollados desde los años setenta

<sup>15</sup> Lev Manovich, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación* (Barcelona: Paidós, 2005), 146.

<sup>16</sup> Joan Fontcuberta, Joan, *La cámara de Pandora. La fotografía@ después de la fotografía* (Barcelona: Gustavo Gili, 2017), 13.

<sup>17</sup> Hans Belting, *Antropología de la imagen* (México/Madrid, Katz Editores, 2007), 265.

<sup>18</sup> Vittorio Gallese, Michele Guerra, *Lo schermo empatico. Cinema e neuroscienze* (Milán: Raffaello Cortina, 2015); Vittorio Gallese, "Visions of the Body: Embodied Simulation and Aesthetic Experience". *Duke University Futures*, 2017.

<sup>19</sup> Maurizio Forte (Ed.), *Virtual Archaeology. Re-creating ancient worlds* (Nueva York: Harry N. Abrams, 1997)

<sup>20</sup> Belting, *Antropología de la imagen*, 265.

en torno a la intertextualidad, en los que sobresalen las figuras de Mijaíl Bajtín y Julia Kristeva, quienes dedicaron reflexiones a las conexiones que existían entre las obras y la necesidad de comprenderlas en el sí de un marco de relaciones que terminara con un estudio de corte aislado. En ese sentido, Kristeva usó esta noción por vez primera en un escrito a propósito de dos libros de Bajtín, en el que sostuvo que cada texto se construye como un mosaico de citas, de modo que es el resultado de transformar y digerir otros textos<sup>21</sup>. Eso afecta a la intersubjetividad, en la medida en que el significado de la obra no transita del autor al lector, sino que está mediado por códigos que ponen en marcha múltiples textos. Esto encaja con la afirmación de Roland Barthes según la cual todo escrito es un intertexto<sup>22</sup>. También debemos aludir a Gérard Genette pues, según su parecer, la intertextualidad supone la presencia parcial de un texto en otro y así sucesivamente, entendiéndose que existe una relación entre obras de distintas épocas y, en consecuencia, ninguna de ellas es autónoma o aislada, de modo que se pone en cuestión el sentido tradicional que atribuimos al concepto de originalidad. Además, planteó tres casos o grados: la cita (literalidad de la referencia), la alusión (referencia no literal pero sí explícita) y el plagio (referencia literal pero no explícita)<sup>23</sup>.

Sin embargo, a las puertas del siglo XXI, el dominio de las imágenes y su omnipresencia ha implicado repensar esta cuestión a la luz de nuevas terminologías, de ahí que hayan surgido con fuerza conceptos como intramedialidad o transmedialidad. No obstante, si nos remontamos al origen del vocablo intermedialidad éste nos conduce a la década de los años sesenta, concretamente al artista Dick Higgins, perteneciente al movimiento Fluxus, quien lo empleó en un artículo titulado "Intermedia", en el primer número de la revista *The Something Else Newsletter* (1966), para describir las conexiones entre diversos lenguajes artísticos como serían el teatro y la pintura, o el dibujo y la poesía, apelando por la opción de superar los límites preestablecidos de cada uno de los medios; apostó, en definitiva, por la interdisciplinariedad, pues no remitió a una yuxtaposición entre distintos medios sino a una interacción. Abría la puerta a la hibridación de estos lenguajes y defendía romper con ese deseo de buscar la especificidad de cada uno, así como tradicionalmente cada

medio propugnaba la fuerza de sus características primordiales<sup>24</sup>.

A propósito de esta idea de desdibujar las fronteras entre los ámbitos y desde una perspectiva postestructuralista se ha estudiado la idea metafórica del "entremedio" y, partiendo de Gilles Deleuze, Bernd Herzogenrath ha abordado en profundidad las conexiones de los media<sup>25</sup>. Por ello resulta coherente el planteamiento de Poster a propósito de que los Estudios Visuales se acercan a los Media Studies en tanto que cada vez lo visual se halla en marcos de estudio más generosos y amplios<sup>26</sup>. Con todo, estamos aludiendo a una noción de mezcolanza e impureza valorada en clave positiva, algo que ya estimó André Bazin<sup>27</sup> a propósito del cine, o incluso Noël Carroll, quien partiendo de este arte lo llevó a las demás: señaló que ha sido un error tratar de establecer una medialidad específica de este lenguaje, ya que según su parecer se ha gestionado en relación a la presunta existencia de unas supuestas leyes de los medios y es la consecuencia de obviar que, por lo general, la idea de artes se basa en más de un medio y ninguno es específico a una forma de arte, sino que todos están interrelacionados<sup>28</sup>.

Por otra parte, hemos aludido a otros conceptos como la intramedialidad y la transmedialidad. Pues bien, el primero no remite al vínculo o confluencia entre distintos medios sino a las referencias que se plantean desde un único medio a otros. Sería el caso, por ejemplo, de la presencia de pinturas en el sí de la diégesis de un videojuego y que bien pueden cumplir una función decorativa – aunque en cualquier caso la elección de una u otra implica una toma de decisión y, por consiguiente, no puede ser trivial o gratuita– o bien desempeñar una función en términos narrativos o de jugabilidad. En cuanto al concepto de la transmedialidad, sobre todo debemos su teorización a David Bordwell<sup>29</sup>, quien sostiene que existen unos patrones, unas estrategias narrativas para aproximarse al público que podemos encontrar en distintos medios, como en la novela, el teatro o el cine – y podemos aplicarlo a los videojuegos–, de modo que es preciso estudiarlos a propósito de estas conexiones y no de manera aislada<sup>30</sup>. Por otra parte, otro concepto que conviene tener presente es el de remediación, en el sentido en el que lo plantean David Jay Bolter y Richard Grusin, partiendo de la afirmación de Marshall McLuhan de que el contenido de cualquier medio es a su vez otro medio

<sup>21</sup> Julia Kristeva, "Bajtín, la palabra, el diálogo y la novela", en *Intertextualité. Francia en el origen de un término y el desarrollo de un concepto*, ed. Desiderio Navarro (La Habana: UNEAC, Casa de las Américas, 1997), 3.

<sup>22</sup> Roland Barthes, *Le plaisir du texte* (Paris: Seuil, 1993)

<sup>23</sup> Gérard Genette, *Palimpsestos. La literatura en segundo grado* (Madrid: Taurus, 1989)

<sup>24</sup> Dick Higgins, "Statement in Intermedia", en *Theories and Documents of Contemporary Art*, ed. Kristine y Peter Selz (Berkeley, Los Angeles: University of California Press, 1996), 729. La propuesta de Higgins no pivotaba, evidentemente, sobre el vacío ni era la primera vez que se planteaba, sino que ya en el contexto de las Primeras Vanguardias las conexiones entre distintas artes tuvieron un papel muy relevante.

<sup>25</sup> Bernd Herzogenrath (Ed.), *Travels in Intermedia[li]ty: ReBlurring the Boundaries* (Hanover, New Hampshire: Dartmouth College Press, 2012), 3.

<sup>26</sup> Mark Poster, "Visual Studies as media studies", *Journal of Visual Culture* 1 (2002): 67-70.

<sup>27</sup> André Bazin, "Pour un cinéma impur. Défense de l'adaptation", en *Qu'est-ce que le cinéma?*, ed. André Bazin (Paris, Éditions du Cerf, 1985), 81-106.

<sup>28</sup> Noël Carroll, *Engaging the moving Image* (New Haven, Londres: Yale University Press, 2003), 3.

<sup>29</sup> David Bordwell, *Narration in the Fiction Film* (Londres: Routledge, 1993), 50.

<sup>30</sup> A pesar de plantear esta diferenciación, no nos olvidamos de la propuesta de Jens Schröter que se articula en identificar cuatro modelos de discurso relativos a la intermedialidad, sosteniendo que la transmedialidad es un tipo de intermedialidad. Véase: Jens Schröter, "Discourses and Models of Intermediality", *CLCWeb: Comparative Literature and Culture* 13.3 (2011). <https://doi.org/10.7771/1481-4374.1790>

distinto; pues bien, a partir de aquí, exponen la de remediación y lo consideran la representación de un medio en otro medio, y lo consideran algo característico de los nuevos medios digitales<sup>31</sup>.

