

RETROPLACES: THE DEFINITION, FORMATION AND REPETITION OF IMAGINED PLACES AND CLICHES OF THE PAST IN POPULAR CULTURE AND VIDEO GAMES

Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego

Alberto Venegas Ramos
Universidad de Murcia
correodealbertovenegas@gmail.com

Fecha recepción 27.06.2017 / Fecha aceptación 13.12.2017

Resumen

La intención de este artículo es presentar el concepto «retrolugar» como la repetición de lugares imaginados del pasado dentro de la cultura popular debido a razones sociológicas, políticas y comerciales asociadas a la nueva cultura del capitalismo. Para lograr este objetivo insertaremos el concepto dentro de un marco historiográfico más general y situaremos ejemplos tanto de su concepción como de su desarrollo. Todo ello nos conducirá a la idea de empleo o utilización estética del pasado con razones políticas, sociales o comerciales. Usos del tiempo

Abstract

This article introduces the ‘retroplace’, the concept of recreating imagined places of the past within the popular culture on the basis of sociological, political and commercial reasons associated with the new culture of capitalism. To achieve this goal, the concept is examined within a more general historiographic framework, and examples of both its conception and its development are given. This analysis reveals the employment or the aesthetic use of the past for political, social or commercial motives. Although these uses of

pretérito alejados del oficio del historiador pero alojados extensamente entre la población debido a la integración de estos dentro de las manifestaciones culturales más populares.

Palabras clave

Retrolugar, Usos públicos de la Historia, Cultura Popular, Mitohistoria, Industria cultural.

the past tense are far removed from the trade of the historian, they are widely accepted among the population due to their integration within the most popular cultural manifestations.

Keywords

Retroplaces, Public use of History, Popular Culture, Mythistory, Cultural industry

En Occidente lo mejor ya ha pasado, por eso han de
convertir el pasado en fetiche¹ (Ngozi Adichie
Chimamanda, 2014: 486)

1. Introducción.

Esta cita, extraída de la novela *Americanah* de Ngozi Adichie Chimamanda, se encuentra dentro de una conversación entre dos nigerianos de clase media-alta que hablan sobre los muebles que decoran las habitaciones de las casas más adineradas de Lagos, capital del país. El hombre destaca el escaso buen gusto de los nigerianos y su preferencia por la modernidad y los objetos que «evocan» el futuro resaltando y ensalzando el buen gusto europeo por las antigüedades. La mujer responde que es un hecho normal, los nigerianos tienen aún lo mejor por llegar, en cambio, los europeos ya han visto pasar sus mejores días y por lo tanto no les queda más remedio que agarrarse a este en forma de nostalgia.

Esta conversación mantenida en una obra de ficción guarda una profunda relación con los usos públicos de la Historia y la presencia de esta en las manifestaciones más populares de cada sociedad. Raphael Samuel ya reflexionó sobre este mismo hecho acuñando el concepto de *retrochic* en su obra *Theatres of Memory: Past and Present in Contemporary Culture* (1994) para el empleo estético del pasado en objetos y manifestaciones culturales contemporáneas. Un uso que no ha sido únicamente estético, sino también social, cultural, político e ideológico como demostró con gran acierto David Lowenthal en su monumental

1. Ch. Ngozi Adichie, *Americanah*. Barcelona, 2014, 486.

obra *The Past is a Foreign Country* (1985, 2015). En su ensayo Lowenthal desarrolló una serie de beneficios que aportaba el uso del pasado, como familiaridad, guía, comunión, afirmación, identidad, posesión, refuerzo y evasión² hasta antigüedad, continuidad, acreción, secuencia y finalización³. El siguiente paso que redondeó la cuestión señalada por el personaje de la novela de Ngozi Adichie Chimamanda lo dio Jerome de Groot en su obra *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture* (2008) afirmando que todos estos conceptos e ideas ligadas al uso público de la Historia en la cultura popular tenía una finalidad asociada a facilitar y estimular el consumo de dichas obras. Todo ello en un momento donde dos valores esenciales perfilan nuestro presente, la mirada al pasado⁴ y la ligereza⁵. Bauman, en su obra póstuma *Retrotopías* (2017) reflexionaba sobre la vuelta al pasado en determinados aspectos de nuestra cotidianeidad, como por ejemplo «la vuelta de la tribu»⁶ materializado el ascenso del nacionalismo étnico y cultural que sustenta nuestro día a día con el auge de políticos en Occidente como Donald Trump en Estados Unidos o Marine Le Pen en Francia además del éxito de movimientos como el Brexit y la salida de Gran Bretaña de la Unión Europea. «La vuelta a Hobbes»⁷ materializado en el auge de movimientos populistas revestidos de políticas autoritarias, «la vuelta a la desigualdad»⁸ y «la vuelta al seno materno»⁹. Dentro de todas estas vueltas al pasado se esconden los mismos rasgos, la creación o invención de un momento pretérito al que volver. A esta idea Bauman la denominó retrotopía, definida como: «mundos ideales ubicados en un pasado perdido/robado/abandonado que, aun así, se han resistido a morir»¹⁰. Bauman desarrolla en su obra esta mirada al pasado desde un punto de vista social, ideológico e incluso político, pero olvida otros aspectos de especial importancia dentro de ese pasado, su construcción, origen y aplicación práctica en todos los ámbitos de nuestro presente con especial presencia en las denominadas industrias culturales.

2. ¿Qué es un retrolugar?

Dentro de esta tendencia existe un elemento clave que consideramos de especial relevancia, la atención a determinados objetos, momentos, elementos e ideas que, por sí solas, representan un momento histórico. Son hechos, objetos e ideas que aparecen repetidos con asiduidad en los medios de comunicación de masas y que tienden a evocar un momento histórico completo. Para definir este empleo material y específico de lugares pasados fuera

2. D. Lowenthal, *The Past is a Foreign Country – Revisited*. Cambridge, 2015, 82-110.

3. D. Lowenthal, *The Past...* op. cit., 110-128.

4. Z. Bauman, *Retrotopía*, Barcelona, 2017.

5. G. Lipovetsky, *De la ligereza*, Barcelona. 2016.

6. Z. Bauman, *Retrotopía*. Op. Cit., 54.

7. Z. Bauman, *Retrotopía*. Op. Cit., 22.

8. Z. Bauman, *Retrotopía*. Op. Cit. 87.

9. Z. Bauman, *Retrotopía*. Op. Cit. 117.

10. Z. Bauman, *Retrotopía*. Op. Cit. 14.

del tiempo y su aplicación en las industrias culturales de temática histórica hemos acuñado el concepto *retrolugar*: Elemento que evoca o intenta reconstruir un pasado idealizado, ligero, simplificado, fácilmente reconocible y fuera del tiempo con el objetivo de servir como objeto de consumo cultural o adorno estético.

Occidente ha utilizado y sigue utilizando el pasado políticamente¹¹¹²¹³¹⁴¹⁵¹⁶¹⁷ y lo ha convertido en numerosas ocasiones una mercancía estética¹⁸ alejándolo del oficio del historiador:

Los historiadores que desde el advenimiento del realismo decimonónico han adoptado como lema de su vocación la recuperación del pasado (...), y cuya existencia profesional depende en última instancia del valor mágico concedido a las antigüedades, no están en posición de despreciar el gusto por las reliquias y las cosas del pasado, el apetito popular por las ficciones de atuendo o la moda del *retrochic*. Como maestros no podemos mostrarnos indiferentes a estas fuentes de conocimiento extracurricular que subvierten el proceso de aprendizaje, cambian su dirección o crean historias alternativas de su cosecha. Como historiadores deberíamos interesarnos en las condiciones de existencia de la propia historia y en los motivos por los que hay versiones de ella tan opuestas. La noción de que el pasado tiene una época determinada es una cuestión tan histórica como lo que en ella aconteció¹⁹.

