

REPRESENTACIÓN EN ASSASSIN'S CREED II. UNA HERRAMIENTA PARA LA HISTORIA

REPRESENTATION IN ASSASSIN'S CREED II. A TOOL FOR HISTORY

Mg. Eduardo Valenzuela San Martín

Álvaro Sánchez Hidalgo¹

Programa de Pedagogía en Enseñanza Media para Licenciados

Universidad Andrés Bello

RESUMEN

El presente artículo se centra en el análisis del videojuego Assassin's Creed II, específicamente en mostrar sus cualidades representativas de la historia. Este trabajo se enmarca en el estudio de las representaciones del pasado, las cuales son una constante en la innovación de los creadores de realidades virtuales. El problema surge debido al poco consenso que existe entre los fanáticos de la historia y los profesionales de la disciplina, estos últimos se han encargado de limitar las representaciones de los videojuegos al ámbito imaginario y que no necesariamente tiene que ver con la realidad en su esencia. El problema que genera este tipo de pensamientos es principalmente la desunión de dos grupos de personas que se encuentran atraídas por el mismo tema, los cuales polarizan el conocimiento que se puede obtener a través de esta plataforma didáctica. Por lo tanto, este artículo pretende ser una puerta de entrada a la justificación educacional y profesional de los videojuegos, en el mundo del conocimiento.

Palabras Clave: Historia, Videojuegos, Assasins Creed, Ubisoft

ABSTRACT

This article focuses on the analysis of the video game Assassin's Creed II, specifically on showing its representative qualities of history. This work is framed in the study of the representations of the past, which are a constant in the innovation of the creators of virtual realities. The problem arises due to the little consensus that exists between fans of history and professionals of the discipline, the latter have been responsible for limiting the representations of video games to the imaginary field and does not necessarily have to do with reality in its essence. The problem generated by this type of thought is mainly the disunity of two groups of people who are attracted by the same subject, which polarize the knowledge that can be obtained through this didactic platform. Therefore, this article pretends to be a gateway to the educational and professional justification of video games in the world of knowledge.

Keywords: History, Videogames, Assassins Creed, Ubisoft

Los videojuegos, al igual que las películas o series de televisión, en una sociedad como la de hoy en la actualidad, forman parte fundamental de la vida de los niños, jóvenes y también de adultos. La masificación del ocio ha sido una de las grandes sorpresas que nos está dejando el siglo XXI. Desde la creación del videojuego, el crecimiento que ha tenido el mismo responde a una lógica de modernización por la que han evolucionado la mayoría de las tecnologías. En ese aspecto, el camino de la comodidad y de la vanguardia de las innovaciones tecnológicas, han sido características con las cuales se han ido creando más y más títulos para las diferentes plataformas mediante las cuales se pueden jugar diferentes modelos y tipos. Dicho proceso, ha sido factible y de manera innegable gracias a la aceptación de las diferentes sociedades del mundo; empresas como Sony, Nintendo o Microsoft, son solo algunas macro empresas del rubro que ya tienen un lugar bastante respetado en los mercados internacionales.

Bajo estas circunstancias se puede presuponer que la variabilidad entre otros tipos de competencia directa de los videojuegos, se pueden encontrar estas mismas cualidades, lo cual es cierto, las técnicas de representación corresponden a mecánicas parecidas a las de las empresas cinematográficas e incluso a la de los libros, sin embargo, el plus de la inmersión es una cualidad que solo se puede ver en este método ocio. Cualidad que ya en la actualidad se le está sacando una ventaja inimaginable, las consolas que proponen una realidad virtual se encuentran revolucionando la industria, sin embargo las inmersiones tridimensionales a pesar de estar convirtiéndose en una práctica de las más habituales, todavía se encuentra limitado como para compararlo con la interacción en dos dimensiones puesto que esta nos permite interactuar con más gente y desenvolvemos incluso dentro de múltiples industrias que ya se dedican de manera específica a satisfacer las diversas necesidades de ocio que la población presenta.