Sea como fuere, todos los planteamientos citados señalan, de un modo u otro, la conexión – e incluso a veces hibridación– entre las artes. Muy taxativo resulta al respecto Mitchell, quien afirma que todos los medios son “mixed media”<sup>32</sup>. En definitiva, podemos afirmar que, si todos los medios son impuros, en esta línea ocupan un lugar preminente los videojuegos en tanto que medios híbridos porque ponen en acción múltiples referentes y, aproximarnos a ello y ver de qué modo lo gestionan y se configuran alusiones y citas – en el sentido de la palabra según Genette– nos permite comprenderlos como una rica constelación de referentes, fuentes, marcos y homenajes. Así, acercarnos a ellos desde la intermedialidad posibilita un nuevo punto de vista que implica replantear la Historia del Arte, valorando las imágenes de manera relacional y con una actitud crítica y revisionista con respecto a la historiografía tradicional. A todo ello, cabe precisar que nos referimos a las citas que existen entre distintos medios, pero en ningún caso remitimos a una idea de lenguaje, pues nos atenemos a su puesta en crisis por parte, justamente, de los propios Estudios Visuales al incidir en aquello que realmente define lo visual, tal como lo planteó Boehm en el seno de sus planteamientos relativos al giro icónico, en el marco de la *Bildwissenschaft*, que supuso –como antes hemos comentado– desplazar el acento desde un paradigma semiótico y textual hacia la propia imagen<sup>33</sup>.

Establecido el marco conceptual, consideremos todas estas cuestiones a propósito del objeto de estudio que nos concierne, pues pocas series de videojuegos permiten pensar la intermedialidad y la transmedialidad como lo posibilita la serie *Assassin's Creed*, creada por Ubisoft en 2007. En cuanto al primer concepto, tiene relevancia porque cada una de las entregas se ambienta en una época histórica y propone un universo diegético construido a partir de múltiples referentes artísticos articulados en un doble sentido: como fuente de inspiración para la ambientación – recurriendo a pinturas, esculturas y arquitecturas de la época– y como fin, pues se reproducen con todo lujo de detalles determinados edificios, monumentos y ciudades – aunque como veremos, con una fidelidad que apela a lo verosímil y a la experiencia estética más que a la fidelidad o exactitud–. Por tanto, la intermedialidad es un punto de partida esencial en el *concept art* de esta serie para lograr una verosimilitud diegética y reconstruir el pasado en función de aquello que espera encontrar el usuario. El segundo concepto remite a cómo el universo que despliegan estos videojuegos no se queda en la trama que presentan, sino que se ramifica en novelas, cómics, libros, largometrajes y cortometrajes. Todo un conjunto de materiales que, al igual que el contenido descargable del videojuego,

contribuyen a enriquecer la historia que éste desarrolla y todavía la llevan más allá ahondando en algunos de sus personajes, dando otra perspectiva de los acontecimientos o situándose justo antes de los hechos: invitan al jugador a transitar por distintos medios que permiten abordar cuestiones ausentes en los juegos y generar un mayor deseo de profundizar en aquello propuesto.

Debemos añadir que lo que caracteriza cada entrega es que pertenece al género de acción y aventura no lineal, de manera que en el sí del videojuego el usuario ya goza de una gran libertad. Esta cuestión es interesante porque implica una dinámica muy distinta de aquella que entrañaban los videojuegos que tenían un itinerario lineal trazado y que el usuario no podía alterar. De hecho, Manovich analizó los videojuegos *Doom* (1993) y *Myst* (1993), sosteniendo que se trata de obras audiovisuales en las cuales el espacio digital que las caracteriza constituye una narrativa en sí misma, pues recorrerlo deviene propiamente el relato. Así pues, afirmó que su argumento implica un itinerario y que el jugador es quien lo desempeña y, al transitar ese recorrido, lo trasgrede y por ende crea una narración<sup>34</sup>. Esta cuestión todavía se acrecienta en un videojuego como el que nos concierne, pues en él se ha puesto gran empeño en dar al jugador la sensación de que el escenario equivale al mundo real, pues por más que andemos en la realidad, jamás nos quedaremos sin superficie terrestre. En el videojuego esto no es así, pero es la impresión que da, y por ello es tan relevante en los juegos de mundo abierto cuán grande y navegable es su mundo, que además podemos recorrer a nuestras anchas y explorar en detalle, sumergiéndonos en una inevitable sensación de realidad.

Además, esos lugares y su ambientación resulta clave, incluso devienen aquello más relevante de cada entrega de esta saga en tanto que es lo que las define: cada videojuego presenta una incardinación distinta tanto de época como de lugar, y aquello que los une es el Animus, un dispositivo creado por Industrias Abstergo, que posibilita vivir, gracias a la simulación, en otras épocas a partir de la preservación de memorias genéticas, de modo que un sujeto puede vivir en la época de sus antepasados gracias a esta conexión mediante el ADN. Y este sistema ha sido creado por una multinacional que pertenece a la Orden Templaria, enemiga acérrima a lo largo de la historia de la Orden de los Asesinos. De este modo, cada entrega reproduce este enfrentamiento entre dos hermandades que tienen objetivos opuestos: la Templaria quiere salvar a la humanidad a partir del control del libre albedrío, mientras que la de los Asesinos apuesta por la libertad, la igualdad y la tolerancia. Por consiguiente, este es el engarce, pero las coordenadas espacio/tiempo cambian. Y si contemplamos cuándo y dónde se ubican las distintas entregas de la saga, detectamos cinco arcos narrativos que nos permiten proponer una clasificación propia en cinco categorías: la Antigüedad y la mitología, la

<sup>31</sup> David Jay Bolter, Richard Grusin, “Inmediatez, hipermediación, remediación”, *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación* 16 (2011): 29-57.

<sup>32</sup> W.J.T. Mitchell, “There Are no Visual Media”. En *MediaArtHistories*, ed. Oliver Grau (Cambridge: MIT Press, 2007), 395-408.

<sup>33</sup> Gottfried Boehm, *Was ist ein Bild?* (Leiden: Brill, Fink, 1994).

<sup>34</sup> Lev Manovich, “Navigable space. Software Studies Initiative”, Manovich. 1998, <http://manovich.net/index.php/projects/navigable-space>

Tercera cruzada, el Renacimiento, la América colonial y las Revoluciones. Cada entrega, por tanto, presenta una narrativa que tiene absoluto sentido por sí misma.

Y puesto que la incardinación espacio/tiempo en el pasado de esta saga es aquello que la define, por eso se ha valorado a propósito de la relación que guarda con el patrimonio. En el caso del título que estudiamos, como veremos, incluso se propuso que fuese la fuente a partir de la cual reconstruir Notre-Dame de París tras el nefasto incendio que sufrió, de modo que es una franquicia que permite referirse a la conservación del patrimonio cultural en términos de práctica tecnocultural. Varios autores han considerado los videojuegos como una muestra de la tecnocultura audiovisual<sup>35</sup> y entendemos la noción de tecnocultura en la línea de Bruno Latour, quien indicó que la sociedad siempre se ha constituido como una red indisoluble de entidades tecnológicas y humanas, de modo que la tecnocultura es una manera de pensar las tecnologías en clave de prácticas culturales y sociales<sup>36</sup>. Por consiguiente, estamos en el terreno del patrimonio digital o virtual, pues *Assassin's Creed* construye entornos que evocan con detalle edificios de gran valor histórico, así como crea barrios de ciudades de otros siglos, de ahí que haya autores como David Morales Vallejo que hayan sostenido que una de las entregas, como es *Origins*, contribuye a la difusión del patrimonio artístico universal<sup>37</sup>.