Nosotros hemos acuñado el concepto *retrolugar* para tratar este asunto concreto, «las condiciones de existencia de la propia historia y los motivos por los que hay versiones de ella tan opuestas». Y andando un paso más allá para intentar entender o comprender el porqué de esas versiones y la conversión de ciertos temas, objetos o momentos en populares representación del tiempo al que pertenecen. Hemos empleado al sustantivo lugar, y no tiempo, por el uso de estos objetos, temas o ideas dentro o fuera de su lugar cronológico correspondiente. Lugar, en su acepción latina *locus* puede traducirse también como escena, y son escenas o escenarios²⁰ las reconstrucciones pretéritas que aparecen del pasado dentro de las obras culturales realizada para el consumo de masas. Lowenthal, en la obra citada con anterioridad, ya mencionaba este problema: *Novelists use history as a theatre for*

-
11. A. D. Smith. *National identity*. University of Nevada Press, 1991.
 12. A. D. Smith. *Myths and Memory of the Nation*. Oxford University Press. 1999.
 13. A. D. Smith. *Ethno-symbolism and nationalism. A cultural approach*. Abingdon. 2009.
 14. A. D. Smith. *Nationalism: Theory, ideology, history*. Nueva York. 2013.
 15. E. J. Hobsbawm. *The invention of tradition*. Cambridge. 1994.
 16. E. J. Hobsbawm y D. J. Kertzer. «Ethnicity and nationalism in Europe today». *Anthropology today*. 1992. 8 (1), 3-8.
 17. A. Gat. *Nations: The long history and deep roots of political ethnicity and nationalism*. Cambridge. 2012.
 18. R. Samuel. *Theatres of Memory: Past and present in contemporary culture*. Londres. 2012.
 19. R. Samuel. *Theatres of... op. cit.*, 35.
 20. Escenario como lugar donde se desarrolla una escena tanto de una película, como de una obra de teatro o videojuego.

*made-up people, fictionalize real lives, insert imaginary episodes among actual events*²¹. Los lugares empleados por los novelistas que mencionaba Lowenthal en su trabajo son siempre lugares comunes o tópicos. De acuerdo a la RAE, en la sexta acepción de la palabra, un tópico es un «Lugar común que la retórica antigua convirtió en fórmulas o clichés fijos y admitidos en esquemas formales o conceptuales de que se sirvieron los escritores con frecuencia». Barry, en su libro *Beckett and Authority: The Uses of Cliché* publicado en 2006 define cliché como *the lowest common denominator of thought*²² y construye su descripción del término en el trabajo previo de Gilles Deleuze, *Difference and Repetition* (1968) basado en la idea *Everybody knows*²³. Estas ideas se encuentran en el cruce de los lugares comunes. Los videojuegos, como la mayoría de las obras populares destinadas a audiencias masivas, deben ser accesibles a una mayoría para poder ser consumidas por esa misma mayoría. Es por esta razón que los temas que tratan acuden a lugares que «todo el mundo conoce y nadie puede negar»²⁴. Es este el caso de los videojuegos históricos. Todos ellos acuden a los lugares comunes más conocidos del pasado²⁵.

En resumen, lugares comunes del pasado y la memoria histórica común que han llegado a convertirse en tópicos fácilmente reconocibles por el consumidor (espectador, lector o jugador) dada la repetición de los mismos en numerosas obras culturales con intención estética no didáctica o crítica, a esta idea nosotros la hemos denominado retrolugares.

Los videojuegos representan una de las disciplinas culturales más boyantes y representativas de nuestro presente y dentro de ellos, los videojuegos históricos representan un lugar más que importante. Juan Francisco Jiménez Alcázar, en su libro *De la edad de los imperios a la guerra total: medievo y videojuegos* (2016) trata sobre el empleo del imaginario medieval dentro de este medio del siguiente modo:

El Medievo representa en todo momento lo intangible y el universo de las más irracionales creencias y comportamientos humanos. La brujería, la magia, la brutalidad, el amor cortés (el caballero y la dama), lo fantástico de una arquitectura imaginada (castillos en ruinas completados en las mentes de las gentes del XIX y, en consecuencia, de nosotros, hombres y mujeres del XXI) o no (fortalezas espléndidas que enseñorean el paisaje europeo), armas señal de dignidad (grandes espadas), heráldica y genealogía como atractivo *per se...*; la percepción de una categoría y comportamiento social (un *señor feudal* tiene hoy una imagen colectiva muy definida, al margen de su realidad, al igual que un *vasallo*)²⁶.

Todos estos elementos que enumera el profesor Jiménez Alcázar definen el *retrolugar* medieval en la cultura popular. Dentro del medio no existen ejemplos donde no aparezcan

21. D. Lowenthal. *The Past...* óp. cit., 367.

22. E. Barry. *Beckett and Authority: The Uses of Cliché*. Basingstoke. 2006, 3.

23. G. Deleuze. *Difference and Repetition*. Nueva York, 1995, 130.

24. G. Deleuze. *Difference and.. op. cit.*, 130.

25. A. Venegas Ramos. “La Historia en los Videojuegos y el papel del historiador”, *Deus Ex Machina. Cuaderno de Máquinas y Juegos*. Sello ArsGames, 0, 226-232.

26. J. F. Jiménez Alcázar. *De la edad de los imperios a la guerra total: medievos y videojuegos*. 2016, 80.

ninguno de estos elementos, esté el videojuego ambientado en el siglo V, *Age of Empires II: The Age of Kings*, (Ensemble Studios, 2001) o en el siglo XV, *Kingdom Come: Deliverance*, (Warhorse Studios, 2017), en un mundo fantástico inspirado en el medievo, *The Witcher III: Wild Hunt*, (CD Projekt RED, 2015) o en un escenario inventado pero realista y basado en el período medieval, *Mount & Blade*, (TaleWorlds Entertainment, 2008). En todos ellos aparecerán castillos y caballeros. Esta selección histórica entre todas las opciones posibles no es casual sino que sigue un camino marcado por el comienzo de las representaciones o evocaciones del pasado. Por esta razón empleamos la idea de lugar a diferencia de tiempo, porque los mismos elementos se cruzan y emplean en diferentes tiempos históricos.

La noción de *retro* viene ligada a su acepción anglosajona definida en el diccionario Oxford en su forma de adjetivo como: *imitative of a style or fashion from the recent past* y en el diccionario integrado dentro del buscador Google como: «que imita o evoca el gusto o la moda de un tiempo pasado o anticuado». En ambos casos el significado de «retro» viene ligado a la idea de imitación o evocación y no reproducción, reconstrucción o recuperación. Esta apreciación semántica es importante porque, como hemos podido comprobar en las palabras de Jiménez Alcázar, el desarrollador de videojuegos en concreto y en general el novelista, el cineasta, el director de televisión, etc., no guarda un interés o intención por ser honestos con el pasado y tratar a este de la misma manera que lo hace un historiador. La razón de este hecho es sencilla, su objetivo es diferente, mientras que la labor del historiador es construir relatos críticos acerca del pasado a través de la consecución, interpretación y demostración de fuentes primarias la labor del desarrollador de videojuegos es crear un producto atractivo. La intención del investigador es didáctica, la del autor, estética. Es por esta razón que hemos optado por el concepto retro ligado a la idea de imitación o evocación del pasado. De esta manera el concepto retrolugar alude a la evocación o imitación de lugares pasados los cuales, a través del olvido o la memoria selectiva, toman la forma de «antiguos» o «pasados» logrando formar una «marca temporal»²⁷ fácilmente reconocible para la audiencia. Por ejemplo, en el festival E3 (Electronic Entertainment Expo) de este año 2017 se han presentado un buen número de videojuegos históricos pero entre todos ellos destaca *Assassin's Creed: Origins* (Ubisoft Montreal, 2017), un título ambientado en el Antiguo Egipto. Durante su presentación en esta feria, una de las más importantes del sector videolúdico, se mostraron algunas imágenes del videojuego y en ellas pudimos ver uno de los mejores ejemplos que ilustran nuestro concepto:

27. J. De Groot. *Public and Popular History*. Abingdon, 2012. 10.



Figura 1: Imagen promocional del videojuego *Assassin's Creed: Origins*²⁸.

En la imagen encontramos pirámides, la esfinge, templos, ruinas, estatuas, hipogeos, obeliscos, pinturas murales, embarcaciones, un tono de colores cálidos donde predomina el marrón, etc. En una sola imagen aparecen todos los tópicos del Antiguo Egipto sin importar que estos convivieran en un mismo periodo de tiempo y espacio. Su función es mostrar un espacio imaginado ya pasado, evocar el Antiguo Egipto en la imaginación del consumidor para activar su cámara de resonancia y ligar este nuevo producto con otros anteriores emplazados en el mismo retrolugar. Estos espacios imaginados ya pasados son el resultado de un proceso a través del tiempo donde se incorporan y eliminan características que no afectan al resultado final y logran adaptarse a las sensibilidades contemporáneas.

