

Recuerdo y representación de la Shoah en el videojuego: Entre la construcción y la reconstrucción de la memoria

Memory and Representation of the Shoah in Video Games: Between the Construction and Reconstruction of Memory

Alberto Venegas Ramos

Universidad de Murcia

correodealbertovenegas@gmail.com

Resumen: Este trabajo tiene la intención de estudiar la forma en la que se ha recordado y representado la Shoah en el medio del videojuego. Para alcanzar una respuesta satisfactoria a esta cuestión acudiremos al examen de tres títulos concretos *Call of Duty: WWII* (Sledgehammer, 2017), *Wolfenstein: The New Order* (2014) y *Through the Darkest of Times* (Paintbucket Games, 2019). Cada uno de ellos aborda y representa la Shoah bajo distintos términos, estas manifestaciones nos servirán para realizar un ejercicio comparativo que nos ofrecerá un marco general sobre el estado de la representación en el medio. De los tres títulos examinaremos tanto aquello que muestran como aquello que no muestra, ya que consideramos que las ausencias son, en este caso, igual de relevantes que las presencias. A través de la consulta de diferentes entrevistas y testimonios analizaremos las intenciones manifiestas de sus autores para representar, o no, la Shoah y observaremos la forma audiovisual en la que ésta se representa al usuario, así como la visualidad escogida para llevarlo a cabo. El método para hallar una respuesta satisfactoria se basará en la comparación con otros medios de comunicación de masas, especialmente el cine o la televisión para tratar de explicar las diferencias y las similitudes entre los distintos medios. Este método comparativo tratará de integrar al videojuego en el debate sobre el

recuerdo y las formas que éste debe tener de acuerdo a distintos autores para aportar dos posibles ideas originales al estado de la cuestión: la primera, si las producciones videolúdicas producen su propia construcción del pasado o, por el contrario, reproducen reconstrucciones anteriores, y la segunda, si el videojuego cumple el “deber de la memoria” o al contrario estetiza y reifica lo ocurrido en el pasado contribuyendo a su banalización y normalización.

Palabras clave: memoria, Shoah, videojuegos, estudios visuales, estudios de cultura de masas.

Abstract: This work is intended to study the way in which the Shoah has been remembered and portrayed in the video game and computer game milieu. In order to obtain a satisfactory answer to this question, we will proceed to examine three specific *Call of Duty* titles: *WWII* (Sledgehammer, 2017), *Wolfenstein: The New Order* (2014) and *Through the Darkest of Times* (Paintbucket Games, 2019). Each of them addresses and represents the Shoah in different terms, which provides us a general framework to carry out a comparative exercise on its representation within this milieu. The three titles will be examined in terms both of what they show and what they do not show, since the absences and omissions are, in this case, just as relevant as the presences. Via the consultation of various interviews and testimonies, the manifest intentions of their authors to represent, or not, the Shoah and the audio-visual form in which it is represented to the user will be observed, as well as the visual elements of choice. The method to find a satisfactory answer will rest on their comparison with other mass media, most notably film or television, to try and explain the differences and similarities between the respective media formats. This comparative approach will be used in an attempt to integrate the video game into the wider debate on memory and its forms according to different authors so as to contribute two innovative ideas to the current state of the art: the first one, whether video game productions produce their own construction of the past or, on the contrary, reproduce previous reconstructions; and the second one, whether video games fulfil the “duty of memory” or, on the contrary, aestheticize and reify the events happened in the past, contributing to their trivialization and normalization.

Keywords: memory studies, visual studies, Shoah, video games, mass culture studies.

Para citar este artículo: Alberto VENEGAS RAMOS: “Recuerdo y representación de la Shoah en el videojuego: Entre la construcción y la reconstrucción de la memoria”, *Revista Universitaria de Historia Militar*, Vol. 10, N° 20 (2021), pp. 252-280.

Recibido 20/04/2020

Aceptado 16/11/2020

Recuerdo y representación de la Shoah en el videojuego: Entre la construcción y la reconstrucción de la memoria

Alberto Venegas Ramos

Universidad de Murcia

correodealbertovenegas@gmail.com

La literatura sobre la representación de la Shoah¹ en el videojuego se encuentra en un momento de formación. El número de estudios dedicados al tema es proporcionalmente pequeño si lo comparamos con otros ámbitos de investigación en el videojuego histórico o de contenido histórico e incluso con la literatura sobre la propia Shoah.² En este trabajo vamos a referirnos explícitamente a estos estudios y a los referidos a los medios de comunicación de masas, en especial a los dedicados al cine, dejando a un lado los ya realizados para la representación y el recuerdo

¹ Entendemos por Shoah la persecución y exterminio de la comunidad judía por parte del Partido Nazi en todos los territorios ocupados por el Tercer Reich durante la Segunda Guerra Mundial entre el ascenso al poder definitivo del partido en 1933 y el final de su régimen en 1945. Éste trabajo, por su dimensión y objeto de estudio no va a tratar la historia del Holocausto, para ello véase Saul FRIEDLANDER: *El Tercer Reich y los judíos (1939-1945)*, Barcelona, Galaxia Gutenberg, 2016. Sin embargo, consideramos importante señalar y hacer nuestras las palabras expresadas por el historiador Timothy Snyder sobre los hechos acaecidos: «Una historia del Holocausto debe ser contemporánea: debe permitirnos experimentar lo que queda de la época de Hitler en nuestras mentes y en nuestras vidas. La cosmovisión de Hitler no provocó el Holocausto por sí sola, pero su coherencia oculta generó nuevos tipos de política destructiva y nuevos conocimientos sobre la capacidad humana para la masacre. La combinación exacta de ideología y circunstancias del año 1941 no volverá a producirse, pero tal vez sí algo parecido. En consecuencia, el esfuerzo por comprender el pasado pasa en parte por hacer el esfuerzo necesario para comprendernos a nosotros mismos. El Holocausto no es sólo historia, sino advertencia», en Timothy SNYDER: *Tierra Negra: el Holocausto como historia y advertencia*, Barcelona, Galaxia Gutenberg, 2015, p. 17.

² No es tampoco la intención de este artículo tratar sobre los debates historiográficos y el estado de la cuestión en torno a la Shoah, para este asunto véase Enzo TRAVERSO: *La historia como campo de batalla*, Ciudad de México, Fondo de Cultura Económica, 2017, pp. 175-206. Traverso realiza en este capítulo una reflexión comparativa sobre la historiografía más destacada del acontecimiento y compara los trabajos de Bauman y la relación del Holocausto con la “violencia fría” oculta en las sociedades modernas y la reconstrucción microhistórica realizada por Christopher Browning sobre el Batallón de 101 y la “violencia caliente” concluyendo que «la Shoah ha sido una síntesis de las violencias del siglo XX. Su violencia “fría” justifica la comparación establecida por el filósofo Günther Anders entre los campos de exterminio y las bombas atómicas, dos dispositivos técnicos de asesinato indirecto, que suponen una distancia física entre el ejecutor y una masa de víctimas anónimas. Su violencia “caliente” recuerda muchas otras, desde las masacres que jalonaaron la conquista japonesa de Nankín, en 1937, hasta las perpetradas por el ejército estadounidense en Vietnam, desde los osarios de Srebrenica hasta los machetes de Ruanda», *Ibíd.*, p. 208. Un debate y unas investigaciones iniciadas por la obra seminal de *La destrucción de los judíos europeos* de Raul Hilberg publicada en 1961 y la considerada por muchos, entre ellos Traverso, como el trabajo más completo hasta la fecha: *El Tercer Reich y los judíos*, de Saul Friedländer publicado en dos tomos, el primero en 1997 correspondiente a los años 1933 y 1939 y el segundo en 2007 correspondiente a los años 1939 y 1945.

de la Shoah,³ un acontecimiento ligado indisolublemente al nazismo y la Segunda Guerra Mundial, asuntos que por la propia naturaleza de este trabajo escapan a nuestra atención.

El primer trabajo sobre la representación de la Shoah en el videojuego del que tenemos constancia es el llevado a cabo por Aarón Rodríguez Serrano⁴ titulado “Nuevas formas audiovisuales de la representación del Holocausto: Lenguajes posmodernos para la construcción de la memoria”, publicado en la revista *Prismasocial*. En él, el autor estudia la representación de la Shoah en videojuegos marginales como *Sonderkommando Revolt* (Doomjedi, 2009), una modificación del videojuego *Wolfenstein 3D* (id Software, 1993) realizada por el *modder* israelí “Doomjedi”. Su estudio entronca con los trabajos realizados por Didi-Huberman o Baer y realiza una lectura postmoderna del hecho y su representación en el videojuego. Las conclusiones a las que llega Rodríguez Serrano son claras: El videojuego es un medio postmoderno cuya representación de la Shoah está condicionada por la consecución de nuevos objetivos y audiencias que obligan a modificar la imagen pero no el mensaje. De hecho, el propio autor nos advierte sobre considerar estos productos como banales.⁵

En un artículo posterior Rodríguez Serrano mantiene esta misma postura apoyándose, en este momento, en un videojuego comercial más conocido que el anterior:

³ Sobre este aspecto véase Giorgio AGAMBEN: *Lo que queda de Auschwitz: El archivo y el testigo. Homo Sacer III*, Valencia, Pre-Textos, 2010; Claude LANZMANN: *Shoah*, Madrid, Arena Libros, 2003; Georges DIDI-HUBERMAN: *Imágenes pese a todo: Memoria visual del Holocausto*, Barcelona, Paidós Ibérica, 2004; Alejandro BAER: *Holocausto: recuerdo y representación*, Madrid, Losada, 2006; Jacques RANCIERE: *El destino de las imágenes*, Buenos Aires, Prometeo, 2011; o Arturo LOZANO AGUILAR: *Víctimas y verdugos en Shoah de C. Lanzmann: Genealogía y análisis de un estado de la memoria del Holocausto*, Valencia, Universitat de Valencia, Servei de Publicacions, 2018. Todas estas posturas podríamos dividir las en dos: aquellas que abogan por la irrepresentabilidad de lo sucedido: Vicente SÁNCHEZ-BIOSCA: “Representar lo irrepresentable, de los abusos a la retórica”, en V. J. BENET e Íd. (coords.), *Decir, contar, pensar la guerra*, Valencia, Conselleria de Cultura i Educació, Subsecretaria de Promoció Cultural, 2001, pp. 53-70; o Manuel REYES MATE: *Memoria de Auschwitz: actualidad moral y política*, Madrid, Trotta, 2003. Y aquellos que abogan por la representabilidad: Georges DIDI-HUBERMAN: op. cit., 2004 o Jacques RANCIERE: op. cit., 2011. Dos visiones sobre el hecho que Todorov calificaba como memoria literal o ejemplar y que definirían a la Shoah como, primero, un hecho excepcional fuera de la historia y, por tanto, vetado de cualquier representación y obligado a conservarse en su literalidad o, segundo, como un hecho dentro de la historia comprensible y explicable que debería ser empleado como advertencia y ejemplo para el presente. Uno de nuestros objetivos en este trabajo es demostrar que el videojuego no pertenece a uno u otro grupo, sino que, como cualquier medio de expresión cultural, puede pertenecer a ambos. Aquellos videojuegos que reconstruyen el evento y tienden a recordar la Shoah como un hecho excepcional replicando de manera literal las imágenes y mensajes ya existentes en la memoria estética guardan relación con la primera visión. Y aquellos videojuegos que recuerdan la Shoah como un hecho ejemplarizante y tratan de recordarlo de una forma útil para el presente guardan relación con la segunda visión.

⁴ El propio autor ya había publicado uno anterior de menor entidad en el que anuncian los temas tratados en este trabajo que hemos considerado el inicial por la relevancia de sus resultados. Para este primer artículo véase: Aarón RODRÍGUEZ SERRANO: “Holocausto, nazismo y videojuegos: análisis de *Wolfenstein* (Raven Software, 2009)”, *Vivat Academia*, 127 (2014), pp. 82-102.

⁵ Aarón RODRÍGUEZ SERRANO: “Nuevas formas audiovisuales de la representación del Holocausto. Lenguajes postmodernos para la construcción de la memoria”, *Revista Prisma Social*, 6 (2011), p. 19.

Wolfenstein: The New Order (MachineGames, 2014). El trabajo, titulado “Cuando los videojuegos escribieron el Holocausto: análisis de *Wolfenstein: The New Order*” y publicado en la revista *Historia y Comunicación Social*, ampliaba las tesis del anterior concluyendo que el videojuego podría servir, desde el sistema de representación post-moderno, como punto de partida para una reflexión a posteriori sobre la Shoah.⁶

En nuestra interpretación de las representaciones, el videojuego puede y debe reflexionar sobre la Shoah empleando su propio formato, jugamos con ventaja debido a la aparición de nuevos títulos que cuestionan la percepción infantil propuesta por Rodríguez Serrano para el medio del videojuego, incapaz de representar problemas complejos.⁷ Nuevos títulos como *Through the Darkest of Times* (Paintbucket Games, 2019) cuestionan esa percepción limitada del videojuego como medio de expresión y son capaces, mediante las herramientas propias del medio, de enunciar todo tipo de problemas asociados al hecho.

Nuestro punto de partida discurre lejos de la de Rodríguez Serrano debido al estudio de dicha representación en el medio a partir del concepto «memoria estética»⁸. Este concepto explica la imagen y el mensaje de la Shoah representado en el videojuego como consecuencia de la reproducción de motivos históricos en los medios de comunicación de masas. Una reproducción cuya intención es asegurar la historicidad mediática⁹ del producto gracias a su relación estética con paradigmas o mediaciones maestras¹⁰ anteriores. No compartimos, por tanto, que los videojuegos citados por Rodríguez Serrano sean capaces de erigirse en forma historiográfica capaz de comprender, entender o explicar el suceso descrito debido a las razones que expondremos en el apartado correspondiente al análisis, pero no negamos la potencialidad del medio para reflexionar sobre el suceso.

Durante el año 2015 aparecieron dos estudios dedicados al tema. El primero de ellos forma parte del libro *The Dark Side of Play. Controversial Issues in Playful Envi-*

⁶ Aarón RODRÍGUEZ SERRANO: “Cuando los videojuegos escribieron el Holocausto: Análisis de *Wolfenstein: The New Order* (Machinegames, 2014)”, *Historia y Comunicación Social*, 19 (2014), p. 204.

⁷ *Ibidem*, p. 203.

⁸ Reproducción de mensajes e imágenes del pasado cuya fuente son los medios de comunicación de masas, cuyo empleo está condicionada por la seducción, la rentabilidad y la diversión y cuyo objetivo principal es convertir el ayer en un producto estético apto para el consumo de masas. Alberto VENEGAS RAMOS: *Pasado interactivo: memoria e historia en el videojuego*, Editorial Sans Soleil, Vitoria-Gasteiz, 2020, pp. 109-127.

⁹ Descrita por John B. Thompson bajo los siguientes términos: «nuestra percepción del pasado, y nuestra percepción de las maneras en que el pasado afecta a nuestra vida actual, depende cada vez más de una creciente reserva de formas simbólicas mediáticas». En John B. THOMPSON: *Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación*, Barcelona, Paidós, 1998, p. 55.

¹⁰ «Una representación en cualquier medio que reclama el estatus de relato definitivo de la guerra y de las experiencias y recuerdos de esa generación en tiempos de guerra y que, posteriormente, funciona como referencia ineludible para todas las representaciones subsiguientes del conflicto en la estructura transmediática». Debra RAMSAY: *American media and the memory of World War Two*, Nueva York, Routledge, 2015, p. 83

ronments y lleva por nombre “Exploring the Limits of Play: A Case Study of Representation of Nazism in Games”.¹¹ En él Adam Chapman y Jonas Linderoth reflexionan sobre las razones y las causas por las que el soldado alemán ha sido desterrado de la Segunda Guerra Mundial digital y se han ocultado los hechos más traumáticos del conflicto. Una de las razones que esgrimen es que los videojuegos han sido identificados como un producto capaz de provocar emociones de identificación más fuertes que los producidos por una película o un libro y que, por lo tanto, al controlar a un soldado alemán el jugador puede verse abocado a identificarse con él. Una explicación que como veremos más adelante parecen compartir los responsables de videojuegos como *Call of Duty: WWII* (Sledgehammer Games, 2017) o *Hearts of Iron IV* (Paradox Development Studios, 2014) y que, sin embargo, ha sido rebatida por numerosos estudios que confirman que el videojuego no impacta en el consumidor de una manera diferente de lo que lo hace el cine o la literatura.¹² Otra de las razones que emplean los autores para explicar la forma en la que se ha representado el nazismo en el videojuego es la facilidad narrativa que brinda erigir al enemigo nazi como antagonista. Una explicación ya tradicional que tiene su origen en el ámbito propagandístico y cinematográfico desarrollado durante e inmediatamente después de la guerra.¹³

El segundo de los trabajos publicados durante 2015 es una obra de María Jesús Fernández Gil y lleva por título “Censura 2.0 y Holocausto: el control de contenidos y su impacto en la imagen transnacional del genocidio nazi”. Publicado en la revista *Quaderns de Filologia* de la Universidad de Valencia la autora se fija como objetivo analizar como las políticas de la memoria afectan a los contenidos visuales de las obras relacionadas con la Segunda Guerra Mundial. Es un trabajo amplio donde todo el contexto de la guerra tiene su relevancia y el foco no se mantiene exclusivamente sobre el videojuego sino sobre toda la industria cultural. Sobre el videojuego mantiene la misma conclusión que para el cine o el cómic: su incapacidad de tratar el tema debido a la adaptación del contenido a la forma.¹⁴

De carácter más concreto y ligado al videojuego es el capítulo de 2 del libro *The Twentieth Century in European Memory* titulado “Transnational Holocaust Memory, Digital Culture and the End of Reception Studies”. En él el autor examina diferentes

¹¹ Adam CHAPMAN y Jonas LINDEROTH: “Exploring the limits of play: A case study of representations of Nazism in games”, en Torill Elvira MORTENSEN, Jonas LINDEROTH y Ashley ML. BROWN (coords.), *The Dark Side of Game Play*, Nueva York, Routledge, 2015, pp. 137-153.

¹² Simone KÜHN et al.: “Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study”, *Molecular psychiatry*, 24 (2018), pp. 1220-1234; y Craig A. ANDERSON, Douglas A. GENTILE y Katherine E. BUCKLEY, K.: *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy*, Oxford, Oxford University Press, 2007.

¹³ Paul FUSSELL: *Tiempos de guerra: conciencia y engaño en la Segunda Guerra Mundial*, Madrid, Turner, 2003.

