

PASADO INTERACTIVO: MEMORIA E HISTORIA EN EL VIDEOJUEGO

RESEÑA DEL LIBRO: VENEGAS RAMOS, ALBERTO. (2020). PASADO INTERACTIVO: MEMORIA E HISTORIA EN EL VIDEOJUEGO. SEGUNDA EDICIÓN. ESPAÑA. SANS SOLEIL EDICIONES. ISBN: 9788412157819

INTERACTIVE PAST: MEMORY AND HISTORY IN THE VIDEO GAME

Reseña del libro: Venegas Ramos, Alberto. (2020). Interactive Past: Memory and history in the video game. Second edition. Spain. Sans Soleil Ediciones. ISBN:9788412157819

PASSADO INTERATIVO: MEMÓRIA E HISTÓRIA NO VIDEOGAME

Resenha do livro: Venegas Ramos, Alberto. (2020). Passado Interativo: Memória e história no videogame. Segunda edição. Espanha. Sans Soleil Ediciones. ISBN:9788412157819

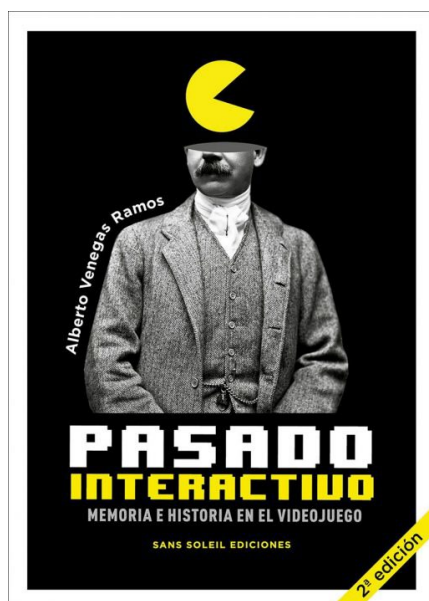
Florencia Mauna

(Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina)

florrrmauna@gmail.com

Recibido: 20/02/2023

Aprobado: 01/03/2023



La emergencia de los llamados *Game Studies* ha incorporado un horizonte de problemas teóricos que aboga por la comprensión de nuevos medios expresivos vinculados a la tecnología y lo audiovisual, a la vez que se nutren de espacios de reflexión interdisciplinarios como la historia y la historiografía. Es dentro de este marco donde Venegas Ramos Alberto proyecta sus reflexiones en estas áreas tratando de entender cómo la relación con el pasado puede identificarse en su incorporación al espacio de discusión sobre el videojuego.

El ensayo titulado *Pasado Interactivo: Memoria e Historia en el videojuego* es fruto de años de investigación y divulgación por parte de Ramos. Licenciado en Historia por la Universidad de Extremadura y Doctor por la Universidad de Murcia, posee una larga trayectoria analizando cuál es el grado de autenticidad con la que el videojuego representa el pasado y, cómo esas memorias contenidas en los escenarios video lúdicos se relacionan con el

presente. Trabajando desde las luces y sombras de la historia, Ramos cosecha aquello sembrado en su grupo y proyecto de investigación “Historia y Videojuegos 2.0” demostrando la importancia del mismo como medio de percepción y consciencia histórica.

Haciendo uso de producciones como *Call of Duty*, *Medal of Honor*, *Battlefield*, *Assassin's Creed*, entre otros títulos importantes de la industria, Ramos aborda la capacidad de la imagen y la narrativa de los videojuegos para analizar el presente y comprender, de esta forma, cómo recordamos el pasado. El estudio del videojuego histórico no sólo le permite emplear los escenarios video lúdicos a manera de testimonio, sino también en forma de documentos históricos en sí mismos. En este sentido, proyecta el análisis del videojuego conforme a la memoria, es decir, “una representación colectiva del pasado forjada

en el presente” (Ramos: 2020, p.22) y que le es más que útil para analizar cuáles son los mensajes e imágenes del pasado que se extraen del videojuego y de qué manera se integra la memoria a su narrativa. El autor anticipa esta temática en la introducción del ensayo:

El estudio del videojuego histórico es, por lo tanto, esencial dada su relevancia para entender nuestra forma de relacionarnos con el pasado en el presente; para su empleo como testimonio y documento histórico; para examinar el uso que gobiernos e instituciones realizan de la memoria y su representación; para entender los procesos de reificación del pasado el cual, desinfectado, limado y blanqueado, se convierte en un retrolugar que articula una memoria estética que puede convertirse en global. (Ramos: 2020, p.20)

Ramos entiende que el campo de la memoria es amplio, y, por lo tanto, divide su obra en tres ejes temáticos: el estudio sobre el videojuego histórico, las formas de la memoria en el videojuego y los objetivos de esa memoria.

Por consiguiente, el primer capítulo se dedicará de manera general a visibilizar la importancia del videojuego a manera de medio para la comunicación social y forma de memoria. Dentro de este marco, Ramos rescata por qué la cultura visual es la forma predilecta de comunicación de masas en el mundo contemporáneo, y que, en consecuencia, este medio se transformó en uno de los materiales primarios para la representación histórica del pasado. Ante esto, el historiador del presente adquiere una nueva tarea: evaluar y criticar la adaptación del pasado de estos escenarios video lúdicos. Así, el autor toma a los videojuegos bélicos para ejemplificar cómo el contenido de los mismos se encuentra en estrecha relación con la forma en la que percibimos un momento histórico como lo es el de la Segunda Guerra Mundial.

El jugador no sólo refuerza sus ideas preconcebidas sobre el momento histórico representado, sino que también consolida una serie de creencias generales contenidas en dicha obra [...] representaciones, valores e ideas que calan en la imaginación del jugador y modifican su entendimiento del ayer asociándolo a lo ya visto en otras obras populares. (Ramos: 2020, p.41)

Así mismo, en contra de la perspectiva historiográfica que tiende a pensar el videojuego al igual que la historia, Ramos afirma fervientemente que el eje de análisis se debe centrar en la influencia que ejerce el videojuego histórico en un imaginario social y cómo este repercute en la percepción colectiva del pasado. Es decir, ahondar en el mismo como una forma de memoria que representa un acontecimiento histórico pero que está siempre mediado o recordado por la subjetividad de sus desarrolladores.

La siguiente parte, y la más extensa del libro, retoma la temática sobre la sustancialidad de la imagen del videojuego para proponer un análisis inicial a partir de cuatro tipos de memoria: oficial, colectiva, individual y estética. En palabras de Ramos, la memoria oficial es la que se divulga por las instituciones de un gobierno y, en dónde se presentan distintos momentos históricos de una forma mediatizada y comercial. Este va a ser el caso de los videojuegos ambientados en el “Salvaje Oeste” como *Red Dead Redemption* o en la Segunda Guerra Mundial como lo es *Call of Duty WWII*. En ambos títulos se presentan acontecimientos que rompen con la pretensión de verdad histórica para dar paso a una representación de una memoria selectiva que, no gratuitamente, suele coincidir con un discurso favorable a intereses particulares. En consecuencia, Ramos rescata cómo el videojuego se convierte en una herramienta que puede usarse para promocionar imágenes y discursos en dónde la inclusión de elementos históricos reales crea el marco de referencia sobre el cual el jugador interpreta la historia.

En cuanto a la memoria colectiva, el autor recuerda cómo se suele representar el pasado mediante un grupo en concreto, este es el caso de *1979 Revolution: Black Friday*. Este videojuego posibilita la experiencia de percibir la revolución iraní como protagonistas. El elemento interactivo es sumamente importante porque es en la vivencia en primera persona dónde se pueden ver los elementos reales del acontecimiento: discursos, fotografías, filmaciones y carteles que ligan la representación video lúdica a la intención de fidelidad hacia los hechos presentados. Sin embargo, para Ramos este tipo de memoria está caracterizada por la forma en que estos acontecimientos son recordados, es decir, el punto de vista que adquiere el jugador en la construcción de sentido. En el caso de *1979 Revolution: Black Friday* es el exilio, la clase media iraní y la política liberal reformadora.