3. La formación de retrolugares. El caso de la Prehistoria.

Uno de los mejores ejemplos para entender la formación de estos retrolugares históricos es la Prehistoria. La evocación de este momento pretérito también se encuentra rodeada del uso de una serie de tópicos que se han ido formando durante más de dos siglos de manera

28. Imagen extraída de la página oficial de Ubisoft el 18 del 12 de 2017 desde: «<https://store.ubi.com/it/assassin-s-creed-origins/592450934e0165f46c8b4568.html>».

paralela al desarrollo de la propia disciplina de la Prehistoria. Su origen se encuentra en el género literario de los «mundos perdidos», una subdivisión de la corriente fantástica y de ciencia ficción nacida a mediados del siglo XIX, durante el período victoriano británico. El rasgo central de esta corriente literaria es el hallazgo, durante el transcurso de la aventura de los héroes, de un mundo perdido, sea este espacial, es decir, una isla, una valle, una montaña, etc., poblada por los restos de una antigua civilización, o temporal, a través de viajes en el tiempo. La razón de su existencia se debe a su propio contexto. Desde finales del siglo XIX, cuando comenzó el género gracias a la publicación de la obra *King Solomon's Mines* (1885) de H. Rider Haggard y *The Man Who Would Be King* (1888) de Rudyard Kipling, el continente europeo y sus formaciones políticas más importantes, Gran Bretaña, Francia y, más tardíamente, Alemania, comenzaron su carrera por la dominación mundial a través del proceso de la creación de imperios multiétnicos o imperialismo. Durante este proceso de dominación política se extendió junto a ellos un proceso de exploración de nuevas zonas como el interior de África y Asia con el consecuente descubrimiento de grandes yacimientos arqueológicos y contextos naturales que tuvieron un fortísimo impacto en la imaginación del público europeo. Fruto de esta imaginación es la corriente literaria de los «mundos perdidos», protagonizada por héroes que atravesaban bosques y montañas para realizar inverosímiles descubrimientos. La obra de Kipling es un buen ejemplo. En ella, dos héroes británicos se sumergen en las profundidades de la India Británica y llegan a ser coronados reyes de Kafiristán, una perdida región de Afganistán. Trama inspirada en los hechos reales protagonizados por los aventureros James Brooke, un inglés que llegó a ser coronado Rajá de Sarawak en Borneo y el estadounidense Josiah Harlan, quien consiguió el título de Príncipe de Ghor a perpetuidad, una región central de Afganistán.

Estas obras no tardarían en evolucionar hacia otras que ahondaban más en la parte fantástica del viaje y que entroncaban con una tradición más fantástica iniciada por ejemplos como *Symzonia: Voyager of Discovery* (1820), de autoría controvertida aunque asignada a John Cleves Symmes, Jr (1780 – 1820), creador de la teoría *Hollow Earth* o «tierra hueca» que defendía precisamente esto, la oquedad de la Tierra. Un tema que recuperó más tarde Julio Verne en su novela *Voyage au centre de la Terre* (1864) y especialmente *Le Village aérien* (1901). En esta última novela Verne cuestiona la idea del eslabón perdido y lo recrea como una población entre humana y simiesca que no ha evolucionado. Es muy definitorio para la creación de esta trama la publicación de la obra de Darwin *The Descent of Man, and Selection in Relation to Sex* (1871) unas décadas atrás donde defendía la evolución humana como un progreso cuyo inicio se encontraba en una forma *altamente menos organizada*. Esta innovación temática, la convivencia de especies prehistóricas no avanzadas y otras contemporáneas o modernas ha tenido un fuerte impacto en la cultura popular interesada por el pasado antes de la escritura y es aquí, en esta obra de Verne, donde comienza. Sin embargo, la preocupación o interés que mezcló la corriente de los mundos perdidos y la Prehistoria fue la obra de H. G. Wells, *A Story of the Stone Age* (1897). En esta obra Wells intentó tejer una trama históricamente auténtica a través del empleo de la información histórica disponible durante ese momento, finales de siglo XIX. Aunque no era estrictamente una novela, sino una historia o relato corto, si inspiró y creó una tendencia realista dentro de la aproximación al tiempo prehistórico en la cultura que tardó en calar y tuvo como principales herederos las novelas perte-

necientes a la saga *Earth's Children* (Jean M. Auel, 1980 – 2011) que comprende seis entregas y las películas *La Guerre du feu* (Jean-Jacques Annaud, 1981) y *The Clan of the Cave Bear* (Michael Chapman, 1986), una representación cinematográfica de las novelas de Auel. Todas ellas, tanto las novelas como las cintas, cosecharon altas cifras de audiencia y recaudación y, cómo podemos apreciar, fueron publicadas durante la década de los años 80, la década que más videojuegos históricos ambientados en la Prehistoria vio nacer²⁹. Sin embargo, las obras videolúdicas no optaron por esta corriente más auténtica históricamente hasta más adelante. Las representaciones videolúdicas del pasado quedaron ancladas en la visión de los mundos perdidos sobre el momento histórico. Imagen que nació en las novelas de Julio Verne y fue evolucionando a través de las obras de Sir Arthur Conan Doyle *The Lost World* (1912) y Edward R. Burroughs³⁰ *The Land That Time Forgot* (1924) donde, tras un denso y largo viaje, los aventureros descubren un mundo perdido en el que los dinosaurios aún habitaban entre los humanos. Este tópico fue acuñado en la novela *The Lost World*, la existencia conjunta de bestias cretácicas y mamíferos modernos mientras la obra de Burroughs fue un paso más allá y elaboró todo un ecosistema propio y original para su escenario literario. Una escena donde convivían dinosaurios junto a humanos, uno de los tópicos más representativos de las representaciones del período prehistórico en los videojuegos.

Esta idea fue evolucionado durante buena parte del siglo XX gracias a otras novelas como *The Quest of Iranon* (1935) de H. P. Lovecraft, la serie de novelas *pulp*³¹ protagonizadas por Doc Savage³² y el tebeo, medio en el que aparecieron personajes y series como *Tor*, personaje creado por Joe Kubert y Norman Maurer para la serie *1.000.000 Years Ago!* Esta serie fue publicada por primera vez en 1953 por St. John Publications. Este cómic ya reúne todos

29. Venegas Ramos, A. «El origen popular de la Prehistoria en los videojuegos». *Presura*. Consultado el 21 de octubre de 2017 desde «<http://www.presura.es/2017/04/24/laprehistoria-en-los-videojuegos/>».

30. Edward R. Burroughs es también el creador del personaje Tarzán, otro referente ineludible dentro de la construcción popular del imaginario prehistórico o primitivo.

31. *Pulp* es un término que hace referencia a un formato de encuadernación en rústica, barato y de consumo popular, de revistas especializadas en narraciones e historietas de diferentes géneros de la literatura de ficción. Las publicaciones contenían argumentos simples con grabados e impresiones artísticas que ilustraban la narración, de manera similar a un cómic o una historieta. Dichas publicaciones aparecen durante el primer tercio del siglo XX y continúa su impresión hasta finales de la década de 1950. Fueron descendientes directas de las *dime novels* y los *penny dreadfuls*, que contaban las hazañas de soldados y bandoleros, en un formato de revista barata destinada al consumo popular: se vendían a 10¢ (*one dime*), y a un centavo (*penny*) respectivamente. Diferentes publicaciones incluían en sus argumentos distintos géneros de la ficción como la ciencia ficción, la ficción de horror, suspense, acción, romance y fantasía en los que intervenían elementos de carácter lascivo como la violencia y el erotismo, concentrándose en las variantes de la ficción de explotación. Las publicaciones comenzaron a distinguirse del *comic book* tradicional debido a su formato de publicación extenso y a la intervención de elementos de la ficción de explotación en el argumento de la publicación.