### 3. Del espacio al lugar

No puede existir un videojuego sin que esté situado en un espacio, aunque este responda a unas coordenadas equivalentes a las de la realidad o distintas, pero el espacio es consustancial a los videojuegos. De hecho, es el espacio transitable aquello que define un videojuego, es decir, por dónde y cómo podemos desplazarnos, así que podemos afirmar que la experiencia de juego es una experiencia espacial, pero este espacio no lo vivimos en abstracto, sino que se concreta en el lugar, en un sitio en concreto. En el caso del videojuego que nos concierne, exploremos este lugar mediante el avatar, que movemos por el entorno como si fuese nuestro cuerpo, y es por esa razón que tenemos la impresión de habitar el espacio, pues el avatar deviene una suerte de encarnación nuestra, de ahí que Calleja remita a la noción de *incorporation*: “the absorption of a virtual environment into consciousness, yielding a sense of habitation, which is supported by the systemically

upheld embodiment of the player in a single location, as represented by the avatar”<sup>38</sup>.

A partir de este planteamiento, como puede intuirse, la conexión con la fenomenología es bastante clara: se entiende el avatar como el sujeto encarnado y, por consiguiente, es así como el jugador vive una experiencia concreta de espacio<sup>39</sup>, así como Klevjer también interpreta el avatar a partir de Merleau-Ponty y mezcla todo este suelo teórico con los planteamientos de McLuhan a propósito de entender la tecnología como una extensión del cuerpo humano, remitiendo a la noción de “Prosthetic telepresence”, pues sostiene que la fenomenología del cuerpo no depende de la imaginación o de la ficción, sino que esta telepresencia ofrece una inmersión perceptual completa<sup>40</sup>.

Aquí recuperamos de nuevo como un marco clave las nociones ya citadas de *embodiment* y *emplacement*, pues resulta evidente que la relación que mantenemos con los entornos mediante el avatar es muy distinta que el mero visionado de una imagen, pues interactuamos con ellos y nos sumergimos en ellos controlando un cuerpo como si fuese el nuestro, entrando en una simulación encarnada, en la que se evidencia cómo nuestro cerebro controla otro cuerpo, que siente como el propio, estrechándose todavía más la relación cuerpo-cerebro en tanto que sistema. Remitimos en esa dirección a Gallese y Guerra y sus planteamientos del rol que desempeña el cuerpo en el proceso cognitivo<sup>41</sup>, pudiendo apelar también a Freedberg y a su idea de que las emociones son inseparables del cuerpo y de su movimiento<sup>42</sup>. Así las cosas, comprendemos por *emplacement* cómo se ubican los estímulos mente-cuerpo y su vinculación con el entorno, que sin lugar a dudas repercute en nuestra experiencia, pero a su vez la experiencia involucra al cuerpo, de ahí que remitamos al *embodiment*, de manera que cuerpo, mente y respuesta sensorial resultan esenciales en cómo experimentamos las imágenes.

El avatar, pues, resulta clave en la inmersión espacial, y en el juego que nos concierne cabe indicar que en un primer momento la ocularización se da en primera persona, es decir, se trata de una cámara subjetiva, pero el punto de vista cambia a tercera persona cuando se produce la simulación de Hélix y el personaje que conducimos es Arno, protagonista del videojuego. He aquí el giro de tuerca que propone el videojuego: Helix es el software creado por la ficticia multinacional Abstergo para vivir en otras épocas históricas, de modo que todo deviene meta: el jugador conduce a un personaje que a

<sup>35</sup> Gustavo Daudt Fischer, “Tecnocultura: aproximações conceituais e pistas para pensar as audiovisualidades” en *Para entender as imagens: com over o que nos olha?*, ed. Suzana Klipp y Gustavo Daudt Fischer (Porto Alegre: Entremelos, 2013), 41-54; Gustavo Daudt Fischer, “Do audiovisual confinado às audiovisualidades soterradas em interfaces enunciativas de memória”, en *Tecnocultura audiovisual: temas, metodologías e questões de pesquisa*, ed. Suzane Klipp (Porto Alegre: Sulina, 2015)

<sup>36</sup> Bruno Latour, “Technology is society made durable”, en *A Sociology of Monsters: Essays on Power, Technology and Domination*, ed. John Law (Londres, Nueva York: Routledge, 1991), 103-131.

<sup>37</sup> David Morales Vallejo, “Assassin's Creed: Origins y la idoneidad del videojuego de mundo abierto. Para la difusión del patrimonio”, *Erph: revista electrónica de patrimonio histórico* 25 (2019): 114-136.

<sup>38</sup> Gordon Calleja, *In-Game: From immersion to Incorporation* (Cambridge: MIT Press, 2011), 169.

<sup>39</sup> Daniel Vella, “The Wanderer in the Wilderness: Being in the virtual landscape in Minecraft and Proteus”, en *Philosophy of Computer Games Conference*, ed. AA.VV. (Bergen: University of Bergen, 2013), 1-16.

<sup>40</sup> Rune Klevjer, *What is the Avatar?: Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games* (Bergen: University of Bergen, tesis doctoral, 2006)

<sup>41</sup> Gallese, Guerra, *Lo schermo empatico. Cinema e neuroscienze*.

<sup>42</sup> David Freedberg, “Empatía, movimiento y emoción”. En *Estudios de la imagen: experiencia, percepción, sentido(s)*, coord. por Ander Gondra y Gorka López de Munain, 159-210. Gijón: Shangrila, 2014.

la vez es conducido por otro sujeto en el marco de una simulación. Pero, además, en este título se añade todavía más complejidad: puesto que Abstergo es una empresa templaria, la lectura que se ofrece de la historia debería estar sesgada para criminalizar a los asesinos, de modo que el jugador debería vivir historias templarias, pero gracias a un hackeo, vives en los recuerdos de Arno Dorian, un asesino. Así las cosas, moras en una simulación diegética: se supone que habitas en las memorias de un personaje ficticio a través de la simulación que vive un personaje del juego. De este modo, casi adoptan el mismo rol el personaje que revive las memorias del asesino que el jugador, pues ambos comparten la misma simulación.

De este modo, la premisa narrativa ya es muy compleja, pero no se queda atrás la concreción del lugar en el que acontecen los hechos: el París de la Revolución Francesa. Si bien al empezar la acción nos sitúa en este banco de memorias y vivimos la ejecución del templario Jacques de Molay, así como más adelante experimentamos unos saltos al siglo XX, la acción del juego acontece en ese momento de incertidumbre y se representan lugares clave como son la Bastilla, Versailles, el museo del Louvre, la Sainte-Chapelle, el Palacio de Justicia, El Panteón o Notre-Dame. De todos ellos, el último es crucial en tanto que es el monumento más celebre de París y, por tanto, apela al re-conocimiento del espectador, pues aparece representado tal como hoy en día se conserva y, o bien el potencial usuario lo habrá visitado, o bien lo tendrá presente por conocerlo a través de imágenes. También su altura resulta clave en términos argumentales, pues en esta saga, que como hemos dicho se reviven las memorias de personajes del pasado, la simulación se estructura a partir de los recuerdos que se concretan en el espacio: resulta relevante el *leap of faith*, es decir, el salto espectacular del protagonista desde los puntos más elevados, pues es lo que le permite cubrir en términos visuales una mayor superficie y, por tanto, tener más datos para la simulación, de tal modo que el lugar sólo existe en función del avatar. Una simulación que, por otra parte, se evidencia cuando hay una resincronización, pues jamás puedes morir, sino que se desconecta y luego se resincroniza; de hecho, hay pistas visuales para que el jugador no se olvide de esa dimensión de simulación, pues se evidencia gráficamente mediante cierta desmaterialización. Por otra parte, una vez completada la historia principal del juego, tienes la ciudad a tu disposición para ir explorándola. Y una idea clave en todas las entregas de esta saga es la sensación de libertad que vive el usuario a la hora de transitar por los lugares, pues como hemos indicado, corresponde a un videojuego de mundo abierto o *sandbox*, caracterizados por articular un espacio circulable enorme, en los que hay un pequeño mapa para orientarnos y el control de la cámara resulta sustancial. De hecho, ya en la primera entrega de *Assassin's Creed* se buscó esa libertad de acción que proporciona un mundo abierto, según decisión del diseñador Patrice Désilets, quien en 2003 recibió

el encargo por parte de Ubisoft Montreal de dirigir el desarrollo de una secuela del célebre título *Prince of Persia*<sup>43</sup>, pero le dio este giro clave de crear un mundo abierto que recrease ciudades históricas como fueron Jerusalén, acre o Damasco.