¹⁴ María Jesús FERNÁNDEZ GIL: “Censura 2.0 y Holocausto: el control de contenidos y su impacto en la imagen transnacional del genocidio nazi”, *Quaderns de Filologia. Estudis Literaris*, 20 (2015), p. 215.

videojuegos como el malogrado e inacabado *Imagination is the only Escape* de Luc Bernard o el ya citado aquí *Wolfenstein: The New Order*, además del recuerdo de la Shoah en las redes sociales y el uso de inteligencias artificiales para concluir que el videojuego, y todos los formatos que el autor engloba como *digital culture*, viven en una situación similar a la historiografía de la Shoah durante los años 60 en la que reflejar en papel e investigar la atrocidad de lo ocurrido no era del agrado del público ni de la academia.¹⁵ Para ilustrar esta idea Kansteiner refleja las críticas y denuncias de instituciones relacionadas con la Shoah a diferentes compañías de videojuegos por representar lo sucedido en una pantalla interactiva. Además incluye razones que emplearemos nosotros también en nuestro estudio para explicar el porqué de las representaciones de la Shoah en el videojuego como: «Los juegos convencionales con gráficos atractivos son caros y por lo tanto los desarrolladores de estos juegos tienden a copiar y a ajustar formatos ya previamente exitosos en lugar de lanzar obras con una estética y un contenido radicalmente nuevos»¹⁶; aunque el argumento más relevante que incluye Kansteiner en su trabajo es la incompatibilidad, de acuerdo a su trabajo, de la memoria institucionalizada y la memoria generada por entornos digitales lúdicos, simulados e interactivos.¹⁷

Una incompatibilidad entre el carácter lúdico del videojuego comercial y la memoria del Holocausto que no es expresada exclusivamente por las instituciones dedicadas al recuerdo del hecho sino también por las empresas y estudios dedicados a la distribución y desarrollo del videojuego. Será, por tanto, función de la escena independiente alejada del principio de la rentabilidad encarnar esta ligazón entre el videojuego y la expresión de hechos históricos tan abrumadores como el Holocausto. Una diferenciación que el autor expresa a través de la separación de la memoria oficial de la Shoah expresada por las instituciones responsables de la memoria nacidas durante la década de 1990 y la memoria ágil y descentralizada típica del presente expresada en los medios de comunicación, como es el caso del videojuego. En este escenario y como resultado de esta división «las memorias digitales emergentes y conectivas del Holocausto existen en algunos contextos de redes sociales, pero no en los entornos institucionales diseñados para enseñar la memoria del Holocausto y el genocidio».¹⁸ Debemos mencionar que nosotros no compartimos este argumento ya que la memoria expresada en los dos grandes videojuegos comerciales que representan la Shoah proviene de dichas instituciones oficiales con las que buscan conformar un frente común memorialista del

¹⁵ Wulf KANSTEINER: “Transnational Holocaust Memory, Digital Culture and the End of Reception Studies”, en Tea SINDBAEK ANDERSEN y Barbara TÖRNQUIST-PLEWA, *The Twentieth Century in European Memory: Transcultural Mediation and Reception*, Londres, Brill, 2017, pp. 311-312.

¹⁶ *Ibidem*, p. 313.

¹⁷ *Ibidem*.

¹⁸ *Ibidem*, p. 332.

evento. Por lo tanto, aunque el autor del trabajo coincide con nosotros en algunas de las razones que condicionan los mensajes y las imágenes de la representación de la persecución y exterminio étnico llevado a cabo en la Alemania nazi, identifica al videojuego como un medio heterodoxo por sí mismo cuya mera existencia choca frontalmente con los discursos memorísticos hegemónicos de la Shoah. Sin embargo, el mensaje inserto dentro de estos videojuegos no se aleja de los ya observados por otros productos culturales de reconocido prestigio como la serie *Holocausto* (1973) o la película *La lista de Schindler* (1993). El aspecto criticado por las instituciones es la forma y la identificación del videojuego como un ente infantil incapaz de expresar un acontecimiento de tal gravedad como el Holocausto, en cuyo intento por expresarlo acaba por vulgarizarlo y banalizarlo.

Éstos han sido, hasta la fecha, los trabajos a los que hemos podido tener acceso y que han tratado sobre la Shoah y el videojuego. Un número escaso que se ha complementado con otros que tratan el tema dentro del contexto general de la época.¹⁹ La razón que puede explicar este limitado número es la escasa representación de la Shoah en el videojuego, si bien esta ausencia también es interesante y puede ofrecernos información sobre el propio hecho y su recepción presente.

Objetivo

La intención última que ha dado lugar a este trabajo es sumarse a los trabajos anteriores aportando una nueva comprensión de la representación del Holocausto a través de la interpretación del medio como forma de memoria²⁰ tomando como definición de ésta la realizada por Enzo Traverso: «las representaciones colectivas del pasado tal como se forjan en el presente»²¹. Para Rodríguez Serrano esta representación es propia de los nuevos formatos postmodernos entre los que el videojuego ocupa un lugar relevante. Para Chapman y Linderoth el formato escogido para la representación se debe a la capacidad del videojuego para provocar emociones empáticas y el temor a que el jugador pueda identificarse con el soldado nazi. Y para Kansteiner, siguiendo el trabajo de

¹⁹ Entre la cada vez más abultada producción destacan Harrison GISH: “Playing the Second World War: Call of Duty and the Telling of History”, *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 4:2 (2010), pp. 167-180; Joel PENNEY: “«No Better Way to ‘Experience’ World War II»: Authenticity and Ideology in the Call of Duty and Medal of Honor Player Communities”, en Nina B. HUNTEMANN y Matthew THOMAS PAYNE, M. (coords.), *Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games*, Nueva York, Routledge, 2010, pp. 191-205; Andrew J. SALVATI, y Jonathan M. BULLINGER: “Selective Authenticity and the Playable Past”, en Matthew K. WILHELM y Andrew B. R. ELLIOTT (coords.), *Playing with the past: Digital games and the simulation of history*, Nueva York, Palgrave MacMillan, 2013, pp. 153-168; y Debra RAMSAY: “Brutal games: Call of duty and the cultural narrative of World War II”, *Cinema Journal*, 54:2 (2015), pp. 94-113.

²⁰ Alberto VENEGAS RAMOS: *Pasado interactivo...* pp. 44-46.

²¹ Enzo TRAVERSO: *La historia...* p. 16.

Hayton,²² esta representación está condicionada por el medio, el género y la rentabilidad del videojuego, tres condicionantes que sitúan al videojuego dentro de la memoria ágil y difuminada que se enfrenta a la memoria fuerte y consolidada de las instituciones encargadas del recuerdo de la Shoah.

Por lo tanto, nuestro objetivo será tratar la representación videolúdica de la Shoah mediante un formato propio elaborado y ampliado en otros trabajos que tenga en cuenta las fuentes escogidas para elaborar la obra, las mecánicas y patrones de diseño implementados en el juego, las imágenes empleadas para reconstruirla y la intención de sus responsables. Si las fuentes escogidas pertenecen a anteriores obras de arte para el consumo de masas, si las imágenes empleadas siguen la lógica del espectáculo, si las mecánicas y los patrones de diseño están relacionados con la violencia banalizada y si la intención de los responsables es buscar la diversión, la atracción y la rentabilidad de su producto reproduciendo discursos ya populares que unen el pasado con el presente hablaremos entonces de videojuegos que reconstruyen la Shoah. En cambio, si las fuentes escogidas pertenecen a fuentes primarias u historiográficas, si las imágenes empleadas no siguen la lógica del espectáculo, si las mecánicas y patrones de diseño están relacionadas con la indagación y si la intención de los responsables es crítica o didáctica hablaremos entonces de videojuegos que construyen la Shoah.

Nuestro objetivo, por tanto, es demostrar que el videojuego no es un medio heterodoxo, postmoderno y nuevo, sino que sus mensajes e imágenes al respecto de la Shoah son paralelos a las del cine, el cómic²³ o la televisión y no llegan a entenderse sin tener en cuenta a los otros medios. Nuestro objetivo fundamental es examinar la representación del Holocausto en el videojuego. La intención secundaria es demostrar que dicha representación sigue los mismos cauces que las llevadas a cabo en otros medios de comunicación de masas aportando una nueva categorización de dichas representaciones en la cultura visual de masas: aquellas que construyen la representación y aquellos que la reconstruyen teniendo en cuenta, por supuesto, las singularidades del medio. Esta división trataremos de definirla mediante la constatación de tres características esenciales en cada una de las obras escogidas: la herencia y reproducción de la memoria estética cinematográfica a través de la repetición de los retrolugares²⁴ más

²² Jeff HAYTON: "Digital Nazis: Genre, History and the Displacement of Evil in First-Person Shooters", en Daniel H. MAGILOW, Elizabeth BRIDGES y Kristin T. VANDER LUGT (coords.), *Nazisplotation! The Nazi Image in Low-Brow Cinema and Culture*, Nueva York, Continuum, 2012, pp. 248-269.

²³ Al respecto del cómic y el Holocausto véase Jane L. CHAPMAN, Dan ELLIN y Adam SHERIF: *Comics, the Holocaust and Hiroshima*, Londres, Springer, 2015; o Thomas DOHERTY: "Art Spiegelman's Maus: Graphic Art and the Holocaust" *American Literature*, 68:1 (1996), pp. 69-84.

²⁴ Lugares comunes más representados en los medios de comunicación de masas que han llegado a convertirse en tópicos fácilmente reconocibles por el consumidor dada la repetición de los mismos en numerosas obras culturales con intención estética y cuya presencia ejemplifica un momento determinado del pasado. Alberto VENEGAS RAMOS: "Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas

relevante del evento; la obligación del elemento interactivo que fuerza al usuario a dejar de ser un ente observador para convertirse en un ente participante y activo; y los condicionantes de la hipercultura, una cultura «cuya característica es que se moviliza bajo el signo hiperbólico de la seducción, el espectáculo, la diversión de masas»²⁵, ejes dominantes en la representación del pasado llevada a cabo en los medios de comunicación de masas.