32. Doc Savage es un personaje ficticio publicado originalmente en revistas *pulp* estadounidenses durante la década de 1930 y 1940. Fue creado por el ejecutivo Henry W. Ralston y el editor John L. Nanovic de *Street and Smith Publications*, con material adicional aportado por el escritor, Lester Dent.

los rasgos formales de las imágenes analizadas: Indiferencia hacia el pasado, acción situada un millón de años atrás en el tiempo, una figura heroica occidentalizada y contemporánea, un escenario compartido con animales jurásicos y una traslación de ideas y situaciones cotidianas actuales al pasado. Este héroe, además, sentará cátedra y dará lugar a otra serie de protagonistas similares. Todos ellos inspirados libremente en las figuras de Conan de Cimmeria y Krull de Atlantis, creadas por Robert E. Howard³³ en el año 1932 y 1929 respectivamente.

Uno de los primeros sucesores del cómic *Tor* fue *Tales of the Unexpected*, una serie de cómics de ciencia ficción, fantasía y horror publicados por DC Comics entre 1956 y 1968 (104 números) donde aparecían numerosos referentes y personajes representados como prehistóricos como *Anthro*. Anthro es un héroe ficticio creado en DC Comics por Howard Post y tiene su primera aparición fechada en mayo de 1968, dentro de las páginas del cómic *Showcase* N°74. El personaje representa al primer «Cro-Magnon» nacido en la Edad de Piedra. El personaje obtuvo cierta relevancia y popularidad y fue llevado a su propia serie, con una escasa duración de seis entregas entre 1968 y 1969. Sin embargo, el aspecto que más nos interesa de esta figura es otra de las claves de las representaciones paleolíticas en los videojuegos, la figura del héroe revestido de hombre, varón, caucásico y guerrero que basa toda su fuerza en su potencia muscular.

Esta figura masculina, heroica, cazadora, caucásica y caracterizada como un hombre moderno con rasgos occidentales será la línea a seguir dentro de los distintos protagonistas que pueblan las diferentes imágenes del pasado prehistórico. A *Anthro* le siguieron otros como *Kong the Untamed*, serie de cinco cómics publicados a partir de 1975 por DC Comics. Personaje que reunía todas las características anteriormente citadas pero que, y este punto es relevante, incluía entre sus ilustraciones a animales del Cretácico y el Jurásico conviviendo con humanos modernos. Un elemento del que ya observamos su nacimiento en la literatura de finales del siglo XIX y que tuvo su representación más popular en los tebeos y películas de la segunda mitad del siglo XX.

Llegados a este punto podemos apreciar que la Prehistoria que aparece en la cultura popular ha dejado de lado la investigación histórica. Todos los temas, escenarios, motivaciones y personajes que van a aparecer en las obras videolúdicas guardan relación con su vertiente más popular comenzando por la versión caricaturizada e infantil de series de animación como *The Flintstones*³⁴ o películas como *The Caveman* pasando por la versión heroica y verosímil de H. G. Wells hasta las versiones heroicas y completamente fantásticas de Edward R. Burroughs que tan hondo calado ha tenido en el mundo del cómic. Todo ello secundado y reforzado por las dife-

El carácter heroico de la aventura iba a aparecer en otros medios de comunicación, incluyendo la radio, el cine y los cómics, con sus aventuras para la serie de libros de bolsillo. Hacia el siglo XXI, Doc Savage sigue siendo un icono nostálgico haciendo referencia en novelas y en la cultura popular.

33. No referidos ni examinados en esta sección debido a su relación con el género fantástico, en lugar del género de los mundos perdidos y la Prehistoria, aunque claves para el concepto de «bárbaro» en la cultura popular que más tarde trataremos.

34. Serie de animación con cierta remembranza a las tiras cómicas *B.C.*, creadas por Johnny Hart y publicadas entre 1958 y 2007. Continuadas por Mason Mastroianni (2007 – Presente).

rentes películas que han surgido en la intersección entre los mundos perdidos y la Prehistoria, como *En busca del fuego* (Jean-Jacques Annaud, 1981), *El Clan del Oso Cavernario* (Michael Chapman, 1986), *El Cavernícola* (Carl Gottlieb, 1981), película de gran éxito con aparición de artistas como Ringo Starr o Dennis Quaid, *Los Picapiedra* (Brian Levant, 1994), *Creatures the World Forgot* (Don Chaffey, 1971), *Hace un millón de años* (Ray Harryhausen y Don Chaffey, 1966), *Mujeres prehistóricas* (Michael Carreras, 1967), *Cuando los dinosaurios dominaban la tierra* (Val Guest, 1970), *Viaje al mundo perdido* (Kevin Connor, 1977), *The Land That Time Forgot* (Kevin Connor, 1975), inspirada en el relato de Edgar Rice Burroughs, *When Women Had Tails* (Pasquale Festa Campanile, 1970) o *When Women Lost Their Tails* (Pasquale Festa Campanile, 1972). Todas ellas inspiradas en las anteriores obras literarias mentadas y todas ellas clave para entender cómo se ha representado la Prehistoria en el videojuego porque, si bien esta representación parte de estas corrientes culturales, todas ellas guardan su origen en un mismo punto, la noción de primitivo y barbarismo, piezas centrales de la *retrolugar* prehistórica. Cómo podemos comprobar, dentro de esta evolución de los temas y momentos más populares dentro de las evocaciones del pasado más alejado no existe lugar para el historiador, el arqueólogo ni el antropólogo. Todo ello se levanta mediante la contribución de autores de ficción que fijan a través de la plasmación de las preocupaciones e intereses de su presente los momentos más representativos del pasado y que tienen su representación en las obras más recientes ambientadas o ligadas al momento prehistórico, como los videojuegos *Far Cry Primal* (Ubisoft, 2016) y *Horizon: Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2017).

3.1. Un caso concreto de retrolugar: La Prehistoria y *Far Cry Primal* (Ubisoft, 2016)

Far Cry Primal es un videojuego desarrollado por Ubisoft Montreal y distribuido por Ubisoft. Dirigido por Jean-Christophe Guyot y Maxime Beland fue publicado el 1 de marzo de 2016 para Xbox One y Windows. Pertenece al género de acción y aventuras en un escenario de mundo abierto. El interés de este caso de estudio radica en la aproximación histórica realizada por el estudio. Ubisoft Montreal contó con especialistas lingüistas para recrear el idioma utilizado durante la partida y uno de sus principales objetivos fue intentar representar de la manera más veraz el pasado prehistórico. Dentro de las tendencias en los videojuegos ambientados en la Prehistoria este título sigue la senda «realista» de otros como *Sapiens* (Myriad, 1986) y *ECHO: The Lost Cavern* (Kheops Studio, 2005), todos ellos producidos en Francia. Esta intención o deseo de dotar de realismo a su producto parte de los directores del estudio pero se esconde cuando entra en conflicto con la obligación lúdica del videojuego. Llamamos obligación lúdica del videojuego al requisito de que estos sean productos de entretenimiento. La obligación de crear un videojuego atractivo y divertido es un requisito del mercado actual como algunos de los responsables del videojuego apuntan en diferentes entrevistas. David Robillard, en una entrevista publicada en el portal del videojuego, afirmaba que la obligación del estudio fue encontrar el punto medio entre verosimilitud y diversión:

You have to find the sweet spot between believable and fun (...) acknowledging that Ubisoft took some liberties with the historical record. For instance, if you take our weapon arsenal, at

some point you will upgrade your bow and your bow will become a double arrow bow, so it'll shoot two missiles instead of one. Pretty sure they didn't have that in the Stone Age, but it's pretty damn cool. David Robillard, director técnico de *Far Cry Primal*³⁵.

Paola Jouyaux, *Associate Producer* y supervisora del *gameplay* y la programación de *Far Cry Primal* afirmaba en una entrevista que la principal preocupación del estudio era la interacción violenta entre los personajes al cambiar las armas de fuego por armas de cuerpo a cuerpo³⁶. A lo largo de la entrevista publicada en la página del estudio Ubisoft, Jouyaux no llega a mencionar la Historia y traslada todo el peso de la producción del videojuego a hacer de este un título divertido similar a las demás entregas de la saga ubicadas en la contemporaneidad. De acuerdo a la presentación de la entrevista alojada en el sitio web de Ubisoft:

By taking a leap back into prehistory, *Far Cry Primal* sheds some of the things that have long defined *Far Cry* as a series – specifically guns, vehicles and explosive battles with mercenary goons – while maintaining the familiar feelings of freedom, discovery and brutality that have made previous games so much fun³⁷.