Pero volvamos a Notre-Dame: el incendio de la catedral, acaecido el 15 de abril de 2019, dio renovada popularidad al videojuego, pues aparentemente éste la muestra con absoluta precisión. No obstante, esa es la sensación que tiene el jugador, pero no corresponde a la realidad, pues la catedral fue creada con modificaciones notables que obedecen, según nuestro parecer, a un total de cinco: mejorar la experiencia del usuario; optimizar su representación; obedecer al copyright; responder a nuestro imaginario; y aumentar la espectacularidad. En cuanto a la primera cuestión, esta responde a que sea posible trepar por el edificio tanto en su interior como exterior, pudiendo escalar los techos, pero también recorrer su interior de manera más dinámica gracias a la adición de elementos como cables o incienso. Así, el jugador tiene una experiencia con el edificio mucho más cercana que aquella que podría experimentar en la vida real. Por lo que concierne a la optimización, se decidió no reconstruir como esculturas 3D los tímpanos de las puertas principales y, en su lugar, en vez de relieves de iconografía bíblica, se dispusieron texturas que dan a entender que están esculpidos y sólo adviertes que no es así si te acercas mucho y diriges allí la cámara. Por lo que respecta al copyright, cabe destacar dos elementos: el órgano y las vidrieras. En cuanto al primero, puesto que está sujeto a copyright no podían reproducirlo con exactitud y tuvieron que evocarlos con gran detalle pero no mostrarlos exacto; y lo mismo en cuanto al segundo, pues aquello que representan no puede ser idéntico. No obstante, la directora de arte, Caroline Mioussé, considera que eso le dio una oportunidad para ser creativa y confeccionar algo nuevo, y añade una idea relevante: "The look and feel of the stained glass is preserved, and you're only going to notice the art is different if you're actively looking for it"<sup>44</sup>. Y esta cuestión de la sensación es algo clave, pues se antepone la impresión, la evocación, a la exactitud. Este problema legal también sucedió con la Torre Eiffel, pues aparece en cuando se produce un salto temporal: si bien el edificio no tiene copyright – se construyó el 1889–, las luces nocturnas se instalaron en 1989 y, por consiguiente, todavía están sujetas a él y, por ende, la torre iluminada no puede usarse sin licencia. En cuanto a la cuarta razón, es decir, obedecer a nuestro imaginario, ésta es según nuestro parecer una de las más relevantes e implica la modificación más notable: en la época en la que se ambienta el juego no existía la aguja que sí que aparece en este título y que corresponde al elemento más emblemático del edificio, pues la original era de madera, se demolió en los años noventa del siglo XVIII, y no fue hasta la intervención que llevaron a cabo Eugène Viollet-le-Duc y Jean-Baptiste Lassus a mediados del siglo XIX que se construyó ésta, mucho más espectacular y más alta. Así pues, el juego la incluye en un momento en

<sup>43</sup> David Morales Vallejo, "Assassin's Creed: Origins y la idoneidad del videojuego de mundo abierto. Para la difusión del patrimonio"

<sup>44</sup> Simone de Rochefort, "Assassin's Creed Unity can't help rebuild Notre-Dame, and that's OK". Polygon. 24 noviembre 2021. <https://www.polygon.com/features/22790314/assassins-creed-unity-notre-dame-restoration-accuracy>

el que todavía no se había construido, y esta alteración no responde en absoluto al desconocimiento sino a una decisión deliberada, pues Miousse indica lo siguiente de la aguja previa y de las razones para efectuar una modificación tan notoria:

It was made with wood and, honestly, it wasn't very sexy. I don't think that fans would have had as much fun with it. Notre-Dame is kind of a key point of the Paris skyline. You see it and can recognize it immediately, and part of that is due to the massive spire. The two towers are recognizable too, but the spire is the tallest point of Notre-Dame and we didn't want players to miss the opportunity to climb it and see Paris from the very top<sup>45</sup>.

Al final de estas declaraciones ya se aborda el quinto y último punto mencionado, es decir, la espectacularidad, pues se busca primero que el espectador lo re-conozca y, segundo, que resulte lo más impresionante posible, aunque ello implique un anacronismo. Sin embargo, se logra un equilibrio importante: el espectador reconoce el edificio, no nota ninguna variación o error salvo que sea historiador del arte y vive la experiencia de saltar y trepar por un monumento de una fastuosidad portentosa.

A partir de todo lo comentado, se advierte el porqué era imposible usar esta creación 3D para reconstruir la iglesia después del incendio, pues primaron otras necesidades y opciones que no eran la exactitud. Pero es que, además, la iglesia no se creó mediante un contacto directo con el referente, sino que se hizo a partir de una búsqueda de fuentes que implicó la consulta de muchos libros, imágenes, antiguos planos y fotografías<sup>46</sup>; es por eso que anteriormente nos referíamos a cómo estas imágenes guardan una relación distinta con la realidad con respecto a las fotografías o el cine fotoquímico, pues carecen de naturaleza indicial. Incluso se usó una fuente más que fueron conversaciones con personas que habían estado en la iglesia, para que contaran cómo se sintieron allí, pues Miousse indica lo siguiente: "I need to keep the feeling and the emotions, while making sure it was still recognizable"<sup>47</sup>. Y es que, de hecho, ni ella misma había visitado la catedral.

#### 4. El videojuego como una nueva materialidad

La relación entre arte y tiempo siempre ha sido hartamente compleja. Los acontecimientos históricos se incardinan en el pasado, mientras que una obra no queda varada en un tiempo pretérito, sino que se articula en presente, de modo que su temporalidad no se para en el momento de su creación. Y ahí es donde su función estética cobra una gran importancia: esta se desarrolla a lo largo del tiempo y no cesa en un momento del pasado. En ese sentido, Didi-Huberman remite al carácter anacrónico de

la obra, pues indica que ante una imagen el presente jamás para de reconfigurarse, de modo que acercarnos a la historia de las imágenes es aproximarnos a una historia de objetos temporalmente complejos, policrónicos, heterocrónicos o anacrónicos. Por ello, al analizar una imagen debemos interrogar los diferenciales de tiempo que operan en ella<sup>48</sup>.

En el caso que nos concierne, la complejidad todavía es mayor, pues ya no hablamos de la obra de arte sino de su recreación y cuál es la función que cumple. De este modo, si pensamos en la catedral de Notre Dame, es evidente que en el videojuego ésta no sirve como un espacio de culto, pero el edificio es mucho más que eso y en el juego se abraza el anacronismo cuando procede, pues como hemos visto priman otros criterios que hemos definido en cinco. No obstante, hay ausencias o cambios que no corresponden a estas motivaciones, sino que no se estima imprescindible la exactitud en tanto que priman la verosimilitud y el reconocimiento. Por ello, cabe decir que el aspecto que presentaba la catedral en el contexto revolucionario era muy distinto, pues las gárgolas fueron sustraídas c. 1726, durante la Revolución se quitó la galería de los reyes, o en el videojuego no aparecen ni la puerta roja de la fachada norte ni la sacristía de la zona meridional. Y mucho más flagrante es la inclusión de la Bastilla, pues había sido destruida en los años que corresponden a la diégesis del videojuego, pero en tanto que elemento clave de nuestro imaginario colectivo decidieron incluirla.