Metodología

Proponemos aquí otro modelo de estudio en la representación del Holocausto en el videojuego en concreto y la cultura visual de masas en general basado en la idea de memoria anteriormente citada y en el que las imágenes que forman parte de ese recuerdo puedan dividir a las representaciones en dos: aquellas que *construyen* el acontecimiento y aquellas que lo *reconstruyen*. Atenderemos también a las características de la imagen virtual siguiendo los trabajos de José Luis Brea²⁶ y Juan Martín Prada²⁷. Nos alejaremos entonces de las corrientes historiográficas más populares en el ámbito anglosajón con respecto al estudio del videojuego de historia: la centrada en la autenticidad de lo representado²⁸ y la centrada en el discurso²⁹ ya que las consideramos insuficientes para estudiar al medio³⁰ dada su indiferencia por los condicionantes materiales de creación de la obra y el apartado visual de las mismas. Tampoco abordaremos la cuestión desde los debates y cuestiones referentes al campo de los «*memory studies*» ya que esta cuestión sería de una entidad suficiente para un artículo independiente, asunto que dejaremos abierto para futuros trabajos dada la limitación impuesta a la extensión de este trabajo,³¹ aunque sí partiremos de la definición realizada por la his-

imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego”, *Revista de Historiografía*, 28:1 (2018), pp. 323-346.

²⁵ Gilles LIPOVETSKY y Jean SERROY: *La estetización del mundo: vivir en la época del capitalismo artístico*, Barcelona, Anagrama, 2015, p. 219.

²⁶ José Luis BREA: *Las tres eras de la imagen*, Madrid, Akal, 2010.

²⁷ José Luis MARTÍN PRADA: *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*, Madrid, Akal, 2018.

²⁸ Matthew KAPPELL y Andrew B.R. ELLIOTT: *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, Nueva York, Bloomsbury, 2013.

²⁹ Adam CHAPMAN: *Digitales games as history: how video games represent the past and offer access to historical practice*, Londres, Routledge, 2016.

³⁰ Alberto VENEGAS RAMOS: *Historia y videojuegos: la segunda guerra mundial en la cultura y la sociedad digital contemporánea*, Tesis doctoral inédita, Universidad de Murcia, 2020, pp. 40-44.

³¹ Sobre este aspecto véase: Astrid ERLI y Ann RIGNEY. (eds.): *Mediation, Remediation, and the Dynamics of Cultural Memory*, Berlín, De Gruyter, 2009; Alison LANDSBERG: *Engaging the Past: Mass Culture and the Production of Historical Knowledge*, Nueva York, Columbia University Press, 2015; Aleida ASSMANN y Sebastian CONRAD (eds.): *Memory in a global age: discourses, practices and trajectories*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2010. Y sobre el aspecto concreto de la Shoah: Dominick LACAPRA: *Representar el Holocausto: historia, teoría y trauma*, Buenos Aires, Prometeo Libros, 2008; Alejandro BAER: *Holocausto: recuerdo y representación*, Buenos Aires, Losada, 2006; Oren BARUCH STIER: *Holocaust Icons: Symbolizing the Shoah in History and Memory*, Nueva Jersey, Rutgers University Press, 2015; e Íd.: *Committed to Memory: Cultural Mediations of the Holocaust*, Cambridge, University of Massachusetts Press, 2003.

toriadora Marita Surken del concepto “memoria cultural” llevado a cabo en su estudio sobre el recuerdo de la guerra de Vietnam en Estados Unidos: *Tangled Memories: The Vietnam War, the AIDS Epidemic, and the Politics of Remembering*. En este ensayo fundamental Surken definía la memoria cultural como aquellos recuerdos que se comparten fuera de las vías del discurso formal, enredados en y con los productos culturales que representan dicha época e imbuidos de significado cultural³². Una forma de recuerdo y representación también presente en el videojuego.³³

Estos dos conceptos anteriores, *construcción* y *reconstrucción*, han sido recogidos del trabajo de Walter Benjamin leído por Reyes Mates, según el cual «la «reconstrucción» del pasado sería la actualización de un pasado que siempre ha estado presente en la tradición como fundamento implícito del presente-dado»³⁴, y

la *Konstruktion* alcanza el pasado no por el camino real de la tradición, de lo existente, sino mediante un salto al vacío (...). Al saltar hacia un pasado que no tiene conexión con el presente, hacemos presente algo nuevo. Esa presencia inédita es, por un lado, destrucción o crítica del presente-dado y, por otro, creación o apuesta por un presente nuevo.³⁵

La Shoah *reconstruida* es a la que prestaremos especial atención por ser la más presente en los medios de comunicación de masas. Un acontecimiento cuya representación puede trazarse desde el presente hasta el pasado siguiendo la citada memoria estética, es decir, la reproducción de motivos históricos en los medios de comunicación de masas con la intención de asegurar la historicidad mediática del producto gracias a su relación estética con paradigmas o mediaciones maestras anteriores. A través del empleo de esta herramienta podremos constatar, tal y como describe Sánchez-Biosca en su obra *Cine de historia, cine de memoria*, que el acontecimiento que presentamos en nuestras pantallas interactivas ya se ha hecho presente en otras obras anteriores.³⁶

En este caso la rentabilidad de la serie *Holocausto* permitió su reproducción en los medios de comunicación de masas a lo largo de los años, como señala Shlomo Sand esta reproducción incesante consiguió erigir a la pantalla como la fuente principal de conocimiento sobre la Shoah para el público estadounidense.³⁷ Este abultamiento de la

³² Marita SURKEN: *Tangled Memories: The Vietnam War, the AIDS Epidemic, and the Politics of Remembering*, Berkely, University of California Press, 2009, p. 1.

³³ Alberto VENEGAS RAMOS: *Pasado interactivo: memoria e historia en el videojuego*, Vitoria-Gasteiz, Sans Soleil, pp. 55-127.

³⁴ Manuel-Reyes MATE RUPÉREZ: *La herencia del olvido: Ensayos en torno a la razón compasiva*, Madrid, Errata Naturae, 2008, p. 71.

³⁵ *Ibíd.*

³⁶ Vicente SÁNCHEZ-BIOSCA: *Cine de historia / Cine de memoria*, Madrid, Cátedra, 2007, p. 155.

³⁷ Shlomo SAND: *El siglo XX en pantalla*. Barcelona, Crítica, 2004, p. 339.

dieta mediática basada en la representación y persecución de los judíos en la Alemania nazi, de acuerdo al autor, no benefició la comprensión ni el conocimiento de lo ocurrido, tan solo consiguió aumentar la popularidad del hecho.³⁸ Un escenario que consideramos que corre paralelo en el videojuego debido, especialmente, a que la representación más popular del hecho en el medio recurre a un formato cinematográfico para mostrarlo.

Sánchez-Biosca y Sand escriben sobre el cine sin embargo consideramos que las claves que ofrecen pueden aplicarse también al medio videojuego. La serie *Holocausto*, junto a la película *La lista de Schindler*,³⁹ se han convertido en las mediaciones maestras del momento.⁴⁰

Las sucesivas muestras de lo ocurrido deben seguir reproduciendo los retrolugares⁴¹ mostrados por estas dos producciones para no provocar debates o críticas al respecto y no desviarse de la historicidad mediática o memoria estética del evento, como ocurrió, por ejemplo, con la película *La vida es bella* (Roberto Benigni, 1999) y demostró Melanie J. Wright en su artículo “«Don’t Touch My Holocaust»: Responding to Life is Beautiful”, o como ocurre con los videojuegos y ejemplos ya citados en este trabajo.

Una distinción entre reconstrucción y construcción amparada también por las reflexiones realizadas en torno a la memoria del Holocausto por el historiador Tzvetan Todorov quien acuñó los conceptos de memoria literal y memoria ejemplar para recordar lo sucedido: el primero trata de conservar y reproducir un relato memorístico y el segundo emplearlo como ejemplo y advertencia para el presente.⁴²

Son estas las dos memorias que aparecen en el videojuego donde aparece representado el Holocausto. Aquella que literalmente reproduce lo ya establecido por otros productos mediáticos anteriores y aquella que, partiendo del momento, provoca una reflexión y una advertencia convirtiéndose en ejemplo para el presente.

Ambas formas de acceder al pasado, la reconstrucción y la construcción, quedarán en este trabajo asociadas a dos formas de entender la imagen teorizadas por Juan Martín Prada siguiendo, precisamente, las tesis de la historia de Benjamin y divididas en dos: «espectaculares» y «anti-espectaculares»:

En otras palabras, frente a las lógicas del espectáculo hacen falta imágenes exigentes de interpretación, única vacuna efectiva contra las determinaciones

³⁸ *Ibidem*, p. 347.

³⁹ Shlomo SAND: *op. cit.*, p. 352; y Vicente SÁNCHEZ-BIOSCA: *op. cit.*, p. 151.

⁴⁰ Debra RAMSAY: *American media...*, p. 83.

⁴¹ Unidades mínimas de significado histórico contenidas en los medios de comunicación empleadas para ubicar espacial y temporalmente al espectador o jugador, Alberto VENEGAS RAMOS: *Pasado interactivo...*, pp. 128-147.

⁴² Tzvetan TODOROV: *Los abusos de la memoria*, Paidós Ibérica, Barcelona, 2013, pp. 33-34.

de la seducción y de sus *excesos* de sentido, que sólo podrían ahogarse en los vacíos que toda imagen auténticamente *crítica* (y no por lo que dice sino, precisamente, por las indeterminaciones que contiene) exige y procura⁴³.