Ahora bien, podríamos considerar que los medios visuales son una de las fuentes de ocio más grande que existen, no obstante, además de cumplir esta función de entretener, también pueden educar. Muchas veces estos instrumentos visuales sirven para legitimar una idea generalizada que se pueda tener sobre algo, ya sea sobre una noticia, alguna innovación o incluso sobre algún acontecimiento.

El objetivo de este trabajo pretende principalmente mostrar las cualidades representativas de los videojuegos dentro de la historia. A lo largo del tiempo la historia a sido una ciencia social que no ha logrado adaptarse de una manera efectiva a las nuevas tecnologías que hoy en día existen en la sociedad. Sin embargo, no deslegitima la labor de las publicaciones en internet, ni las revista electrónicas, puesto que estas también actúan como herramientas en el es aspecto de publicación. El trabajo que se presenta a continuación, se enmarca en un contexto sobre las representaciones del pasado, las cuales son una constante de la población, pero que no logran llegar a un buen consenso, puesto que la historia se ha encargado de limitarlas al ámbito imaginario. Metodológicamente, se abordará el trabajo mediante las fuentes visuales y mixtas, ya que dentro de ellas es donde podemos encasillar a los videojuegos o la series, las que serían "representaciones contemporáneas de algo", sin embargo, se verá analizado en profundidad solo un videojuego, el que ya ha

demostrado ser pionero en lo que a paisajismos medievales respecta, estamos hablando de "Assassin's Creed II" (Ubisoft, 2009). El resultado del trabajo pretende crear una "puerta de entrada" a la consideración de nuevas herramientas visuales que permiten comprender de mejor manera las representaciones sobre las cuales se inspiran los videojuegos, pero también mostrar su cercanía con la misma ciencia histórica con este devenir. Se concluye por lo tanto, que del trabajo se pretende extraer una mirada crítica de las antiguas civilizaciones desde la comprensión misma de las sociedades actuales, además, se advierten las posibilidades de la inclusión de nuevas formas de enfrentar los desafíos pedagógicos e institucionales de las academias historiográficas.

A lo largo del recorrido historiográfico, quienes nos dedicamos a esta tarea, hemos podido presenciar el ineludible compromiso que se tiene con comprender el pasado de la humanidad en beneficio del presente. Sea cual sea el método con el que se trata de investigar la historia esta busca encontrar respuestas sobre los funcionamientos mediante los cuales se sostiene el saber y el poderío humano. Ahora bien, las formas mediante las cuales se aborda y se define lo que es el contenido es lo que ha ido cambiando con el paso del tiempo, y, en este aspecto, las prácticas de comprender la historia mediante los registros escritos que dejan los seres humanos ha tenido un recorrido ilustre. Lo que es considerado como documento en la actualidad nos refleja de mejor manera aquello, ya que podemos considerar un documento y por lo tanto un instrumento de análisis en su sentido genérico a cualquier testimonio de la actividad humana que se encuentre en un sustento perdurable a través del tiempo o también como todo mensaje icónico o simbólico, incorporado a un soporte permanente y que cumpla una finalidad informativa (López, 2007, p.15).

Basándonos en el enunciado anterior, podemos considerar como documento a una gran cantidad de objetos, pinturas, imágenes, esculturas, cartas, boletas, testamentos y también los documentos judiciales, políticos o económicos, pero estas fuentes que han estado en gran parte de la historia en lo que respecta a sus análisis, son fruto de nuevas innovaciones en el pensamiento de las ciencias sociales, que a partir de la segunda mitad del siglo XX marcarían un hito importante en su funcionalidad dentro de las que se encuentra la historia, en este aspecto estamos hablando del giro cultural post-moderno, el que vendría a mostrar las nuevas corrientes artísticas, literarias y filosóficas que proliferarían (López, 2007).