Queda patente la idea principal que mueve esta entrega de la franquicia, llevar los elementos nucleares de la saga *Far Cry* al pasado y recrear en este las mismas mecánicas que en las otras entregas ambientadas en el presente. Esta idea central es recubierta, después, por un baño de ideas, elementos y objetos históricos que guardan la intención de ofrecer la percepción de veracidad al producto desarrollado por Ubisoft Montreal. Se recurre a la cultura popular para cargar las tintas históricas del producto videolúdico. En la misma entrevista con Jouyaux vuelve a aparecer esta idea:

The Udam are a brutish tribe of cannibals, hardened and barbaric even by the Stone Age standards of *Far Cry Primal*, and they've made it abundantly clear that my tribe is not welcome in the land of Oros. As the hunter Takkar, who builds a reputation as the wolf-taming Beast Master, I've been working to restore the Wenja band a few members at a time, finding scattered survivors out in the wilderness and sending them back to our growing camp. The Udam have done their best to get in my way, capturing or outright devouring the people I'm trying to protect.

35. E. Weiss. «How Ubisoft built the Prehistoric world of *Far Cry Primal*», *Dorkshelf*. 2016. Consultado el 17 de diciembre de 2017 desde «<http://dorkshelf.com/2016/02/19/interview-how-ubisoft-built-the-prehistoric-world-of-far-cry-primal/>».

36. M. Reparaz. «*Far Cry Primal*, Cannibals, Sun Walkers and the Story of Oros».

UbiBlog. 2016. Consultado el 3 de mayo de 2017, desde «<https://blog.ubi.com/far-cryprimal-cannibals-sun-walkers-and-the-story-of-oros/>».

37. M. Reparaz. «*Far Cry Primal*, Cannibals, Sun Walkers and the Story of Oros».

UbiBlog. 2016. Consultado el 3 de mayo de 2017, desde «<https://blog.ubi.com/far-cryprimal-cannibals-sun-walkers-and-the-story-of-oros/>».

Now that I've finally got the beginnings of a thriving camp, they've arrived at our front door, ready to scatter us again³⁸.

Canibalismo, barbarie, tribus, señores de las bestias (*beast master*) o salvajismo (*wilderness*) son ideas que Joujeaux destaca dentro de la trama del videojuego y que entroncan con la tradición popular de las representaciones de la Prehistoria desde su comienzo, en el siglo XIX. Aparece la idea de civilización como fuente de decadencia y degeneración frente a la pureza de la naturaleza. En este párrafo también podemos encontrar el anacronismo a la hora de representar las sociedades. En favor de la trama intercambian y mezclan sociedades en procesos agrícolas y ganaderos con otras de cazadores recolectoras en un espacio y un tiempo muy lejanos al evidenciado arqueológicamente.

The Udam aren't the only human threat in Oros, and they're by no means the worst. After playing through the early chapters of *Far Cry Primal*, I jump ahead to a point later in the game, where I met a new threat: the Izila, also known as the Sun Walkers. A technologically advanced tribe based loosely on the ancient Mesopotamians, the Izila understand advanced concepts like agriculture, organized religion and craftsmanship. Rather than being docile farmers, however, the Izila are ambitious and cruel, kidnapping members of other tribes for use as slaves and burning their victims alive³⁹.

El título de otras de las entradas en el diario de desarrollo de *Far Cry Primal* es interesante, «*Creating the Prehistory of Far Cry Primal*»⁴⁰. Este dato es relevante debido a que muestra el desinterés por la Prehistoria y el interés por crear su propia Prehistoria donde incluir las mecánicas de combate, recordemos que fueron las primeras en ser pensadas y diseñadas. Este hecho nos muestra y reafirma nuestra idea original, el uso de la Historia es superficial y se limita a servir de continente estético y estilístico a un contenido previamente diseñado. Los responsables del estudio son conscientes de este hecho y así lo afirman:

Far Cry Primal is set in a world that modern humans know relatively little about; there are, after all, no written records from the Stone Age to tell us exactly who was doing what. It's more than just caveman fantasy, however; *Far Cry Primal* and its wide-open land of Oros represent an attempt to build a world that, while not necessarily reflective of actual history, is an earnest

38. M. Reparaz. «Far Cry Primal, Cannibals, Sun Walkers and the Story of Oros».

UbiBlog. 2016. Consultado el 3 de mayo de 2017, desde «<https://blog.ubi.com/far-cryprimal-cannibals-sun-walkers-and-the-story-of-oros/>».

39. M. Reparaz. «Far Cry Primal, Cannibals, Sun Walkers and the Story of Oros».

UbiBlog. 2016. Consultado el 3 de mayo de 2017, desde «<https://blog.ubi.com/far-cryprimal-cannibals-sun-walkers-and-the-story-of-oros/>».

40. M. Reparaz. «Creating the Prehistory of *Far Cry Primal*». *UbiBlog*, 2015. Consultado el 17 de diciembre de 2017 desde «<http://blog.ubi.com/creating-the-prehistory-of-far-cry-primal/>».

re-creation based on what we know about the time – including the root causes of humanity's earliest conflicts⁴¹.

En este párrafo introductorio de la entrevista con Jean-Cristophe Guyot, *Creative Director* del juego, se muestran dos rasgos destacados en la creación de videojuegos históricos contemporáneos. Mientras que los desarrolladores son conscientes de no estar reflejando el pasado tal y como se conoce, destacan la «re-creación» basada en los datos que conocemos de la época. Sin embargo acuden a datos que a ellos les interesan, existe una verosimilitud selectiva en todo el proceso que al final, el departamento de márketing esconde para definir el juego como una recreación fidedigna de la época. Este concepto, verosimilitud selectiva, fue acuñado por Andrew J. Salvati y Jonathan M. Bullinger en el capítulo «*Selective Authenticity and the Playable Past*» de la obra *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History* y lo definían con las siguientes palabras:

We introduce the term *selective authenticity* to describe how game designers draw upon a chain of signifiers assembled from historical texts, artifacts, and popular representations of World War II—an ensemble that we have defined as BrandWW2⁴².

En el juego de Ubisoft recogen los elementos necesarios para situar al jugador en un escenario que su imaginación perciba como prehistórico. Todo conduce a ello, desde el nombre del videojuego (*Primal*) hasta la acción, los escenarios, animales representados (mamuts y dientes de sable), etc. Otros títulos menos «realistas» acuden a otros elementos para crear esta imagen de Prehistoria, como dinosaurios. Este juego muestra una serie de imágenes para crear esta marca del pasado más realista que los anteriores mentados, como por ejemplo el período y el contexto que le da forma:

To choose a location, we really decided to zoom into the Mesolithic Period (...) That's the transition between man as a hunter-gatherer and as a settler. It's the moment where you start to own land, and start to have conflict.» To pick a backdrop for this moment, the developers followed what Guyot calls «the highway of immigration at the time,» a path leading up from Africa and along the Danube River through Europe. The team wanted a setting that would have had a glacier, so they settled on the Carpathian Mountains, somewhere in Slovakia. The story, Guyot says, has a basis in the history of how Europe's population was formed, but takes events that happened over thousands of years and condenses them into one moment in prehistory⁴³.

41. M. Reparaz. «Creating the Prehistory of *Far Cry Primal*». *UbiBlog*, 2015. Consultado el 17 de diciembre de 2017 desde « <http://blog.ubi.com/creating-the-prehistory-of-far-cry-primal/>».

42. K. M. Wilhelm, and A. B. R. Elliott, eds. *Playing with the past: Digital games and the simulation of history*. Nueva York, 2013, 154.

43. M. Reparaz. «Creating the Prehistory of *Far Cry Primal*». *UbiBlog*, 2015. Consultado el 17 de diciembre de 2017 desde « <http://blog.ubi.com/creating-the-prehistory-of-far-cry-primal/>».

A través de las declaraciones del director creativo del estudio podemos entender que existe una intención de recrear el período histórico de la manera más fidedigna posible, sin embargo encontramos que la situación espacial del mismo está condicionada por las posibilidades lúdicas del mismo. Además, como el propio Guyot afirma, debieron condensar cientos de años en un período espaciotemporal muy reducido para presentar al jugador la oportunidad de la acción y el drama del relato. Sin embargo recoge y reproduce los mismos esquemas de progreso vistos hasta la fecha donde los grupos más atrasados «tecnológicamente» son las más «incivilizadas».