Así entendidas las imágenes podemos afirmar que los títulos seleccionados como ejemplos de la construcción de la memoria de la Shoah en el videojuego parten de esta concepción de la imagen al ofrecer al jugador mecánicas y patrones de diseño dirigidos a la indagación y la investigación mostrando, además, un apartado visual pausado y enfocado a la comprensión de lo sucedido. En cambio, los títulos seleccionados para ejemplificar la reconstrucción de la memoria de la Shoah en el videojuego siguen todas las lógicas del espectáculo y presentan imágenes ligeras, instantáneas e hiperespectaculares.⁴⁴

Para alcanzar tales propósitos emplearemos un método comparativo basado en dos niveles. En el primer nivel compararemos dos tipos de videojuegos: aquellos que construyen la Shoah y aquellos que reconstruyen la Shoah atendiendo a la definición de ambos conceptos descritas con anterioridad y examinando con detalle las mecánicas⁴⁵ y patrones de diseño⁴⁶ utilizados por los responsables de la obra, así como sus propias declaraciones sobre la intención de sus obras. Para el estudio de la primera tendencia examinaremos el videojuego *Through the Darkest of Times* (Paintbucket Games, 2019). Para el estudio de la segunda tendencia examinaremos los videojuegos *Call of Duty: WWII* (Sledgehammer Games, 2017) y *Wolfenstein: The New Order* (MachineGames, 2014). Además examinaremos títulos ambientados en el mismo momento histórico en los que no aparece representado el Holocausto, como *Hearts of Iron IV*, ya que consideramos que la ausencia es igual de relevante que la presencia para estudiar la representación de la Shoah en el videojuego. Esta selección de obras se basa en una característica fundamental y compartida por todos ellos: la inclusión de referencias a la Shoah durante la partida y la relevancia mediática y comercial cosechada tras su publicación, lo cual demuestra su capacidad de alcanzar, y afectar potencialmente, a audiencias amplias. Con esta selección deseamos dejar de manifiesto dos formas de encarar el pasado y leer eventos históricos a través de su construcción y ejemplaridad o a través de su reconstrucción y literalidad mediante el uso de diferentes mecánicas y patrones de diseño además de la búsqueda de objetivos distintos.

⁴³ Juan MARTÍN PRADA: op. cit., p. 18.

⁴⁴ Alberto VENEGAS RAMOS: *Pasado interactivo...*, pp. 170-181.

⁴⁵ «Las acciones (o “verbos”) que el jugador puede llevar a cabo para interactuar con los objetos y el mundo lúdico», Víctor NAVARRO REMESAL: *Libertad dirigida: una gramática del análisis y diseño de videojuegos*, Shangrila, Santander, p. 66.

⁴⁶ «Configuraciones básicas de los diferentes elementos que delimitan el funcionamiento general del juego o los problemas y soluciones que estos presentan y que incluyen, en su raíz, un problema, una solución y unas consecuencias», Víctor NAVARRO REMESAL: op. cit., p. 232.

En el segundo nivel compararemos los resultados del primer nivel con la literatura ya existente y citada sobre la representación mediática de la Shoah, especialmente en el cine, medio del que, como han manifestado los responsables de estos videojuegos, beben especialmente.⁴⁷ Ambos niveles se entrecruzarán en nuestro análisis y servirán de apoyo para alcanzar las conclusiones deseadas o demostrar, al contrario, que dichas conclusiones no son acertadas, aunque teniendo en cuenta que el videojuego es un medio distintivo por sí mismo.

Bajo esta metodología podremos dejar de manifiesto los objetivos señalados con anterioridad: Primero, estudiar el porqué de las imágenes y mensajes contenidas en las representaciones de la Shoah en el videojuego y segundo, incluir al videojuego como un medio más que puede llegar a formar parte de la cultura de la conmemoración y el recuerdo pero que, a la vez, puede llegar también a formar parte de la cultura del hiperespectáculo y la banalización del pasado.

La reconstrucción de la Shoah: el caso de *Call of Duty: WWII* y *Wolfenstein: The New Order*

*a) El hiperespectáculo y la memoria estética de *Wolfenstein: The New Order**

Tal y como comentamos en los primeros párrafos la reconstrucción del pasado se basa en la reproducción de elementos que siempre han estado ahí y que tienden un puente entre el ayer y el hoy para justificar o explicar el presente. Este es el caso de los dos títulos que vamos a examinar en este apartado.

Uno de los retrolugares más relevantes de la memoria estética de la Segunda Guerra Mundial en el videojuego es la inexistencia de la Shoah. En muy pocos videojuegos aparece y las ocasiones en las que lo hace ha provocado fuertes polémicas, como es el caso de *Wolfenstein: The New Order*. Este título es el primer videojuego comercial que permite al jugador explorar un campo de trabajo, no de exterminio. Esta representación se enmarca dentro del género de la ciencia ficción, en unos ucrónicos años sesenta y dentro de una obra claramente exagerada, satírica y cercana a la psicodelia con claras reminiscencias a la película de Quentin Tarantino *Malditos Bastardos* (2009), tal y como sus responsables afirmaron durante una entrevista.⁴⁸

⁴⁷ <https://www.gamespot.com/articles/the-weight-of-history-exploring-the-real-life-insp/1100-6453656/> (consultado por última vez el 31-01-2019).

⁴⁸ <https://www.giantbomb.com/articles/a-conversation-with-wolfenstein-the-new-orders-jens-matthies/1100-4943/> (consultado por última vez el 05-01-2020).



Ilustración 1: Captura de pantalla de Wolfenstein: The New Order donde podemos observar la representación más popular de los campos de concentración sin muestra alguna de lo ocurrido en su interior y con los presos vestidos con monos naranjas, en clara alusión a la prisión de Guantanamo.

La decisión de incluir campos de concentración en el juego se debió, según sus responsables, al escenario y la temática fantástica. En una obra con pretensión de literalidad esta representación de la Shoah podría, como afirmaron sus creadores, resultar ofensivo o, al menos, polémico.⁴⁹ Pete Hines, uno de los responsables de la obra, durante una entrevista ofrecida al periódico *The Times of Israel* trataba de explicar y justificar el porqué de la inclusión de los campos en el videojuego amparándose en la naturaleza ficcional y fantástica de la obra.⁵⁰

Este tono voluntariamente exagerado permitió su lanzamiento en Alemania, la primera vez que un título de esta saga era publicado en el país. Antes de su publicación hubo un periodo de adaptación del título a las leyes alemanas de representación del nazismo en el que se eliminó cualquier símbolo o referencia al Tercer Reich.

Esta estilización de los hechos del conflicto es un rasgo común en las representaciones de la guerra y se debe principalmente a las razones ya expuestas: continuar y reproducir los mismos referentes con la intención de provocar una sensación de “historicidad” en el jugador a través de la reafirmación de la memoria estética introduciendo cambios ligeros dentro de una estructura homogénea para ofrecer la sensación de novedad al usuario. El tono ultraviolento, fantástico y ligado a la ciencia ficción de *The*

⁴⁹ <https://www.gamespot.com/videos/fierce-combat-and-nasty-villains-in-wolfenstein-th/2300-6408067/> (consultado por última vez el 10-02- 2018).

⁵⁰ <https://www.timesofisrael.com/major-new-game-set-at-nazi-concentration-camp-is-top-seller/> (consultado por última vez el 10-02- 2018).

New Order podemos encontrarlos en la película *Malditos Bastardos* pero también en otras obras como la novela *El hombre en el castillo* (1962) de Philip K. Dick y la serie de televisión homónima y adaptación de la obra literaria.⁵¹

Wolfenstein: The New Order y su secuela, *Wolfenstein II: The New Colossus* (MachineGames, 2018), no tratan de explicar o comprender la Shoah, el nazismo o la Segunda Guerra Mundial. De hecho, la persecución y exterminio de los judíos se muestra dentro de un contexto más general y durante un brevísimo periodo de tiempo dentro de la partida. Su intención no es comprender y explicar el hecho, las afirmaciones de responsables del título como Arcade Berg, *Senior Game Designer* así lo confirman, el objetivo de sus responsables es crear una obra atractiva y divertida.⁵²

El uso del pasado y la memoria en *Wolfenstein: The New Order* y *Wolfenstein II: The New Colossus* sirve para reforzar la hiperespectacularidad (la diversión, la seducción y la rentabilidad) del producto gracias a su selección de referentes, estilos y narraciones dicotómicas ancladas en la memoria estética del usuario. Por lo tanto, ninguno de estos títulos sirve para comprender, explicar o criticar el acontecimiento y los mensajes e imágenes representados guardan relación con las formas de producción estética típicas del capitalismo artístico, como trataremos de explicar más adelante.

b) La pretensión de literalidad y el falso deber de memoria de *Call of Duty: WWII*.

La siguiente aparición del Holocausto en un videojuego fue la llevada a cabo por *Call of Duty: WWII*. Este ejemplo, aunque similar al anterior, difiere en dos puntos: la pretensión de literalidad histórica del producto y la intención de sus desarrolladores. La forma definitiva del producto, en cambio, siguió el mismo cauce ya visto en *Wolfenstein: The New Order* con ligeras modificaciones. La razón de la incorporación de la Shoah al juego fue, según uno de sus responsables, las peticiones hechas por la comunidad de jugadores.⁵³

La fuente escogida para representar el campo de concentración fue la serie de televisión *Hermanos de Sangre* (Spielberg, 2001).⁵⁴ De nuevo volvemos a encontrar la reconstrucción de los hechos a través de la reproducción de la memoria estética del evento. Según sus responsables las imágenes y los mensajes que les sirvieron para re-

⁵¹ Federico PENATE DOMÍNGUEZ: “‘Heute gehört uns die Galaxie’: Music and Historical Credibility in *Wolfenstein: The New Order’s* Nazi Dystopia. Game”, *The Italian Journal of Game Studies*, 6 (2017), pp. 71-89; y Alfonso AMENDOLA: “La visione distopica di Philip K. Dick. Indagine su ‘The Man in the High Castle’: dal romanzo al processo serial”, *Philosophy Kitchen*, 10 (2019), pp. 35-46.

⁵² <https://www.ausgamers.com/news/read/3580227/wolfenstein-ii-the-new-colossus-interview-talking-nazis-cinematic-shooters-and-alternate-timelines> (consultado por última vez el 05-01-2020).

⁵³ <https://mashable.com/2017/04/26/call-of-duty-wwii-holocaust-interview/?europa=true> (consultado por última vez el 05-01-2020).