Peter Burke nos señala que el concepto de "nueva historia", al cual se le atribuiría mayoritariamente el uso de las nuevas fuentes en la historia, parte como concepto en la década de los 70' y 80' en todo el mundo, aunque se había iniciado a principios del siglo XX en respuesta al paradigma rankeano o tradicional movimiento historiográfico atribuido regularmente al historiador Leopold Von Ranke (1795 – 1886), quien promovía la historia política como motor de esta. En respuesta a aquello nace la revista de "Los Annales" fundada en 1929 por los franceses Marc Bloch (1886 – 1944) y Lucien Febvre (1878 – 1956), para legitimar un enfoque más abierto a otros factores que influyen en las civilizaciones. Cabe mencionar que dicho ejercicio también fue realizado por otros autores alrededor del 1900, Lewis Namier (1888 – 1960) en Gran Bretaña y Karl Lamprecht (1856 - 1915) en Alemania, son solo algunos otros ejemplos de los historiadores que ya rechazaban esta forma de historia tradicional (Burke, 1996, p.11).

Ahora bien, dentro de todo este contexto, las fuentes visuales no han estado exentas al análisis. Durante ya algunas décadas este tipo de fuentes se encuentran abiertas a la crítica de las perspectivas historiográficas entre las cuales se destacan en el área cultural y social. Sin embargo, las imágenes se han encontrado con muchas dificultades en su nacimiento como documentos. Primera y principal causa, se debe a la dominación de los textos dentro del ámbito historiográfico, puesto que este estudio se ha construido a lo largo del tiempo gracias a la escritura y no a las imágenes, lo que las coloca de alguna manera en un segundo plano.

Lo escrito anteriormente no quiere decir que no existan historiadores que hayan dedicado un análisis extenso a las imágenes para construir sus trabajos, en este sentido, pinturas y mapas han sido esenciales para legitimar algunos trabajos que pretenden aportar mucho más allá de lo que la misma imagen refleja; por ejemplo dentro de la "teoría del retrato" que nos muestra el historiador francés Louis Marin (1931 – 1992), podemos ver cómo desde el lenguaje, el retrato, las medallas, un cuadro histórico, se representan o se crea una imagen que a pesar de ser imaginaria, se convierte en real, puesto que está legitimada por la sociedad dada, o en su forma religiosa católica (la cual también es vista por el autor), es la forma eucarística de la transustanciación¹, llevada al plano del rey (Louis, 2009, p.135).

El ejemplo mencionado anteriormente no es el único, el historiador Ivan Gaskell, por dar otro ejemplo, es un autor que a diferencia de Marin ha decidido enfocarse más en los límites de las imágenes como fuentes y no así en los tecnicismos que puede presentar el lenguaje dentro de la imagen, lo que se debe principalmente a que la historia del arte se encarga en gran parte de cubrir los vacíos que podrían dejar los historiadores en ese aspecto.

Su defensa se centra en esta constante pugna que producen dichas fuentes no convencionales. Al igual que la historia oral, la historia desde las imágenes, necesita ser investigada dentro sus propias funcionalidades y también comprender cuales son los mecanismos que giran en torno a las imágenes. En este aspecto existen muchas limitaciones que no giran en torno a labor del historiador, entre ellas la responsabilidad de los museos que conservan los documentos y también la de los coleccionistas que participan en las subastas, puestos que serían ellos quienes, hasta cierto punto, limitarían los valores contemporáneos de ciertas obras. Por ejemplo, relacionado con la autoría, no vendría a ser lo mismo comprar una pintura de Leonardo da Vinci (1452 – 1519), que una que se parece. Sin embargo, a pesar de estas limitaciones, el autor también reconoce la gran importancia y el gran desafío que presentan las imágenes para los historiadores del futuro, ya que existen trabajos importantes que pueden legitimar la mirada historiográfica desde la perspectiva iconográfica e icnológica, la cual sería investigada por el historiador alemán Erwin Panofsky (1892 – 1968), pero además se debe tomar en consideración los diferentes factores que actúan dentro de las imágenes, esos factores que son externos a la obra, pero que también son parte de ella

1 Según la RAE: "En la doctrina católica, conversión de las sustancias del pan y del vino en el cuerpo y sangre de Jesucristo".