Y lo mismo podemos decir de la ciudad, pues se trataba de lograr que simulase cómo podía ser el París de la época, y por ello hubo una labor de documentación muy relevante. Quien fue el *design director*, Nicolas Guerin, sostiene que el París del juego es mejor que el actual en términos de *gameplay*, añadiendo que "We have to build a game playground first, and on top of that make a cool city that's visually striking and historically accurate as well"<sup>49</sup>. Para lograrlo estuvo tres meses buscando y consultando más de 150 mapas para saber cómo era la ciudad. Además fue un reto, porque el París del momento estaba superpoblado y repleto de calles abarrotadas, y para reproducirlo pero lograr que tuviera una buena jugabilidad emplearon un proceso llamado escala radial, que consiste en que el centro de la ciudad es un recreación de dimensiones muy exactas, pero cuando más te alejas más se extienden las cosas, de modo que se respetó la ubicación de los elementos clave, pero se esponjaron progresivamente las dimensiones siguiendo esta escala, para que así el jugador no se sintiera aprisionado pero a la vez no se percibiera ninguna modificación. También se tuvieron que cambiar los techos de los edificios, pues la ciudad

<sup>45</sup> Anne Lewis, "How Ubisoft Re-created Notre Dame for 'Assassin's Creed Unity'", ACMSIGGRAPH (blog), 2 mayo 2019, <https://blog.siggraph.org/2019/05/how-ubisoft-re-created-notre-dame-for-assassins-creed-unity.html/>

<sup>46</sup> De Rochefort, Assassin's Creed Unity can't help rebuild Notre-Dame, and that's OK"

<sup>47</sup> De Rochefort, Assassin's Creed Unity can't help rebuild Notre-Dame, and that's OK"

<sup>48</sup> Georges Didi-Huberman, *Ante el tiempo. Historia del arte y anacronismo de las imágenes*. (Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2008), 40.

<sup>49</sup> Andrew Webster, "Building a better Paris in Assassin's Creed Unity", *The Verge*, 17 abril 2019, <https://www.theverge.com/2014/10/31/7132587/assassins-creed-unity-paris>

debía ser transitable para poder realizar *parkour*, y en ese momento los tejados eran apuntados, de modo que hubo que poner menos edificios puntiagudos sin cambiar esa sensación de veracidad. Y esa idea de efectuar cambios pero que no se note, implica que París debe apelar a la memoria visual de los espectadores, y esta idea está muy bien descrita por el director de arte Mohammed Gambouz, que la define como el efecto postal en los siguientes términos: “When people talk about Paris they have postcards in their mind, even if this postcard isn’t accurate or truthful to the settings”<sup>50</sup>.

Por consiguiente, no estamos hablando de unos edificios y sus funciones primigenias, sino de una reconstrucción de los mismos con un grado de fidelidad suficiente para que el espectador los reconozca, a pesar de que su función sea distinta. Por tanto, los elementos del juego, en tanto que reconstrucciones, son liberados de su función primigenia para devenir entorno jugable.

Y del mismo modo que remitimos a la noción de anacronismo, esencial para repensar el rol de las imágenes en la Historia del Arte y al que los videojuegos nos permiten añadir un jalón más a esta cadena, también hay autores que han aproximado los videojuegos a la arqueología. Tal es el caso de Reinhard, quien parte de la premisa de que la función de la arqueología es documentar la experiencia humana a partir de su propia materialidad, considerando que ahora gracias a los avances tecnológicos vivimos en pantallas, en espacios digitales que pueden leerse en términos arqueológicos como lugares digitales construidos que contienen una cultura material, y por ello emplea el término *archaeogaming*<sup>51</sup>. En ese sentido, cabe tener presente que la cultura material externa está a la base de la propuesta digital, pero a la vez el mundo del juego construye y reconstruye una cultura material, creando una nueva materialidad. Sin embargo, en el caso de la entrega de *Assassin’s Creed* que nos concierne, no se apela a un elemento clave para la arqueología como es el ruina, que además conlleva en sí misma toda una poética que halló su culmen en el Romanticismo y que ha sido explotada en múltiples videojuegos, sino que es substituida por la reconstrucción del pasado, de tal manera que se añade una nueva realidad a los referentes de los que se parte, pues se apuesta por su conservación, de modo que el propio videojuego ingresa en el ámbito del patrimonio cultural: lega una imagen de este patrimonio. Otra cosa es que, como ya hemos señalado, se focalice en un patrimonio que implica asociar elementos de la cultura visual con la memoria, apostando por la verosimilitud en detrimento de la exactitud, pero sea como sea implica adueñarse de una materialidad física y crear otra digital a partir de ésta.

## 5. Imágenes de la memoria, imágenes para la memoria

Lugares de la memoria, al fin y al cabo. Edificios y elementos que el espectador reconoce, aunque tal

vez jamás haya visto en persona, y que contribuyen a legitimar la autenticidad del videojuego y a ofrecer la experiencia de recorrer el París de finales del siglo XVIII. No obstante, esas imágenes guardan una mayor proximidad con nuestra cultura visual y, por consiguiente, con nuestra memoria, que con la realidad histórica.

Por otra parte, también el videojuego propone vivir en la memoria de una persona, de modo que la diégesis son sus recuerdos. Esta cuestión es fundamental teniendo en cuenta que esta saga se ambienta en el pasado y, por tanto, lo que plantea a menudo se lee en clave de reconstrucción histórica. Por ello, podemos extrapolar al ámbito de los videojuegos la doble lectura que se plantea con respecto al cine histórico<sup>52</sup>: se puede efectuar una lectura histórica del videojuego, o se puede plantear una lectura videolúdica de la Historia. Así, la primera línea implicaría considerar que la producción de cualquier videojuego fechado en un pasado más o menos reciente implica una determinada coyuntura “histórica” y que se realizase bajo ciertas condiciones sociales, industriales, políticas, culturales, ideológicas... De este modo, en tanto que cualquier videojuego es un producto con todas estas resonancias deviene, en sí mismo, una fuente histórica. La segunda vía es más acotada, pues sólo concierne a propuestas que en términos argumentales abordan hechos acontecidos en cierto pasado histórico y cualquier videojuego que lo haga pergeña un discurso sobre el pasado. Es por ello que podemos apelar a la noción de ficciones históricas, existiendo dos posibles líneas de desarrollo: una que se centra en figuras y hechos históricos constatables, y otra cuando la idea de Historia corresponde sólo a un marco ambiental en el que alojar personajes y hechos ficticios, de modo que el pasado deviene un espacio-tiempo visual y narrativo. Estas dos líneas no son excluyentes: pueden mezclarse personajes ficticios con figuras históricas y/o colocarse en acontecimientos reales. Este es el caso de *Unity*, que se legitima en términos históricos al presentar una representación/reconstrucción de un París de finales del siglo XVIII verosímil al apelar a la memoria visual del espectador, así como incorpora personajes que existieron, como Napoleón, Robespierre o el marqués de Sade, tanto en la trama principal como en las misiones, pero al mismo tiempo el protagonista, Arno Dorian y su entorno – Elise, su padre, etc.– son una invención, así como el conflicto asesinos-templarios y el punto de partida de piratear la memoria. De hecho, Traverso explicó con gran lucidez cómo el pasado se convertía en memoria colectiva a partir de un proceso de selección, experimentando una reificación y deviniendo objeto de consumo según las necesidades del presente<sup>53</sup>. Por otra parte, hay un concepto útil que es el de los retrolugares, acuñado por Venegas Ramos, quien los analiza en los videojuegos y los define como hechos, objetos e ideas repetidos en los medios de comunicación de masas que quieren reconstruir un pasado

<sup>50</sup> Webster, “Building a better Paris in Assassin’s Creed Unity”

<sup>51</sup> Andrew Reinhard, *Archaeogaming: an introduction to archaeology in and of video games* (Nueva York, Oxford: Bergaghn Books, 2018)

<sup>52</sup> José Enrique Monterde, Marta Selva Masoliver, Anna Solà Arguimbau, *La representación cinematográfica de la historia* (Madrid: Akal, 2001)

<sup>53</sup> Enzo Traverso, *El Pasado, instrucciones de uso: historia, memoria, política* (Buenos Aires: Prometeo Libros, 2011)

idealizado, fácilmente reconocible y fuera del tiempo para que sirva como objeto de consumo<sup>54</sup>.