⁵⁴ <https://www.polygon.com/2017/11/3/16604330/call-of-duty-wwii-holocaust> (Consultado por última vez el 05-01-2020).

presentar la Shoah partieron de las creaciones de Steven Spielberg, aunque aplicándoles un baño antiséptico y esterilizante a las imágenes para que estas no fueran polémicas, como confirma Michael Condrey, responsable directo del título, en la entrevista citada con anterioridad.⁵⁵



Ilustración 2: Captura de pantalla de Call of Duty: WWII donde aparece un campo de concentración vacío en el que solo aparecen las camas, como ocurría en Wolfenstein: The New Order.

Como hemos anunciado, entre las dos obras escogidas existe una diferencia clave: La intención expresada por sus creadores y su pretensión de literalidad histórica. Para el estudio MachineGames su objetivo principal era crear una obra de entretenimiento, a la que nosotros añadimos, de carácter hiperspectacular, en cambio *Call of Duty: WWII* desea recordar, formar parte de la cultura de la memoria, tal y como y sus desarrolladores expresaron. *Call of Duty WWII* sí hace hincapié en la búsqueda de una literalidad histórica y reafirma su objetivo de recuerdo representando el genocidio sufrido por la comunidad judía bajo el Tercer Reich en el contexto apropiado, lejos de la fantasía y la ciencia ficción del otro título. De hecho, durante una entrevista los responsables del título situaron este objetivo, el deber de recordar, como una de sus principales aspiraciones.⁵⁶ En cambio, la Shoah que aparece representada en *Call of Duty: WWII* queda muy lejos de este objetivo y, como ocurría en el anterior, se inserta dentro de una trama mucho mayor donde el campo de concentración sirve para justificar la lucha de los estadounidenses contra los nazis, un uso de la Shoah típicamente norteamericano que examinaremos más adelante. Los trabajadores de Sledgehammer Games se limitaron a reproducir de manera literal la memoria estética del conflicto ya presente en los medios de comunicación del país norteamericano.

⁵⁵ *Ibíd.*

⁵⁶ <https://www.gamespot.com/articles/the-weight-of-history-exploring-the-real-life-insp/1100-6453656/> (consultado por última vez el 31-01-2019).

Esta explotación estética e hiperespectacular de la Shoah encaja en las tesis propuestas por Norman G. Finkelstein en su trabajo *La industria del Holocausto*. Finkelstein argumenta que el Holocausto se ha explotado como un negocio,⁵⁷ bajo la apariencia de dos principios: el Holocausto como acontecimiento histórico singular y representativo del odio gentil a los judíos.⁵⁸

Así es como aparece en *Call of Duty WWII*, como un hecho singular, la prueba palpable de este hecho es la inexistencia en esta obra de ficción o en cualquier otro videojuego que represente y reconstruya este período de cualquier otro genocidio o violencia como la perpetrada contra la comunidad romaní, la eslava o la china. Las únicas menciones son siempre al judío. Estos principios no existían antes de 1967 y tampoco aparecen mencionados en los estudios serios sobre el holocausto nazi.⁵⁹ Un motivo que aparece en la memoria estética del hecho gracias a su representación en la película *La lista de Schindler*.⁶⁰

La Shoah que aparece en el videojuego de Sledgehammer nunca sucedió y solo existe gracias a su relación con productos culturales anteriores. Reconstruir un campo de concentración y exterminio nazi desierto mientras varios soldados estadounidenses lo recorren asombrados ante el terror y la violencia irracional del Tercer Reich fue una apuesta estética ligada a las características del capitalismo artístico. Mostrar, sin molestar a nadie, algo que ningún videojuego había mostrado jamás. Una idea expresada por Condrey durante una entrevista al medio especializado Polygon: «Creo que todos teníamos mucho miedo de que si no pudiéramos manejarlo con la delicadeza que requería, saldría mal». ⁶¹ Esta tímida representación de la Shoah fue empleada recurrentemente como elemento de márketing. El periódico The Guardian publicó un amplio reportaje sobre el videojuego antes de su publicación, titulado “Call of Duty: WWII could be the most important game of all time for Historians”.⁶² Un titular que fue modificado más tarde en otro artículo cuando los integrantes del periódico probaron el título “Call of Duty WWII is about killing for fun. Why pretend otherwise?”. El cambio en los titulares y la valoración de la obra se debe a que la representación que realiza *Call of Duty WWII* es ligera y estética. Los responsables del título aludían en numerosas entrevistas a su intención de crear una historia “auténtica” y “verdadera” acudiendo no a ensayos e investigaciones sobre el tema, sino a obras populares de fic-

⁵⁷ Norman G. FINKELSTEIN: *La industria del Holocausto*, Barcelona, Akal, 2014, p. 27.

⁵⁸ *Ibidem*, p. 45.

⁵⁹ *Ibidem*, pp. 122-123.

⁶⁰ *Ibidem*, p. 354.

⁶¹ <https://www.polygon.com/2017/11/3/16604330/call-of-duty-wwii-holocaust> (consultado por última vez el 05-01-2020).

⁶² <https://www.theguardian.com/technology/2017/apr/25/call-of-duty-wwii-historians-video-games-activision> (consultado por última vez el 13-02-2018).

ción como la serie *Hermanos de Sangre*⁶³. Al igual que ésta eligieron representar campos de concentración alemanes situados en el sur, pero a diferencia de la serie de la HBO, el título de Activision presenta el campo vacío y abandonado por sus antiguos ocupantes.

En la anterior decisión hay dos aspectos que llaman la atención. El primero es la sorpresa que muestran los soldados del escuadrón cuando entran por primera vez en el campo (un aspecto anacrónico) y el segundo la inexistencia de presos dentro del campo (un aspecto artificial). Peter Novick, en su influyente libro *Judíos, ¿vergüenza o victimismo? El Holocausto en la vida americana*, afirmó que la victimización y posterior persecución del pueblo judío era conocido en Estados Unidos con total seguridad a partir de 1933.⁶⁴

No fue hasta acabada la guerra cuando comenzó a surgir la verdadera preocupación por el destino judío durante el conflicto, especialmente durante la década de 1990.⁶⁵ Sin embargo, y de nuevo, asistimos a la eliminación de todas las demás víctimas del régimen nazi que perecieron en estos campos de exterminio, como polacos o rusos y los campos de concentración aliados para la población alemana y sus aliados documentados por libros como *Después del Reich. Crimen y castigo en la posguerra alemana* de Giles MacDonogh, o *Crimen y perdón. El trágico destino de la población alemana bajo la ocupación aliada (1944-1959)* de James Bacque. Una decisión que encaja, como hemos mencionado, con los principios de representación del Holocausto expuestos por Finkelstein y en el uso literal de la memoria del Holocausto desarrollado por Tzvetan Todorov. Esta decisión no puede entenderse sin tomar en cuenta las causas citadas con anterioridad: plegarse a las demandas de los consumidores y representar las características generales de los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial estadounidense sin molestar a nadie.

Otra de las razones que explican este formato aséptico y cinematográfico escogido por *Call of Duty WWII* para representar el genocidio judío se encuentra en la memoria estética del mismo presente en los medios de comunicación de masas. Existen, en la cultura mediática de masas occidentales, dos mediaciones maestras acerca de este hecho que son ineludibles para representar el Holocausto en la pantalla: la serie de televisión *Holocausto* (Gerald Green, 1978) y la película *La lista de Schindler* (Steven Spielberg, 1993).⁶⁶

⁶³<https://www.theguardian.com/technology/2017/apr/25/call-of-duty-wwii-historians-video-games-activision> (consultado por última vez el 13-02-2018).

⁶⁴ Peter NOVICK: *Judíos, ¿vergüenza o victimismo? El holocausto en la vida americana*, Madrid, Marcial Pons, 2007, p. 33.

⁶⁵ Peter NOVICK: op. cit., p. 14.

⁶⁶ Vicente SÁNCHEZ-BIOSCA: op. cit., p. 155.

El modelo erigido por la serie de televisión fue recogido, y actualizado, por Spielberg en su película, la cual ha sido vista en más de 675 millones de hogares. Un dato que la ha convertido en la producción estadounidense con mayor audiencia para un programa no deportivo (a fecha de 2006).⁶⁷ De acuerdo a Shlomo Sand la televisión, la imagen mediática en general, se ha convertido en la principal fuente de conocimiento del ciudadano medio sobre el Holocausto y los horrores perpetrados por el régimen nazi.⁶⁸ Esta situación ha provocado el nacimiento de una memoria estética acerca del acontecimiento que debe ser reproducida literalmente para asegurar la semejanza con lo ocurrido. Un hecho al que viene a sumarse *Call of Duty WWII* al reproducir, de nuevo, todos los retrolugares contenidos en la mediación maestra de *La lista de Schindler*:

La representación de los judíos como polvo de seres humanos, no sólo en el exterminio sino también en la operación de salvamento, parece corresponderse con la nueva concepción que el realizador-productor todopoderoso de Hollywood tiene del martirio judío. La condición evidente para este modo de representación era que todos los perseguidos fueran exclusivamente judíos (en la película no aparecen otras víctimas) y que todos fueran buenos y justos (incluidos los policías del gueto, que se comportan como monaguillos).⁶⁹

En el videojuego los judíos están tan representados como polvo que éstos no lleguen ni tan siquiera a verse, sin embargo aparecen como los únicos perseguidos, el objetivo principal del nazismo. Otro de los retrolugares impuestos por la serie de televisión *Holocausto*. De acuerdo a Sand el programa televisivo consiguió cambiar la percepción acerca del nazismo y representarlo como exclusivamente antijudío,⁷⁰ una característica que también puede comprobarse en el videojuego.