It's a collision of several waves of immigration (...) The initial one was stuck in the ice age, and there's this concept of archaic homo sapiens that we based the Udam on. They got stuck in the mountains during the ice age, and they are starting to become extinct. They are having a problem breeding, so they are resorting to cannibalism in order to get strength from the other tribes.⁴⁴.

El lenguaje utilizado por los protagonistas del videojuego durante la partida es otro de los signos superficiales del retrolugar prehistórico empleado. Uno de los rasgos característicos de los títulos ambientados en la Prehistoria es la representación de un lenguaje deficitario creado a través de la yuxtaposición de partes inconexas. *Far Cry Primal* no es una excepción, aunque, de nuevo sus esfuerzos se encaminan al realismo en lugar de la caricatura:

The denizens of Oros speak in fictitious languages with English subtitles, but they aren't gibberish. Demanding realism, the developers consulted with linguists who specialize in Proto-Indo-European language. Even their efforts didn't feel quite right at first, however⁴⁵.

Un esfuerzo empañado por la idea de representar un pasado arcaico lejano de cualquier signo de civilización, como afirma Guyot, uno de los directores del videojuego:

When we first started recording, it felt very modern (...) It was like listening to a language coming from Eastern Europe or something. It was very verbose. So we worked with them to regress this language to something that would be even earlier than that.⁴⁶

El resultado de esta práctica de degradar el lenguaje hasta convertirlo en otra señal de identidad de la «marca Prehistoria» que presenta *Far Cry Primal* fue el resultado de la creación de un idioma por completo inventado al que denominaron «Proto-Proto-Indo-Eu-

44. M. Reparaz. «Creating the Prehistory of *Far Cry Primal*». *UbiBlog*, 2015. Consultado el 17 de diciembre de 2017 desde « <http://blog.ubi.com/creating-the-prehistory-of-far-cry-primal/> ».

45. M. Reparaz. «Creating the Prehistory of *Far Cry Primal*». *UbiBlog*, 2015. Consultado el 17 de diciembre de 2017 desde « <http://blog.ubi.com/creating-the-prehistory-of-far-cry-primal/> ».

46. M. Reparaz. «Creating the Prehistory of *Far Cry Primal*». *UbiBlog*, 2015. Consultado el 17 de diciembre de 2017 desde « <http://blog.ubi.com/creating-the-prehistory-of-far-cry-primal/> ».

ropeo» que cubría las necesidades del estudio, rápido (útil para el *gameplay*), fácil de pronunciar (útil para los actores de doblaje) y con apariencia de arcaico (útil para la marca del juego)⁴⁷. Para ofrecer al público la sensación de «realidad histórica» contaron con la ayuda de dos expertos en el idioma:

There aren't many experts in Proto-Indo-European, and fewer still have experience actually speaking it. Husband-and-wife team Andrew Byrd, Assistant Professor of Linguistics at the University of Kentucky, and Brenna Byrd, Assistant Professor of German Studies at the University of Kentucky, are the rare exception. That's how they ended up leading a team of UCLA linguists to recreate and adapt Proto-Indo-European for *Far Cry Primal*⁴⁸.

Todas estas decisiones en el uso del pasado guardan relación con el objetivo de los responsables del videojuego, transportar al jugador a un escenario que tenga cierta semejanza con la Prehistoria, aspecto que podríamos denominar «marca Prehistoria», como otro de los responsables del juego afirma, David Robillard, (*Technicall Director*):

The game is not a historical record, but the nods to historical accuracy encourage players to stretch their imaginations and make it easier for a video game to transport players to a different place and time. Historical artifacts – no matter how exaggerated – allow us to believe the lie⁴⁹.

Los artefactos históricos, sin importar lo exagerados que sean (montar un smilodon o un mamut, lanzar granadas en forma de panales de abejas, disparar dos flechas a la vez con grandes arcos, etc.), tienen la función de consolidar esa «marca prehistórica» que ayude al jugador a evadirse y ser transportado en el tiempo para escapar del suyo. En definitiva, la Historia ofrece al jugador de videojuegos una serie de experiencias ya descritas por Lowenthal en la obra citada con anterioridad como familiaridad, guía, comunión, afirmación, identidad o evasión que aportan y suman valor al videojuego como producto de consumo y lo alejan de la Historia como fuente de conocimiento o generadora de discursos críticos sobre el pasado. El pasado es, como hemos podido apreciar, una mercancía que añade valor al producto final. Formatos percibidos por los propios desarrolladores de videojuegos, quienes retuercen los acontecimientos históricos para aportar al jugador una serie de experiencias, como explica Guyot al respecto de elegir el tiempo y el espacio del juego:

47. M. Reparaz. «Creating the Prehistory of *Far Cry Primal*». *UbiBlog*, 2015. Consultado el 17 de diciembre de 2017 desde « <http://blog.ubi.com/creating-the-prehistory-of-far-cry-primal/> ».

48. Apolon. «*Far Cry Primal* interview: How Ubisoft brought ancient languages back to life». *Player.One*, 2016. Consultado el 17 de diciembre de 2017 desde « <http://www.player.one/far-cry-primal-interview-how-ubisoft-brought-ancient-languages-back-life-513075> ».

49. E. Weiss. «How Ubisoft built the Prehistoric world of *Far Cry Primal*», *Dorkshelf*, 2016. Consultado el 17 de diciembre de 2017 desde « <http://dorkshelf.com/2016/02/19/interview-how-ubisoft-built-the-prehistoric-world-of-far-cry-primal/> ».

It's a collision of several waves of immigration (...) The initial one was stuck in the ice age, and there's this concept of archaic homo sapiens that we based the Udam on. They got stuck in the mountains during the ice age, and they are starting to become extinct. They are having a problem breeding, so they are resorting to cannibalism in order to get strength from the other tribes⁵⁰.

Far Cry Primal ha vendido a fecha del 2 de septiembre de 2017 más de 2,69 millones de unidades⁵¹. 2,69 millones de consumidores han disfrutado de un videojuego donde el personaje protagonista vivía en un escenario inventado similar a la Prehistoria europea sin recibir ningún aviso de la invención o artificialidad de este. Un producto ambientado en el pasado y cuya intención es, de hecho, intentar «reconstruir» en la forma de experiencia interactiva, donde no ha participado ningún historiador, arqueólogo o paleontólogo. Cuya formación ha dependido exclusivamente del retrolugar ya levantado por productos populares anteriores. Este es un problema social. Existen numerosos estudios que demuestran la percepción popular de un momento con la preocupación institucional por el mismo asunto⁵²⁻⁵³. Esta retroalimentación entre cultura popular y percepción popular del elemento representado en esta provoca que la audiencia general no conozca la verdadera labor de un arqueólogo o un historiador y esta, sea, en consecuencia, minusvalorada. De acuerdo a un estudio publicado en Inglaterra en el año 2004 el 98% de los británicos limitaban su contacto con la arqueología al cine⁵⁴. Si toda la información poseída por un ciudadano sobre el oficio de arqueólogo o historiador procede del cine, o del videojuego, nos encontramos ante un serio problema social porque la práctica real del oficio dista muchísimo de lo representado. Y al no existir un conocimiento sobre la profesión y al poseer una imagen distorsionada del pasado provoca que no exista ninguna demanda de sus labores y desempeños. Esto es un problema muy relevante, sobre todo en épocas de crisis económicas y desempleo.

50. M. Reparaz. «Creating the Prehistory of *Far Cry Primal*». *UbiBlog*, 2015. Consultado el 17 de diciembre de 2017 desde « <http://blog.ubi.com/creating-the-prehistory-of-far-cry-primal/> ».

51. Cifras consultadas en la siguiente dirección « <http://www.vgchartz.com/game/85944/far-cry-primal/> » el 17 de diciembre de 2017.

52. A. C. Castro. C. H. Álvarez. M. D. L. R. De Soto y G. C. Tejerizo. «El síndrome de Indiana Jones. La imagen social del arqueólogo». *Estrat crític: revista d'arqueologia*, 2011. 5(3), 38-49.

53. G. C. Tejerizo. «Arqueología y cine: distorsiones de una ciencia y una profesión.» *El Futuro del Pasado 2* (2011): 389-406.