Y esta idea de memoria es clave, pues vivimos en el recuerdo, en la memoria de alguien articulada a partir de un tercero que ejerce de avatar, de modo que es esencial tener presente la distinción entre memoria e historia. La noción de memoria podría trasladarnos al ámbito psicológico, pero eso atañería a la memoria individual, distinta de la idea de memoria colectiva, planteada por el sociólogo francés Halbwachs en 1925<sup>55</sup> y retomada por él mismo en 1950<sup>56</sup>, que concierne a que cada sociedad recuerda de manera colectiva aquello sucedido en el pasado, y es esta memoria de grupo la que cobija a las diferentes memorias individuales. A estas dos memorias cabe añadir la memoria histórica, a saber, aquella que se transmite a los diferentes miembros de la sociedad y que es un relato que se va originando y desplegando a lo largo del tiempo. Pero hay otra cuestión que conviene tener presente, y es la que tiene que ver con el grado de transmisión de la memoria: es distinto recordar unos hechos que hemos vivido en primera persona que unos acontecimientos que experimentó otro pero que se han mantenido a lo largo del tiempo gracias a transmisiones entre una generación y la segunda, tercera o cuarta. Esta memoria fue designada por Hirsch como posmemoria<sup>57</sup>, así como Andsberg<sup>58</sup> y Lury<sup>59</sup> la denominaron prostética o Raczymow<sup>60</sup> memoria con agujeros. Venegas Ramos usa el término memoria estética para remitir a la repetición de imágenes y motivos en pos de acrecentar la verosimilitud histórica en los videojuegos<sup>61</sup>. También en el videojuego que nos ocupa tienen mucho peso los lugares, los monumentos o los edificios, como ya hemos comentado, y Pollak<sup>62</sup> también ha estudiado la relevancia que éstos tienen en la memoria colectiva.

En cuanto a la historia, cabe señalar el vuelco que supuso una corriente de la década de los años setenta, conocida como la *Nouvelle Histoire*, que implicó un giro con respecto a la historia tradicional, pues se optó por dejar de lado a las grandes figuras y hechos históricos para valorar los relatos personales o las minorías. Ello supuso un cambio notable en la valoración documental, pues empezaron a cobrar gran notoriedad las autobiografías, los diarios o las memorias escritas, de modo que devinieron protagonistas la figura del testimonio y su memoria, que es lo que llamamos memoria oral. Sin embargo, hay que tener muy presente la diferenciación entre historia y memoria, y en este sentido Nora sostuvo que la primera no responde a una continuidad lineal-temporal, sino que apuesta por la reconstrucción de los hechos y aspira a la universalidad, mientras que la

memoria es algo vivo, manipulable y concierne al terreno sentimental<sup>63</sup>. Por consiguiente, prevalece claramente la idea de memoria por encima de la de historia, pues apela a aquellos referentes que tenemos, que compartimos y que conforman nuestra cultura colectiva. Por ello resulta útil la categoría propuesta por Venegas, pues en el videojuego se apuesta por mostrar lugares conocidos por cualquier espectador occidental, ya que de esta manera los reconoce y se siente partícipe en la Historia (en mayúsculas), viviendo eventos importantes de la Revolución Francesa. Si no se emplearan estos lugares comunes, por más que se apostase por la fidelidad histórica, la dimensión épica de la experiencia se vería, sin duda, mermada.

Por otra parte, la memoria tiene en este videojuego una triple trascendencia: en primer lugar, porque propone una reconstrucción histórica que apela a la memoria visual del espectador; en segundo lugar porque la propuesta se articula a partir de la memoria de una persona, de modo que la reconstrucción histórica deriva de una memoria particular, fundiéndose las distinciones entre historia/memoria a las que antes aludíamos, pues se vive en un tiempo subjetivo en tanto que es el tiempo del recuerdo; y en tercer lugar porque se subvierte la memoria, en tanto que aquello que vivimos es fruto de piratear un banco de memorias derivadas del ADN. Y esa tensión memoria/historia es relevante también porque el propio avance del videojuego implica ir atesorando memorias que se articulan mediante un banco de datos que nos informa sobre edificios, objetos, músicas típicas, prensa... y cuantas más misiones resuelves, más conoces. Así pues, se ahonda en este umbral entre ambas, pues vives en una memoria, pero se da información relativa no sólo a los recuerdos de un personaje sino a datos históricos reales, ahondando en esta zona liminal entre ambas.

Revivimos, pues, cómo es el París revolucionario mediante el pirateo de una memoria que conocemos a partir de un avatar que como nosotros vive en una simulación, de modo que la reconstrucción histórica es la consecuencia de piratear el software Helix, lanzado por Abstergo en 2014, para acceder a recuerdos genéticos e ir transitando por espacios memorísticos en el sí de una simulación. Incluso la idea de *glitch* es la que permite que el juego incorpore saltos temporales y que por eso en determinados momentos podamos vivir en el París de otras épocas, como la Edad Media, la Belle Époque o la Primera Guerra Mundial.

De ahí la importancia del metalenguaje en el videojuego, pues al jugarlo se ponen en marcha los recuerdos vividos y es el movimiento del cuerpo en

<sup>54</sup> Alberto Venegas Ramos, "Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego", *Revista de historiografía* 28 (2018): 327.

<sup>55</sup> Maurice Halbwachs, *Les Cadres sociaux de la mémoire* (Paris: Félix Alcan, 1925)

<sup>56</sup> Maurice Halbwachs, *La Mémoire collective* (Paris: Presses universitaires de France, 1950)

<sup>57</sup> Marianne Hirsch, *Family Frames: Photography, Narrative and Postmemory* (Cambridge, Londres: Harvard University Press, 1997)

<sup>58</sup> Alison Andsberg, *Prosthetic Memory: The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture* (Nueva York: Columbia University Press, 2004)

<sup>59</sup> Celia Lury, *Prosthetic Culture: Photography, Memory and Identity* (Londres: Routledge, 1998)

<sup>60</sup> Henri Raczymow, "Memory Shot through with Holes", *Yale French Studies* 85 (1994): 98-106.

<sup>61</sup> Alberto Venegas Ramos, "El videojuego como forma de memoria estética", *Pasado y memoria* 20 (2020): 277-301.

<sup>62</sup> Michael Pollak, "Memória, Esquercimento, Silêncio", *Estudos históricos* vol. 2, 1 (1989): 3-15.

<sup>63</sup> Pierre Nora, *Les Lieux de mémoire* (Paris: Gallimard, 1992, 3 vols); Pierre Nora; Jacques Le Goff, (Dir.), *Faire de l'histoire* (Paris: Gallimard, 1974, 3 vols)

el espacio el que los activa en imágenes y eso es lo que en el videojuego se llama una sincronización, de modo que lo que se plantea es la presencia de una software de simulación que activa la narración en el sí del juego que es, a su vez, un software de simulación.

En cuanto a las relaciones con la historia, sostenemos que no existe un género histórico, ni en el cine ni en los videojuegos. Es decir, estamos ante un título de ficción histórica, pero no consideramos que haya un género como tal. Nos apoyamos en lo que ya sucede en el ámbito cinematográfico, pues todos los géneros pueden conjugarse en clave histórica: existen dramas, comedias, melodramas, musicales o films de aventuras históricos, es decir, ambientados en el pasado, del mismo modo que incluso un género como el western implica una naturaleza histórica. Además, ¿cuánto tiempo debe pasar entre el presente y la diégesis del film para que podamos considerar que un film sea histórico? Los lindes son demasiado volátiles.

En el caso de los videojuegos aquello que determina un género u otro responde más bien a su jugabilidad y no a su ambientación, como ya lo planteó Crawford en lo que fue uno de los primeros intentos académicos de clasificación<sup>64</sup> y se amparó en las mecánicas de los juegos. Desde esa primigenia cartografía los videojuegos han evolucionado y ahora todo es mucho más complejo en tanto que preside una gran hibridación, pero sigue siendo su jugabilidad aquello que marca el género. Así, podemos encontrar videojuegos de rol, de acción, de plataformas o aventuras gráficas ambientados en el pasado, en el presente o en el futuro, pero eso no marcará su género, igual que acontece en el ámbito cinematográfico.