(Gaskell, 1996, p.209), es decir, los factores de producción de la obra en un contexto como el actual.

Con todo, el método Panofsky que consiste en tres pasos de interpretación del cuadro, los cuales van desde el análisis más simple hasta las representaciones simbólicas que este pueda tener (Panofsky, 1987, p.46), comparte su aporte junto Marin, quien daría cuenta de la importancia de la semiótica en los procesos de las civilizaciones. Sin embargo, como nos muestra Gaskell, en lo que respecta a las imágenes, aun queda un "largo camino por recorrer" y justamente es donde se inscribe la crítica del historiador español Antonio Pantoja, quien muestra algunos aspectos considerables de las imágenes en la actualidad, puesto que "inexplicablemente el historiador ha rechazado las fuentes visuales, o las ha tenido en baja consideración, por su formación y por la tradición le ha impulsado a trabajar fundamentalmente con la seguridad que le ofrece el texto" (Pantoja, p.2).

Crítica que encuentra su refutación en la actualidad, puesto que podemos ver lo importante que es la fotografía incluso como herramienta de legitimación de algún acontecimiento histórico, por ejemplo, la fotografía no puede legitimar el descubrimiento del continente americano por parte de Cristóbal Colón (1451 – 1506) como así los registros escritos que pudieron dejar los mercaderes, al comprar especias de América; pero sí la llegada del estadounidense Neil Armstrong (1930 – 2012) como primer hombre en pisar la luna, acontecimiento que aunque un papel podría hacerlo oficial, no puede superar la potente imagen de la huella del astronauta puesta en la luna terrestre (Pantoja).

A pesar de que lo expresado por este historiador es ampliamente considerable, no debemos precipitarnos, las imágenes pueden ser engañosas, en especial las fotografías. Estas, sin estar editadas, pueden corromper fácilmente a la sociedad de una manera equivocada a la que se quería mostrar, puesto que el contexto sobre el cual son tomadas podría ser uno totalmente diferente. Por ejemplo la fotografía tomada por el periodista Eddie Adams (1933 – 2004) en 1968 (fotografía ganadora del premio Pulitzer, en el año 1969) titulada "ejecución en Saigón", dio la vuelta mundo.

En ella se ve a un oficial de Vietnam del Sur ejecutando a un joven de la resistencia de Vietnam del Norte y fue vista como una crítica al poder militar y un acto inhumano realizado por el policía, sin embargo, luego de conocerse el contexto dentro del cual se realizó la foto, se puede tener otra perspectiva, ya que el joven en cuestión era un asesino serial que mataba y violaba a sus víctimas para luego dejarlos en una fosa común, fosa gracias a la cual fue atrapado y luego ejecutado. El señor Adams, posteriormente, en una entrevista a la revista Time Magazine, declaró lo siguiente: "I killed the general with my camera. Still photographs are the most powerful weapons in the world. People believe them; but photographs do lie, even without manipulation"(Adams, 1998)². Sin lugar a dudas, este ejemplo refleja una variable que se debe tomar en cuenta cada vez que se trata de fotografías.

Dentro de todo, estas imágenes que proyectan las fuentes visuales llenan de prejuicios y aproximaciones, poderes y límites, es precisamente donde se enmarca este trabajo y en sí, los videojuegos. En la actualidad son una fuente visual que al igual que las cintas cinematográficas pretenden dar una visión de un determinado tiempo histórico, pero, también dentro de las mismas muestran las limitaciones de los periodos en los que son realizados. Sin embargo, aquellas presentan similitudes y también diferencias, ya que en el videojuego se pretende la interacción de la persona que se encuentra participando de la actividad y por lo tanto también pretende una inmersión directa dentro de ese mundo participando activamente en sus decisiones, esto podría hacer pensar que las cintas pueden acercarse más a la veracidad de los hechos, no obstante, en este trabajo no se pretende demostrar aquello en ningún sentido.