Para Shlomo Sand la imagen mediática se ha convertido en la principal fuente de conocimiento del ciudadano medio sobre la Shoah y los horrores del nazismo.⁷¹ Una fuente de conocimiento que se reproduce con rapidez y se amplía con un ritmo de dos películas u obras mediáticas al año, una producción muy abultada que no ha logrado profundizar ni mejorar el conocimiento que se tiene sobre el suceso. Aquel que juegue a *Call of Duty: WWII* o *Wolfenstein: The New Order* no va a ver nada nuevo sobre el nazismo que no haya visto ya y en cambio va a consolidar una visión hiperespectacular, anacrónica y ligera sobre los horrores que compusieron la Shoah.

⁶⁷ *Ibidem*, p. 151.

⁶⁸ Shlomo SAND: *op. cit.*, p. 352.

⁶⁹ *Ibidem*, p. 354.

⁷⁰ Shlomo SAND: *op. cit.*, p. 335.

⁷¹ *Ibidem*, p. 339.

c) *La Shoah como producto para el consumo de masas en la época del capitalismo artístico*

Esta tímida representación del genocidio en *Call of Duty WWII* y *Wolfenstein: The New Order* se encuentra relacionada con la memoria estética y los retrolugares nacidos en los medios de comunicación de masas y culpables de la reproducción de mensajes e imágenes en los medios de comunicación de masas. No se erigen como un medio heterodoxo y nuevo sino como una nueva forma de reproducir los mismos mensajes e imágenes ya presentes en otras obras anteriores. La intención y el deber de recordar dista lejos del nuevo imperativo categórico de Adorno y se basa en un nuevo doble objetivo: Asemejarse a mediaciones maestras anteriores que logren reforzar la pretensión de veracidad histórica del producto y perpetuar una memoria útil, una *americanización del Holocausto*, como bien mencionaba Sánchez-Biosca en su libro *Cine de historia, cine de memoria*⁷², que sirva para enseñar los valores tradicionales estadounidenses. Porque la Shoah, en Estados Unidos, ha servido a otros objetivos diferentes en Estados Unidos, tal y como explica Enzo Traverso en su libro *El Pasado: instrucciones de uso*: «El Holocausto, dice [Novick], ha sido “nacionalizado” y transformado en vector de una política de la memoria particularmente olvidadiza de los crímenes en los que Estados Unidos no participó como el liberador sino, antes bien, como el perseguidor». ⁷³

La memoria sobre el Holocausto de *Call of Duty: WWII* es apolítica, no va a escandalizar a nadie, sin embargo existe, está representada, y forma parte de «un fenómeno particularmente sospechoso es el giro nostálgico y sentimental hacia un pasado parcialmente ficcionalizado contenido en un relato convenientemente conciliador y lleno de convenciones tranquilizadoras», tal y como expresaba Dominick LaCapra en su obra *Historia y memoria después de Auschwitz*.⁷⁴ Una decisión por completo diferente a la llevada a cabo por las otras obras que exploraremos en este trabajo. En ellos la memoria incomoda y logra su objetivo: recodar y advertir sobre lo sucedido con la esperanza de que no vuelva a suceder. No representan el pasado como un parque de atracciones sino como un ejemplo y una advertencia para el presente.

La Shoah como deber de memoria no existe en el recuerdo del videojuego comercial. Este hecho, junto a la clara desconexión entre el pasado recordado y representado por el videojuego y la historia documentada se unen para conformar un tímido acercamiento al genocidio perpetrado por las tropas alemanas. Esta situación es un hecho

⁷² Vicente SÁNCHEZ-BIOSCA: op. cit., p. 103.

⁷³ Enzo TRAVERSO: *El Pasado: instrucciones de uso. Historia, memoria, política*, Madrid, Marcial Pons, 2007, p. 57.

⁷⁴ Dominick LACAPRA: *Historia y memoria después de Auschwitz*, Buenos Aires: Prometeo Libros, 2009, p. 21.

común del capitalismo artístico, así denominado por el sociólogo Gilles Lipovetsky y el historiador del cine Jean Serroy, y debe entenderse en este contexto. Ambos autores defienden que «lo cultural (los estilos de vida) se ha liberado de las costumbres y tradiciones en nombre del principio de libertad individual». ⁷⁵ El pasado en la cultura de masas se ha desconectado de la costumbre, la cultura y la tradición y ha abrazado lo económico, la diversión y la seducción. Esta nueva cultura, e historia mediática, «trata todos los temas como entretenimiento, lo transforma todo, la cultura, la información la política en espectáculo de *show-business*, pensando en placeres y emociones que se renuevan sin cesar». ⁷⁶ *Call of Duty: WWII*, como producto artístico de masas, no puede relegar el placer y la emoción a favor de una representación adecuada de la Shoah. Se antepone la diversión. Los responsables de otros videojuegos bélicos ambientados en el conflicto confirman esta idea. Aleksander Grøndal, productor ejecutivo de la empresa DICE y responsable de *Battlefield V* (DICE, 2018), afirmó en su perfil público de Twitter: «We will always put fun over authentic». ⁷⁷ No es el único caso, otros muchos responsables de títulos históricos han afirmado que sus obras deben entenderse desde tres ángulos: el económico, la diversión y la seducción. ⁷⁸

Queda patente que la representación de la Shoah en el videojuego comercial de masas tiene como causa principal la reificación del pasado ⁷⁹ y la reproducción de una memoria estética que se perpetúa mediante diferencias marginales, característica fundamental de la cultura y el arte del capitalismo estético: «el capitalismo artístico y su orden mediático-publicitario es un sistema que produce “diversidad homogénea”, repetición en la diferencia, lo mismo en la pluralidad» ⁸⁰ que ha encontrado en el pasado una fuente inagotable de espectáculo. ⁸¹

Este pasado transformado en memoria estética reificada, convertido en hiperespectáculo de masas y reproducido constantemente en diferentes medios ha logrado crear un ayer épico y estético cuya fuente principal es el discurso histórico proveniente de las instituciones de Estado, de cuyas fuentes, recursos y ayudas se nutren estas producciones. Gracias a este mecanismo sirven de puente entre el pasado y el presente justificando y explicando la actualidad a partir de lo sucedido ayer, tal y como expli-

⁷⁵ Gilles LIPOVETSKY y Jean SERROY: op. cit., p. 329.

⁷⁶ *Ibidem*, p. 225.

⁷⁷ <https://web.archive.org/web/20180530140512/http://www.ign.com/articles/2018/05/24/battlefield-v-producer-says-dice-will-always-put-fun-over-authentic> (consultado por última vez el 28-10-2018).

⁷⁸ Alberto VENEGAS RAMOS: “El videojuego como forma de memoria estética”, *Pasado & Memoria. Revista de Historia Contemporánea*, 20 (2020), pp. 277-301.

⁷⁹ Entendiendo este concepto de acuerdo a Enzo Traverso: «[la] transformación [del pasado] en objeto de consumo, estetizado, neutralizado y rentabilizado listo para que la industria del turismo y del espectáculo lo recupere y utilice»; en Enzo TRAVERSO: *El pasado...* p. 14.

⁸⁰ Gilles LIPOVETSKY y Jean SERROY: op. cit., p. 43.

⁸¹ Enzo TRAVERSO: *La historia como...*, p. 286.

caba con anterioridad Sánchez-Biosca y como explicó, con contundencia, Svetlana Boym, a través de su idea de «tecnostalgia»:

La tecnostalgia no reflexiona sobre sí misma; futurista y prehistórica, se presenta como un fenómeno global, independiente de la historia contemporánea y de los recuerdos locales. La cultura popular «made in Hollywood», el vehículo que América utiliza para exportar sus mitos nacionales, induce la nostalgia y al mismo tiempo ofrece un remedio tranquilizante para combatirla; en vez de mostrar la inquietante ambivalencia de la dialéctica paradójica del pasado, el presente y el futuro, propone la restitución total de criaturas extintas y la resolución del conflicto.⁸²

La construcción de la Shoah: el caso de *Through the Darkest Of Times*

La construcción, tal y como citamos con anterioridad,

alcanza el pasado no por el camino real de la tradición, de lo existente, sino mediante un salto al vacío (...). Al saltar hacia un pasado que no tiene conexión con el presente, hacemos presente algo nuevo. Esa presencia inédita es, por un lado, destrucción o crítica del presente-dado y, por otro, creación o apuesta por un presente nuevo.⁸³

En el caso que nos ocupa para ilustrar este apartado podemos encontrar todas estas características: presenta mensajes e imágenes nunca antes vistas en un videojuego, cuestiona el presente y presentan algo nuevo para el medio. Su trama puede encontrarse en otras obras artísticas de masas, pero no en las mediaciones maestras que han configurado la memoria estética del evento. *Through the Darkest of Times* encaja dentro del género de la estrategia y la aventura en un formato condicionado por las conversaciones entre los diferentes personajes. Una característica que lo separa de las dos propuestas anteriores y lo acerca a la concepción de construcción e imagen anti-espectacular. También escapa de la horquilla temporal más representada: la situada entre los años 1944 y 1945. Paintbucket Games propone para su juego los años de preguerra y comienza la partida en la ciudad de Berlín durante el año 1933 y la elección de Adolf Hitler como canciller, otra de sus grandes novedades nunca antes visto en un videojuego. Aunque el hecho más significativo de *Through the Darkest of Times* es la nacionalidad de sus desarrolladores y su lugar de origen, Alemania. Su trabajo es el

⁸² Svetlana BOYM: *El futuro de la nostalgia*, Madrid, Prometeo Libros, 2015, p. 63.

⁸³ Manuel-Reyes MATE RUPÉREZ: op. cit., p. 71.

primero que logra reflexionar, recordar y representar el pasado alemán desde el propio país, característica ya valiosa por sí misma.