De hecho, si contempláramos esta propuesta como si se tratara de un film, centrándonos en su argumento, a priori correspondería al cine de aventuras, pero el punto de partida argumental, es decir, el hecho de vivir en recuerdos gracias al ADN y a una multinacional que ha desarrollado el software necesario para hacerlo nos traslada al género de la ciencia ficción y a una corriente en concreto que es el biopunk. Esta vertiente no es tan conocida como el ciberpunk/postciberpunk, cuya ambientación se sitúa en mundos distópicos liderados por la informática y cibernética, los ciudadanos viven en absoluta precariedad y los hackers luchan contra grandes corporaciones. En cambio, en el biopunk los elementos clave son la biotecnología y la ingeniería genética, de modo que los argumentos tienen que ver con el ADN, la biología sintética, la clonación o la transgénesis<sup>65</sup>. Así, los protagonistas son biohackers que en el paradigma del biocapital luchan contra grandes corporaciones farmacéuticas o contra la ingeniería genética que ha mercantilizado la esperanza de vida o las políticas de natalidad. De entrada, la saga de *Assassin's Creed* se aleja del paradigma de

la ciencia ficción y de su iconografía asociada, pero la reconstrucción histórica parte de un presente en el que impera el biocapitalismo, donde las grandes corporaciones se han adueñado de los datos de ADN e incluso están reviviendo la historia desde la memoria, mezclándose ambas y sintiendo que vivimos en el pasado, que presenciamos la Revolución francesa, aunque sea desde datos de memoria hackeados. Por otra parte, la memoria es substancial en esta corriente de biopunk, pues en muchos títulos ese vencer a la muerte implica, también, el deseo utópico de vencer al olvido<sup>66</sup>.

## 6. Conclusiones

La inclusión de los videojuegos en los Estudios Visuales y en todos los marcos propuestos permite replantear la naturaleza de las imágenes y repensar sus relaciones en la constelación que han ido formando hasta el siglo XXI. Unas imágenes incorpóreas que crean una materialidad diegética propia que pone en marcha múltiples referentes que nos posibilitan repensar las relaciones intermediales y nuestra vinculación e interacción con la historia y la memoria. Dos conceptos distintos que se ponen en tensión en la saga de *Assassin's Creed* en tanto que se propone una reconstrucción de la historia a partir de la memoria de un personaje en concreto, y no obstante son videojuegos emblemáticos de esa recreación del pasado. Un pasado que damos por verosímil y certero porque apela a nuestra memoria visual, a las imágenes que todos tenemos en la cabeza de cómo es Notre-Dame y como debió ser el París de la Revolución Francesa. No obstante, como hemos demostrado a lo largo del presente artículo, su veracidad se legitima no en su exactitud y obediencia a las fuentes históricas, sino en apelar a aquello que conocemos. Dicho de otro modo, si un jugador ajeno a la Historia del Arte viese la Acrópolis griega repleta de templos pintados de colores vivos y fuertes, se incomodaría ante la ausencia de la pureza del blanco del mármol, porque la imagen que tiene del pasado griego no es la que corresponde a la realidad sino a ese ideal propugnado por Winckelmann y que caló en nuestro imaginario.

Así las cosas, no siempre la imagen que tenemos del pasado corresponde a cómo fue realmente, pero ir a buscar ese lugar común, ese poso visual compartido, contribuye a aportar aplomo y solidez a lo representado en tanto que equivale a lo que el espectador espera ver, así como constituye un jalón más en la perpetuación de esa tradición visual que no es veraz pero sí contumaz. Por ello, prima lo verosímil a la exactitud, y en ello interviene la naturaleza propia de los videojuegos, pues como hemos definido, hay cinco razones que han provocado cambios en el título que hemos analizado: mejorar la experiencia del usuario; optimizar su representación; obedecer

<sup>64</sup> Chris Crawford, *The Art of Computer Game Design* (Nueva York: Osborne/McGraw-Hill, 1984)

<sup>65</sup> Marta Piñol Lloret, "Subversiones de la naturaleza: monstruos y quimeras en el cine biopunk", en *Naturaleza y política en las prácticas artísticas contemporáneas*, ed. Daniel López del Rincón y Laia Manonelles (Barcelona: Publicacions de la Universitat de Barcelona, 2017), 31-49; Marta Piñol Lloret, "¿Biopunk, ciberpunk o postciberpunk?", en *Postnaturaleza (catálogo de exposición)*, ed. Daniel López del Rincón (Zaragoza: Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento, Etopia Centro de Arte y Tecnología, Creative Programme of the European Union, Art & Science, Sans Soleil Ediciones, 2018), 128-144.

<sup>66</sup> Piñol Lloret, Marta, "La muerte es pasado y no futuro: Utopías y distopías en el universo biopunk", en *Tiempos de emergencia. Imaginarios, diagnósticos y ecologías*, ed. Daniel López del Rincón y Marta Piñol Lloret (Valencia: Tirant lo Blanch, Tirant Humanidades, 2023), 81-100.

al copyright; responder a nuestro imaginario; y aumentar la espectacularidad. Unas motivaciones que hemos localizado y analizado en el título estudiado, pero que podemos extrapolar sin duda a otras propuestas, de modo que incluir el estudio de los videojuegos permite ensanchar los límites disciplinarios tradicionales de la Historia del Arte y repensar las imágenes a la luz de los nuevos medios. Además, ha sido sustancial atender a las categorías de *embodiment* y *emplacement*, así como a la idea de *incorporation* de Calleja para comprender la distinta relación que establecemos con estas imágenes a partir del avatar y cómo ello requiere emplear otros marcos conceptuales que nos llevan a la neurociencia cognitiva. Asimismo, la propuesta nos ha permitido comprobar cómo la cultura material está a la base del título, creando una nueva materialidad, con la experimenta el avatar, estableciendo con las imágenes una relación cuerpo-cerebro que actúa como sistema.

Así las cosas, el caso de *Unity* ha servido como ejemplo paradigmático para replantear conceptos clave para la Historia del Arte, algo que consideramos a todas luces necesario para poder valorar las imágenes con la complejidad de relaciones e interacciones que demandan en nuestro presente.