54. M. A. Hall. «Romancing the stones: archaeology in popular cinema». *European Journal of Archaeology*, 2004, 7.2, 159-176.

4. El uso de los *retrolugares* en la cultura popular actual y los videojuegos en particular. El caso de la Segunda Guerra Mundial

En el desarrollo del retrolugar prehistórico hemos podido comprobar como esta iba cobrando forma de acuerdo a la época en la que se realizaba con ejemplos tan claros como la introducción de temáticas relacionadas con la convivencia de diferentes especies humanas más o menos evolucionada tras la publicación de la obra de Darwin *El origen del hombre*. De la misma manera sucede en la actualidad. Como ejemplo del uso *retrópico* contemporáneo dentro de la cultura popular actual vamos a utilizar la imitación o evocación de la Segunda Guerra Mundial en el mundo videolúdico trazando puentes y conexiones con el cine.

Durante el año 1998 apareció en los cines de todo el mundo la película de Steven Spielberg *Salvar al Soldado Ryan* (1998). De acuerdo a las cifras de recaudación ofrecidas por el portal IMDb (*Internet Movie Data Base*) la cinta del estudio DreamWorks Pictures consiguió más de 480 millones de dólares durante su permanencia en los cines⁵⁵ y fue proyectada en cerca de 2.500 pantallas tan solo en los Estados Unidos. Este éxito provocó una avalancha de nuevas películas ambientadas en el mismo período histórico que mostraban los mismos elementos temáticos y estéticos que la de Spielberg (Desowitz, B. 2001) como *Pearl Harbor* (2001), *Band of Brothers* (2001, también de Spielberg), *La delgada línea roja* (1998), *U-571* (2000), *Windtalkers* (2001) o *La guerra de Hart* (2002). Todas estas cintas junto a libros tan populares como *The Greatest Generation* (Random House, 1998), de Tom Brokaw, quien acuñó esta idea para definir a la generación que creció durante la Gran Depresión y participó en la Segunda Guerra Mundial, crearon un renovado interés por una temática olvidada en el cine y la cultura popular, el heroísmo de la Segunda Guerra Mundial y como la victoria estadounidense en esta hizo del mundo un lugar más seguro para la democracia⁵⁶.

Este es el punto de salida del retrolugar de la Segunda Guerra Mundial contemporánea. Su nacimiento y repetición tiene dos claves que nos permiten entenderlo de una manera adecuada, una sociológica y política y otra comercial, ambas estrechamente relacionadas. La primera guarda relación con el momento histórico de los Estados Unidos durante ese mismo momento. El capítulo 30 de la obra *Guts and Glory: The making of the american military image in film* escrita por Lawrence H. Suid lleva por título «*World War II: One More Time*» y el capítulo 31 *Pearl Harbor: Bombed again*. En ellos Suid reflexiona sobre el renovado interés tras el estreno de *Salvar al Soldado Ryan* por las cintas ambientadas durante la Segunda Guerra Mundial tras el desinterés generado por este mismo cine bélico heroico una vez terminada la Guerra de Vietnam⁵⁷. Spielberg, realizando el mismo ejercicio que hemos mostrado en la formación del retrolugar prehistórico, evocó la Segunda Guerra Mundial no a través de las fuentes primarias (testigos, imágenes, películas, etc.) sino a través de fuentes secundarias (películas que vio du-

55. *Saving Private Ryan (1998) - Box office / business*. (2017). IMDb. Consultado el 26 de junio de 2017, desde <http://www.imdb.com/title/tt0120815/business>

56. B. Desowitz. «It's the Invasion of the WWII Movies». *L. A. Times*, 2001. Consultado el 26 de junio de 2017, desde <http://articles.latimes.com/2001/may/20/entertainment/ca-198>.

57. L. H. Suid, L. H. *Guts & glory: the making of the American military image in film*. Lexington. 2002, 617.

rante su infancia y juventud) confirmando de nuevo nuestra idea sobre como los retrolugares se construyen ajenas al oficio del historiador, tal y como menciona Suid:

Spielberg's only knowledge of war came from watching the very movies he was now denigrating; and despite his claim that he had created a unique portrayal of combat, if the truth be told, the director had appropriated virtually every scene in *Saving Private Ryan* from other films. The blowing up of the tank barrier on Omaha Beach and the accidental shooting of German prisoners exactly replicates the same two scenes in *The Longest Day*. The cross-country trek of Captain Miller and his rescuers appeared in countless infantry movies, probably most famously in *A Walk in the Sun*. The last-second arrival of the airplanes and infantry at the end of *Saving Private Ryan* mimics the cavalry to the rescue in scores of Hollywood Westerns as well as Patton's more contemporary arrival in the nick of time at the Battle of the Bulge. The Confrontation between Miller's men and German soldiers after the wall of a building collapses, their yelling and screaming and then the shooting, resembles nothing so much as the fight at the water hole in *2001* between the educated and uneducated apes.⁵⁸

Estas cintas *finiseculares* y de comienzos del siglo XXI, aunque distaban en cuanto a características superficiales como la intensidad de la violencia, el retrolugar mantenía su rasgo esencial, presentar a la Segunda Guerra Mundial, como «la guerra buena»⁵⁹. De acuerdo a Pollard el resurgimiento de la idea de «guerra buena» a finales de la década de los años 90 guardaba relación con la situación internacional del país. Tras el colapso de la Unión Soviética era necesario recuperar la noción de «guerra buena» que legitimara la expansión estadounidense dentro del conocido como Nuevo Orden Mundial⁶⁰ (Pollard, T. 2002: 133). De la misma opinión es Debra Ramsay, quien, en su obra *American Media and the Memory of World War II* (Routledge, 2015) trata la obra de Spielberg de la siguiente manera: *Saving Private Ryan* *remediates the citizen soldier, recalibrates the visual construction of the war, and repurposes the notion of the «good war»*⁶¹ con una clara intención ya descrita por Laura Hein en su artículo «Introduction: The Bomb as Public History and Transnational Memory»: *idealized narrative of US culture, emphasizing decisiveness, bravery, simplicity, and national unity*⁶². Una narrativa que, como apuntaba Pollard soportaba una ideología justificadora de expansión y actuación militar tras las fronteras estadounidenses. Esta misma opinión es compartida por Vincent Casaregola en su libro *Theatres of War: America's Perceptions of World War II* (Springer, 2009) donde afirmaba que:

In 1991 our country also fought successfully to oust the invading Iraqis from Kuwait. America seemed proud once more of its military strength, and the public memory of our failures in Vietnam had begun to recede, especially for a new, post-Vietnam generation. Thus, a simple

58. L. H. Suid. *Guts & glory...* *óp. cit.*, 627.

59. T. Pollard. «The Hollywood war machine». *New Political Science*, 2002, 24(1), 125.

60. T. Pollard. «The Hollywood... *óp. cit.*, 133.

61. D. Ramsay. *American media and the memory of World War II*. Londres, 2015, 99.

62. L. Hein, y M. Selden (Eds.). *Living with the bomb: American and Japanese cultural conflicts in the nuclear age*. Armonk, 1997, 3.

victory narrative of the Cold War and the prospect of a “New American Century” were built on the recovered foundation of the “Good-War” Narrative of World War II, Largely ignoring the complexities and moral ambiguities of both ⁶³.

Una narrativa basada en la «guerra buena» que fue promovida y ampliada aún más por la administración de George W. Bush tras los atentados del 11 de septiembre quien, de acuerdo a Douglas Kellner, mantuvo conversaciones con los directores de Hollywood para promover la realización de películas patrióticas⁶⁴. Estas concepciones e ideas asociadas a la Segunda Guerra Mundial en un momento histórico como el final de la década de los años 90 y los primeros años 2000 guarda relación con las ideas de nostalgia y la recuperación de momentos considerados heroicos e importantes. De acuerdo a Bauman, esta recuperación del pasado heroico en momentos de crisis o ansiedad social se debe a la búsqueda de referentes y afirmación, expresiones e ideas en consonancia con las ventajas del uso del pasado que mencionaba Lowenthal en su libro *El pasado es un país extraño*. El propio Bauman, en su ensayo póstumo *Retrotopías*, trataba sobre este asunto de la siguiente manera:

Parecemos condenados a no pasar de ser, en el curso de la formación de dicho futuro, meros peones en el tablero y en el juego de ajedrez de otros (todavía desconocidos e incognoscibles para nosotros). Qué alivio, entonces, regresar de ese mundo misterioso, recóndito, antipático, alienado y alienante, densamente sembrado de trampas y emboscadas, al familiar, acogedor y hogareño mundo de la memoria, no siempre muy firme, pero si consoladoramente despejado y transitible: «nuestra» memoria (y, por lo tanto, «mi» memoria, pues yo soy uno de esos «nosotros»); «nuestra» memoria (recuerdo de «nuestro» pasado, no del de ellos); una memoria que «nosotros», y solo «nosotros», podemos poseer (y, por lo tanto, usar y abusar de ella) ⁶⁵.