La intención del estudio, según sus responsables, encaja con esta necesidad de reflexión sobre el pasado a través del medio del videojuego. Según los integrantes del estudio su intención era ir más allá y confrontar su propuesta con la del resto de trabajos que, de acuerdo a ellos mismos, estilizaban el nazismo y blanqueaban el pasado.⁸⁴ Una intención muy alejada de la expresada por los responsables de los títulos anteriormente examinados.

En las dos propuestas artísticas de masas anteriores la figura del soldado-héroe prevalecía sobre todas las demás y su acción violenta se representaba cómo la solución a todos los problemas del fenómeno histórico representado. Las mecánicas y patrones de diseño que predominaban eran violentas: disparar, los verbos indagatorios desaparecían y primaban las imágenes espectaculares. Además la tímida reconstrucción de la Shoah en la que no aparecían representadas las víctimas ni las razones de lo sucedido podían aportar, de manera involuntaria, argumentos para blanquear lo sucedido. Una situación que se ha visto multiplicada por la decisión de recordar, exclusivamente, al nazismo dentro de la Segunda Guerra Mundial sin acudir al periodo de formación del nazismo y la toma del poder en el país europeo. Mostrar el hecho sin el contexto. Una situación duramente criticada por los responsables de *Through the Darkest of Times*.⁸⁵ Crítica compartida por nosotros, tal y como hemos expresado en párrafos anteriores, donde hemos señalado la reproducción insistente de hechos significativos para la memoria oficial estadounidense expresada como la *americanización del Holocausto* y el olvido sistemático de otros escenarios e imágenes del pasado. Una serie de decisiones que han acabado por convertir al soldado nazi en un zombi, en una diana que pasea por una galería de tiros esperando el disparo del personaje protagonista y lo convertía en un soldado más, en una pieza similar al soldado de cualquier otro ejército. Una situación que podíamos comprobar en el título *Call of Duty: WWII*, en el que se permitía el control de un soldado de la Wehrmacht pero no de las Waffen-SS, tal y como Sebastian Schulz y Jörg Friedrich, fundadores de Paintbucket Games, criticaron en la misma entrevista: «Entonces, para justificar la opción de dejar que la gente juegue como los alemanes en la Segunda Guerra Mundial, algunos juegos traen de vuelta el mito de la Wehrmacht limpia y la Wehrmacht como un ejército más».⁸⁶

Con el objetivo de enfrentar todas las características generales que hemos descrito para los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial, Sebastian Schulz

⁸⁴ <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-02-28-how-games-whitewash-nazism-and-the-responsibility-developers-have-to-history> (consultado por última vez el 1-11- 2019).

⁸⁵ <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-02-28-how-games-whitewash-nazism-and-the-responsibility-developers-have-to-history> (consultado por última vez el 1-11- 2019).

⁸⁶ *Ibidem*.

y Jörg Friedrich proponen al jugador controlar a un grupo de opositores al nazismo desde 1933. El objetivo de este grupo compuesto inicialmente por cinco miembros es el ganar los corazones y las mentes de los alemanes para alejarlos del nazismo. Otra característica que presenta una novedad radical: la simpatía de una parte de la ciudadanía alemana en la formación y consolidación política del nazismo, tal y como sentencia Enzo Traverso:

La Wehrmacht participaba en el Holocausto porque éste le permitía llevar adelante la guerra, proveyéndole una parte de sus medios materiales de subsistencia. La población civil alemana, por su parte, tampoco tenía necesidad de adherir a la ideología nazi. Podía apoyar un régimen que se había lanzado a la conquista de Europa sin pedirle sin ningún sacrificio⁸⁷.

Una participación que aún despierta debates y polémicas en Alemania como quedó de manifiesto la publicación el libro *Los verdugos voluntarios de Hitler* de Daniel Goldhagen en 1996. Dentro de este contexto en el juego podremos ser testigos del inicio de las persecuciones políticas y étnicas a las que se ven sometidos los contrarios al régimen, otro escenario inédito en el videojuego histórico o de contenido histórico. Además, al ser recientemente considerados los videojuegos por el gobierno alemán una forma de arte, los símbolos pertenecientes al Tercer Reich estarán presentes a lo largo de toda la partida, al contrario que en situaciones anteriores:

La Shoah representada en los videojuegos anteriores se encontraba en su momento álgido, durante los años 1942 y 1944, los años del exterminio. En cambio, *Trough the Darkest of Times* nos ofrece la génesis del hecho, los años de la persecución. Una decisión fundamental para activar la memoria e impedir que se sature, como ya ocurre con la representación de la Solución Final, la cual puede etiquetarse como memoria saturada, aquella que «pierde efectividad histórica, una memoria en la que el evento que se recuerda está desligado de las condiciones históricas que lo hicieron posible».⁸⁸

⁸⁷ Enzo TRAVERSO: *El pasado...*, p. 92.

⁸⁸ Isabel CADENAS CAÑÓN: *Poética de la ausencia: Formas subversivas de la memoria en la cultura visual contemporánea*, Madrid, Cátedra, 2019, p. 32.



Ilustración 3: Captura de pantalla de Through the Darkest of Times

La estética de la obra también se erige en novedad al apartarse decididamente del fotorrealismo de los videojuegos más populares y acercarse a otras formas de recordar la guerra como las representadas por George Grosz y Otto Dix. *Through the Darkest of Times* no participa de la memoria estética del momento y tampoco reproduce los retrolugares más reconocidos por el público. En lugar de ello propone una obra basada en fuentes primarias con una doble intención: criticar al resto de videojuegos ambientados en dicho momento y advertir recordando el ascenso del nazismo en Alemania y el inicio de la persecución de los judíos y otros enemigos del nazismo.⁸⁹ Este formato visual corresponde al anti-espectáculo teorizado por Juan Martín Prada y concretado en su definición de «contraimágenes»:

un tipo de producción visual que, ante todo, rechazaría establecer con el espectador una relación de mera instantaneidad, valiéndose de configuraciones visuales emisoras de una luz más lenta, más densa, exigente de una digestión óptica más prolongada.⁹⁰

Los videojuegos pueden ofrecer esa digestión óptica y memorística más prolongada, como hemos querido dejar de manifiesto pueden abandonar las lógicas del espectáculo y convertirse en una parte importante del recuerdo y este es un gran ejemplo. Esta sentencia resume a la perfección la intención de nuestro trabajo: mostrar como ha re-

⁸⁹ <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-02-28-how-games-whitewash-nazism-and-the-responsibility-developers-have-to-history> (consultado por última vez el 1-11- 2019).

⁹⁰ Juan MARTÍN PRADA: op. cit., p. 25.

cordado el videojuego la Shoah y criticar la forma en la que lo ha hecho, basándose por completo en la memoria estética reproducida en los medios de comunicación de masas y condicionados por la seducción, la rentabilidad y la diversión. Sin embargo, como afirman Sebastian Schulz y Jörg Friedrich, los videojuegos pueden y deben servir para más hasta lograr convertirse en una pieza clave del recuerdo y la memoria. Through the Darkest of Times es una buena prueba de ello.

Conclusión

Hemos tratado de demostrar en este artículo que los videojuegos que representan la Shoah no se encuentran fuera de la producción cultural que representa este hecho. Creemos haber quedado patente la reproducción de mensajes e imágenes bajo una forma distinta de la memoria estética y de las mediciones maestras más reconocidas y mediáticas del momento. Además hemos tratado de argumentar que esos mensajes, imágenes y formas se encuentran condicionados por las características esenciales del capitalismo artístico: la diversión, la seducción y la rentabilidad. La Shoah reconstruida en los videojuegos no es un producto de la postmodernidad sino de la hipermodernidad, es decir, forma parte de «un imperio estético que crece cada día que pasa: el del espectáculo y el entretenimiento que se presentan como arte de masas y se vuelve vehículo de un consumo transestético de distracción»⁹¹ y su empleo es, a la vez, intencionado y superficial. Intencionado porque consolida la memoria estética irradiada desde la oficialidad, el caso de la *americanización del Holocausto*. Y superficial porque se muestra fuera de contexto y durante un brevísimo momento a lo largo de una partida mucho mayor sin ofrecer causas o consecuencias. Jugar a ellos no incidirá en una mejor comprensión de la persecución y exterminio de los judíos bajo el Tercer Reich.

Frente a este tipo de videojuegos que reconstruyen la memoria hemos considerado otros que la construyen. Estos videojuegos, nacidos en estudios pequeños y/o subvencionados, escapan de los condicionantes de la cultura hipermoderna (diversión, seducción y rentabilidad) y logran construir un pasado que choca con el presente cuestionándolo y no consolidándolo. Todos ellos acuden al deber de memoria y consideran ésta como un método para criticar y advertir sobre el pasado y el presente. Excavan en otros lugares y rompen la memoria estética gracias a la ruptura de las pautas que Isabel Cadenas Cañón proponía para las representaciones del pasado:

La mayoría de las obras [...] y autores han seguido una serie de pautas – tácitas pero imperantes – para hablar del pasado. Según esas pautas, del pasado se puede hablar, pero siempre: a) de una manera eminentemente narrativa –

⁹¹ Gilles LIPOVETSKY y Jean SERROY: op. cit., p. 220.

siempre estableciendo un *continuum* en la historia -, b) trasladándose al pasado, sin establecer dialéctica alguna con el presente – no hay, pues, influencia del pasado en el presente, no es un pasado que reverbera- y c) extendiendo sobre ese pasado el velo de la reconciliación.⁹²

Y gracias a esa ruptura logran formar parte de la cultura del recuerdo y la conmemoración alejándose de la reificación del pasado y su conversión en hiperespectáculo. Un hecho que permite emplear el medio del videojuego como un medio de expresión más para el recuerdo.

⁹² Isabel CADENAS CAÑÓN: op. cit., p. 34.