## 7. Fuentes y referencias bibliográficas

- Andersberg, Alison. *Prosthetic Memory: The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture*. Nueva York: Columbia University Press, 2004.
- Balázs, Béla. *El hombre visible, o la cultura del cine*. Buenos Aires: Cuenco de Plata, 2013.
- Barthes, Roland. *Le plaisir du texte*. Paris: Seuil, 1993.
- Baudrillard, Jean. *Cultura y simulacro*, Barcelona, Editorial Kairós, 1978.
- Bazin, André. "Pour un cinema impur. Défense de l'adaptation". En: *Qu'est-ce que le cinéma?*, editado por André Bazin, 81-106. Paris: Éditions du Cerf, 1985.
- Belting, Hans. *Antropología de la imagen*. México/Madrid: Katz Editores, 2007.
- Boehm, Gottfried. *Was ist ein Bild?*. Leiden: Brill, Fink, 1994.
- Bolter, David Jay; Grusin, Richard. "Inmediatez, hipermediación, remediación", *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación* 16 (2011): 29-57.
- Bordwell, David. *Narration in the Fiction Film*. Londres: Routledge, 1993.
- Brea, José Luis. *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image*. Madrid: Akal, 2010.
- Calleja, Gordon. *In-Game: From immersion to Incorporation*. Cambridge: MIT Press, 2011.
- Carroll, Noël. *Engaging the moving Image*. New Haven, Londres: Yale University Press, 2003.
- Català, Josep M. *La imagen compleja. La fenomenología de las imágenes en la era de la cultura visual*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona, Servei de Publicacions, 2005.
- Crawford, Chris. *The Art of Computer Game Design*. Nueva York: Osborne/McGraw-Hill, 1984.
- Darley, Andrew. *Cultura visual digital*. Barcelona: Paidós, 2002.
- Didi-Huberman, Georges. *Ante el tiempo. Historia del arte y anacronismo de las imágenes*. Adriana Hidalgo Editora, 2008.
- Dubois, Philippe. *El acto fotográfico de la representación a la recepción*. Barcelona: Paidós, 1986.
- Fischer, Gustavo Daudt,. "Tecnocultura: aproximações conceituais e pistas para pensar as audiovisualidades". En *Para entender as imagens: com over o que nos olha?*, editado por Suzane Klipp y Gustavo Daudt Fischer, 41-54. Porto Alegre: Entremeios, 2013.
- Fischer, Gustavo Daudt. "Do audiovisual confinado às audiovisualidades soterradas em interfaces enunciativas de memória". En *Tecnocultura audiovisual: temas, metodologias e questões de pesquisa*, editado por Suzane Klipp. Porto Alegre: Sulina, 2015.
- Fontcuberta, Joan. *La cámara de Pandora. La fotografía@ después de la fotografía*. Barcelona: Gustavo Gili, 2017.
- Forte, Maurizio (Ed.). *Virtual Archaeology. Re-creating ancient worlds*. Nueva York: Harry N. Abrams, 1997.
- Freedberg, David. "Empatía, movimiento y emoción". En *Estudios de la imagen: experiencia, percepción, sentido(s)*, coord. por Ander Gondra y Gorka López de Munain, 159-210. Gijón: Shangrila, 2014.
- Gallese, Vittorio. "Visions of the Body: Embodied Simulation and Aesthetic Experience". *Duke University Futures* (2017).
- Gallese, Vittorio; Guerra, Michele. *Lo schermo empatico. Cinema e neuroscienze*. Milán: Raffaello Cortina, 2015.
- Genette, Gérard. *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus, 1989.
- Guasch, Anna Maria. "Doce reglas para una nueva Academia. La 'Nueva Historia del Arte' y los estudios visuales, En *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*, editado por José Luis Brea, 59-74. Madrid, Akal, 2005.
- Gubern, Roman. *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Barcelona: Anagrama, 2003.
- Halbwachs, Maurice. *La Mémoire collective*. Paris: Presses universitaires de France, 1950.
- Halbwachs, Maurice. *Les Cadres sociaux de la mémoire*. Paris: Félix Alcan, 1925.
- Herzogenrath, Bernd (Ed.). *Travels in Intermedia[lity]: ReBlurring the Boundaries*. Hanover, New Hampshire: Dartmouth College Press, 2012.
- Higgins, Dick. "Statement in Intermedia". En *Theories and Documents of Contemporary Art*, editado por Kristine Stiles y Peter Selz, 728-729. Berkeley, Los Angeles: University of California Press.
- Hirsch, Marianne. *Family Frames: Photography, Narrative and Postmemory*. Cambridge, Londres: Harvard University Press, 1996.
- Jay, Martin. *Ojos abatidos. La denigración de la visión en el pensamiento francés del siglo XX*. Madrid: Akal, 2008.
- Klevjer, Rune. *What is the Avatar?: Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*. Bergen: University of Bergen, tesis doctoral, 2006.
- Kristeva, Julia. "Bajtín, la palabra, el diálogo y la novela". En *Intertextualité. Francia en el origen de un término y el desarrollo de un concepto*,

- editado por Desiderio Navarro, 1-24. La Habana: UNEAC, Casa de las Américas, 1997.
- Latour, Bruno. "Technology is society made durable". En *A Sociology of Monsters: Essays on Power, Technology and Domination*, editado por John Law, 103-131. Londres, Nueva York: Routledge, 1991.
- Lewis, Anne. "How Ubisoft Re-created Notre Dame for 'Assassin's Creed Unity'". ACMSIGGRAPH (blog), 2 mayo 2019, <https://blog.siggraph.org/2019/05/how-ubisoft-re-created-notre-dame-for-assassins-creed-unity.html/>
- Lury, Celia. *Prosthetic Culture: Photography, Memory and Identity*. Londres: Routledge, 1998.
- Manovich, Lev. "Navigable space. Software Studies Initiative". *Manovich*, 1998, <http://manovich.net/index.php/projects/navigable-space>
- Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 2005.
- Martínez Luna, Sergio. *Cultura visual. La pregunta por la imagen*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil Ediciones, 2019.
- Mitchell, W.J.T. *¿Qué quieren las imágenes?*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil Ediciones, 2017.
- Mitchell, W.J.T. "There Are no Visual Media". En *MediaArtHistories*, editado por Oliver Grau, 395-408. Cambridge: MIT Press, 2007.
- Mitchell, W.J.T. *Teoría de la imagen*. Barcelona: Akal, 2009.
- Monterde, José Enrique; Selva Masoliver, Marta; Solà Arguimbau, Anna. *La representación cinematográfica de la historia*. Madrid: Akal, 2001.
- Morales Vallejo, David. "Assassin's Creed: Origins y la idoneidad del videojuego de mundo abierto. Para la difusión del patrimonio". *Erph: revista electrónica de patrimonio histórico* 25 (2019): 114-136.
- Nora, Pierre. *Les Lieux de mémoire*. Paris: Gallimard, 3 vols, 1992.
- Nora, Pierre; Le Goff, Jacques (Dir.). *Faire de l'histoire*. Paris: Gallimard, 1974, 3 vols.
- Piñol Lloret, Marta. "¿Biopunk, ciberpunk o postciberpunk?". En *Postnaturaleza (catálogo de exposición)*, editado por Daniel López del Rincón, 128-144. Zaragoza: Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento, Etopía Centro de Arte y Tecnología, Creative Programme of the European Union, Art & Science, Sans Soleil Ediciones, 2018.
- Piñol Lloret, Marta. "La muerte es pasado y no futuro: Utopías y distopías en el universo biopunk". En *Tiempos de emergencia. Imaginarios, diagnósticos y ecologías*, editado por Daniel López del Rincón y Marta Piñol Lloret, 81-100. Valencia: Tirant lo Blanch, 2023.
- Piñol Lloret, Marta. "Subversiones de la naturaleza: monstruos y quimeras en el cine biopunk". En *Naturaleza y política en las prácticas artísticas contemporáneas*, editado por Daniel López del Rincón y Laia Manonelles, 31-49. Barcelona: Publicacions de la Universitat de Barcelona, 2017.
- Pollak, Michael. "Memória, Esquercimento, Silêncio". *Estudos históricos* vol. 2, 1 (1989): 3-15.
- Poster, Mark. "Visual Studies as media studies". *Journal of Visual Culture* 1 (2002): 67-70.
- Prada, Juan Martín. *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*. Barcelona: Akal, 2018-
- Raczymow, Henri. "Memory Shot through with Holes". *Yale French Studies* 85 (1994): 98-106.
- Reinhard, Andrew. *Archaeogaming: an introduction to archaeology in and of video games*. Nueva York, Oxford: Bergahn Books, 2018.
- Rochefort, Simone de. "Assassin's Creed Unity can't help rebuild Notre-Dame, and that's OK". Polygon. 24 noviembre 2021. <https://www.polygon.com/features/22790314/assassins-creed-unity-notre-dame-restoration-accuracy>
- Schröter, Jens. "Discourses and Models of Intermediality", *CLCWeb: Comparative Literature and Culture* 13.3 (2011). <https://doi.org/10.7771/1481-4374.1790>
- Traverso, Enzo. *El Pasado, instrucciones de uso: historia, memoria, política*. Buenos Aires: Prometeo Libros, 2011.
- Vella, Daniel. "The Wanderer in the Wilderness: Being in the virtual landscape in Minecraft and Proteus". En *The Philosophy of Computer Games Conference*, editado por AA.VV, 1-16. Bergen: University of Bergen, 2013.
- Venegas Ramos, Alberto. "El videojuego como forma de memoria estética". *Pasado y memoria* 20 (2020): 277-301.
- 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* 28 (2018): 323-346.
- Webster, Andrew. "Building a better Paris in Assassin's Creed Unity". The Verge 17 abril 2019. <https://www.theverge.com/2014/10/31/7132587/assassins-creed-unity-paris>