Toda esta concepción de la Segunda Guerra Mundial como la «guerra buena» guarda en el Desembarco de Normandía su escenario clave. Resumiendo, el retrolugar de la Segunda Guerra Mundial contemporánea comienza su transcurso en 1998 con la aparición de *Salvar al Soldado Ryan*, el éxito financiero y cultural de esta cinta asegura la existencia de numerosas películas, videojuegos y otras obras culturales como series de televisión o novelas que mantienen, conservan y amplían los temas presentados por Steven Spielberg. Todo ello gracias a la existencia de una coyuntura política que favorecía la existencia de discursos justificadores de un Nuevo Orden Mundial basado en la hegemonía estadounidense y su poder para actuar en cualquier parte del mundo⁶⁶. Estas dos claves son los rasgos principales de la formación de un retrolugar contemporáneo de la Segunda Guerra Mundial desde el punto de vista sociológico y político, sin embargo también existe un motivo comercial, como anunciamos.

63. V. Casaregola. *Theatres of War: America's Perceptions of World War II*. Berlín, 2009, 230.

64. D. Kellner. *Cinema wars: Hollywood film and politics in the Bush-Cheney era*. Nueva York, 2010, 1.

65. Z. Bauman. *Retrotopía*, *óp. cit.*, 65.

66. N. Chomsky. *Lo que decimos, se hace*. Barcelona. 2014.

Steven Spielberg, para rodar *Salvar al Soldado Ryan* se concentró en otras películas y obras dedicadas al conflicto. De estas extrajo los temas, las imágenes y las estructuras narrativas centrales de su película. Este hecho, acudir a otras obras reconocidas y populares es un signo claro de la nueva cultura del capitalismo⁶⁷. De acuerdo a Richard Sennett la producción cultural de nuestra contemporaneidad se basa en la construcción de una plataforma básica desde donde realizar pequeños cambios superficiales que aseguren la ilusión de novedad:

Hoy, la fabricación despliega a escala mundial la construcción de una plataforma de bienes, desde automóviles a ordenadores y ropa. La plataforma consta de un objeto básico al que se le imponen cambios poco importantes y superficiales con el propósito de convertirlo en un producto de una marca determinada⁶⁸.

Este mismo hecho, reciclar temáticas que ya han demostrado ser exitosas en el pasado, es una característica vital de los retrolugares y la clave de su existencia continuada en el tiempo. En el caso de la Prehistoria hemos podido comprobar como temas o esquemas narrativos nacidos a mitad del siglo XIX continúan vivos durante nuestro día a día. De la misma manera ocurre con la Segunda Guerra Mundial, los cambios entre los diferentes videojuegos que evocan este momento histórico son nimios, se ha creado una mitohistoria⁶⁹ en torno a él que se reproduce una y otra vez. El Desembarco de Normandía, por ejemplo, se ha convertido en una regla de oro para todos los títulos que quieran asentar su acción entre el año 1939 y 1945 en Europa. Se encuentra representado en *Battlefield: 1942* (Digital Illusions CE, 2002), *Company of Heroes* (Relic Entertainment, 2006), *Medal of Honor: Frontline* (DreamWorks Interactive, 2002), *Medal of Honor: Allied Assault* (DreamWorks Interactive, 2002), *Brothers In Arms: Road To Hill 30* (Gearbox Software, 2005), *Call of Duty* (Infinity Ward, 2003), *Call of Duty 2* (Infinity Ward, 2005) y un largo etc., Los mentados son los títulos más populares dentro de las representaciones videolúdicas de la Segunda Guerra Mundial con cifras millonarias de unidades vendidas a nivel global. Normandía, como ya mencionamos con anterioridad, ocupa un lugar hegemónico dentro de la identidad estadounidense. En la cultura popular representa el triunfalismo de Estados Unidos⁷⁰ tras el fin de la cultura de la victoria⁷¹ una vez acabada la Guerra Fría. Por esta razón, la incorporación del Desembarco en los videojuegos

67. R. Sennett. *La cultura del nuevo capitalismo*. Barcelona. 2006.

68. R. Sennett. *La cultura del...* *óp. cit.*, 125.

69. J. Mali. *Mythistory: the making of a modern historiography*. Chicago. 2003.

70. A. Auster, A. «Saving private Ryan and American triumphalism». *Journal of Popular Film and Television*, 2002, 30(2), 98-104.

71. T. Engelhardt. *The end of victory culture: Cold war America and the disillusioning of a generation*. Amherst, 2007.

más populares se ha convertido en rigor⁷²⁷³⁷⁴⁷⁵. Todo esto nos demuestra la existencia de modelos temáticos que se repiten de manera continua mientras dure su éxito financiero, como el caso de los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial, opinión compartida por Lipovetsky en su obra *El imperio de lo efímero* (Anagrama, 1990): Toda la cultura «mass-mediática se ha convertido en una formidable maquinaria regida por la ley de la renovación acelerada, del éxito efímero, de la seducción y de las diferencias marginales»⁷⁶.

5. Conclusión

El uso de los retrolugares históricos en la cultura popular es un hecho consumado que ha desvalorizado y devaluado el estudio del pasado y el oficio del historiador y ha convertido a la Historia en un objeto de consumo acudiendo a tópicos que evocan un lugar ya conocido por el consumidor. Nosotros hemos definido este término como lugares, escenarios o escenas de la cultura popular donde se imita o evoca el tiempo pasado con una finalidad estética. Un escenario ya conocido que cumple dos funciones, la primera de ella sociológica y política, reconfortar y reafirmar la identidad del consumidor y segundo, asegurar la recuperación de la inversión financiera realizada a través de la repetición de temas y discursos ya probados con éxito. Estos retrolugares no son inmutables, van sumando y restando elementos y temas de acuerdo al contexto político y social del momento. Todo ello alejado del oficio del historiador y llevado a cabo por profesionales ajenos a la disciplina, hecho que permite la construcción de relatos subversivos o contrarios a la historia académica pero que, al estar integrados dentro de las obras más populares como novelas, películas, series de televisión o videojuegos consiguen una mayor difusión y calado que los ensayos y los discursos realizados por los profesionales del pasado. Esta devaluación de la labor del historiador a través de la repetición de tópicos construidos fuera del imperio de las fuentes consigue distanciar la labor del historiador de la sociedad en su conjunto y mantener alejado su discurso histórico metódicamente elaborado. Una solución a este problema es la colaboración del historiador en la formación y aplicación de estos retrolugares y el acercamiento de su labor y métodos al conjunto de la cultura popular, sea en la forma de elaboración o crítica así como la elaboración de discursos críticos que evalúen la utilidad y autenticidad de estos lugares ideales e imaginados del pasado.

72. B. Colayco, «*Call of Duty 2* Review». *Gamespot*, 2005. Consultado el 26

de junio de 2017, desde <http://www.gamespot.com/pc/action/callofduty2/review.html>

73. T. MacNamara, «*Call of Duty 2*: Welcome back to the hairiest WWII we've ever played» *PC software*, 2005. Consultado el 26 de abril de 2017 desde <http://pc.ign.com/articles/661/661230p1.html>

74. C. Pickering. «*Call of Duty 2*». *PC software*, 2005. Consultado el 26 de abril de 2006

desde http://www.pcreview.co.uk/reviews/Gaming/Call_of_Duty_II/

75. T. Cruz. «It's Almost Too Intense: Nostalgia and Authenticity in *Call of Duty 2*». *Loading...*, 2007: 1(1).

76. G. Lipovetsky. *El imperio de lo efímero*. Barcelona, 1990, 232.