La memoria individual se corresponde con el discurso de los testigos y participantes de los hechos narrados. Partiendo de una idea subjetiva, estos testimonios en forma de videojuego se basan en experiencias personales para conformar un relato que cause impacto y que, a su vez, aporte información sobre el desarrollo de los acontecimientos ligados a la experiencia individual. En este sentido, Ramos menciona títulos como *Path Out*, sobre el exilio en Siria, *Attentat: 1942*, que narra la ocupación Nazi en la República Checa y *Bury me my love*, la historia real de una sobreviviente del conflicto sirio, recatando la importancia de este tipo de videojuegos como fuentes documentales de estudio.

El último tipo es la memoria estética. Para Ramos es aquí donde los escenarios video lúdicos buscan la verosimilitud a través de la repetición de imágenes y discursos que se asemejen con otros productos ambientados en el mismo contexto histórico. Sin embargo, una de las críticas que sobrevuela este tipo de memoria es la falta de rigurosidad histórica. Esto es lo que el autor nota en entregas como *Medal of Honor*, videojuego pionero en mitificar la guerra no solamente por la modelización estética de la misma sino porque es esa misma estética la que luego va a ser replicada y compartida a manera del escenario bélico predilecto a la hora de elegir un videojuego de guerra. *Medal of Honor* es sólo un ejemplo, entre los tantos que menciona Ramos, de cómo se crea un pasado estético en donde el discurso histórico es provisto por las instituciones que aportan los recursos para que estos títulos puedan ser producidos y vendidos en masa.

Finalmente, Ramos se ocupa de tratar de responder a la pregunta sobre ¿cuáles son los objetivos de la memoria en los videojuegos? En otras palabras, ¿Por qué deberíamos recordar por este medio digital? Es así como distingue la memoria literal de la memoria ejemplar. Ramos argumenta que en juegos como *Red Dead Redemption* el pasado se transforma en una especie de teatro de la memoria donde la tendencia es representar mitos, en este caso sobre el “Salvaje Oeste”, de la forma más literal posible. Sin embargo, este es un uso literal de la memoria que se entiende más a manera de homenaje a aquello que fue y no como una herramienta para el presente. Así mismo, escenarios como los que plantea *This War of Mine*, un juego sobre los refugiados del conflicto bélico de Bosnia, extrayendo perfiles de diarios y testimonios de personas reales transforma la memoria del videojuego en un ejemplo de advertencia para el presente.

A lo largo de la obra Ramos presenta distintas maneras en las cuales la memoria interactúa con el pasado y el presente por medio del videojuego. Si bien el autor enfatiza en la diferencia entre las nociones de historia y memoria, estas se encuentran entrelazadas por el deber del recuerdo. Las ficciones históricas dentro de los videojuegos no sólo pueden ser producciones en masa hechas para el entretenimiento, sino que también hay títulos donde se recupera el pasado y se obliga al jugador a reflexionar sobre el ayer para transformar su pensamiento sobre el presente. Aunque muchas veces la estética esté condicionada por cierta construcción representativa de intereses, muchas otras es el mensaje lo que se conserva como importante.

Pasado Interactivo: Memoria e historia en el videojuego constituye de este modo un análisis fundamental para la temática de los *Game Studies* en general y especialmente para el análisis histórico que busca entender cómo la relación con el pasado puede incorporarse al espacio de discusión sobre el videojuego. El libro presenta una oportunidad para reflexionar sobre la compatibilidad entre el carácter lúdico de las modelizaciones históricas y las formas de memoria que encontramos en ellos. Ya sea construyendo o reconstruyendo acontecimientos históricos, el aporte de Ramos es sumamente interesante ya que no sólo se trata de cómo entendemos el pasado, sino de cómo podemos relacionarlos con el presente, tomando a los videojuegos a manera de medio para hacer uso de nuestro deber para recordar críticamente estas entregas.