La micro historiadora estadounidense Natalie Zemon Davis, en el comienzo de su texto "El regreso de Martin Guerre" (1982), nos muestra su disconformidad ante lo que vio en la película que retrataba la historia que analizó y por lo tanto la pertinencia de realizar el libro. Basándonos en ese ejemplo, podemos presuponer que con un videojuego ocurriría lo mismo. Como bien su título lo menciona, en este trabajo se pretende lograr que el videojuego sea considerado como una herramienta pedagógica y también de análisis; bajo ninguna circunstancia se pretende mostrar una veracidad histórica en su reproducción, sino más bien una representación que pueda servir para acercarnos a los contextos historiográficos.

Sin duda alguna, leer esta idea puede sonar un poco difuso teniendo en cuenta que durante todo el trabajo se ha mencionado lo difícil que ha sido para las fuentes visuales adaptarse y también encontrar historiadores que se dediquen a su investigación, pero también es ineludible la deuda que tiene la historia con ellas. En ese aspecto los videojuegos son un adelanto tecnológico que han podido entretener y educar a varias generaciones desde su creación. Por supuesto que las primeras consolas y los primeros juegos no tenían más función que la de distraer al jugador, sin embargo, con el pasar de los años, estos fueron aumentando en creatividad, en calidad y en intencionalidad. Por ejemplo, juegos de fútbol, de plataforma, pelea, deportes, inteligencia, guerra, son solo algunos tipos. También en la actualidad los juegos de difusión masiva cuentan con la clasificación puesta por la "Entertainment Software Rating Board" (ESRB), para definir la edad para los diferentes títulos, la cual es mundial haciendo dar cuenta de la importancia que tienen estos juegos en la sociedad.

Luego de todo lo planteado ¿cómo podemos relacionar a los videojuegos con la historia?, para responder esta pregunta debemos partir con la premisa que los videojuegos que se verán aquí no son netamente históricos, sin embargo convengamos que gran parte de su inspiración se ve envuelta en acontecimientos del pasado, desde esa matriz, podemos presuponer que los videojuegos serían representaciones de algún contexto histórico que tiene como finalidad entretener al jugador haciéndolo participe de la historia que se muestra. Basándonos en el párrafo anterior, podemos notar algunas similitudes mediante las cuales podemos apreciar que el uso de los video-

² Eddie Adams, Entrevista realizada por la revista "Times Magazine". Julio 27 de 1998.

juegos está relacionado directamente con las prácticas representacionales. Primero, el videojuego se construye mediante un discurso comunicativo de índole comercial que dentro presenta rasgos culturales que van moldeando a la sociedad que los juega; esta producción, se realiza mediante la transmisión de códigos que pretenden exaltar, crear, conceptualizar y difundir algunas representaciones de índole histórica (Ojeda, 2015), en otras palabras podemos presenciar en este caso que el juego dentro de su dimensión iconológica e iconográfica, presenta una intencionalidad, la cual es invitar al jugador a sumergirse en este mundo y también a recrearlo. Por otra parte, también existe esta relación comercial que se da en las pinturas, ya que los mercados de los videojuegos (al igual que los coleccionistas), también son partes fundamentales en la formación de los títulos, participando de esta manera en el proceso mediador entre los productores y los receptores.

En este aspecto, los historiadores han sido soberbios, puesto que creen tener un conocimiento mayor que el resto de la población sobre algunos contextos históricos, esto es cierto, sin embargo, dentro de la dimensionalidad del resto de la sociedad, aquello no afecta de manera concreta, ya que ellos no son los grandes factores que actúan en el proceso modernizador de los conceptos del pasado, en este sentido, el ocio le lleva una gran ventaja dejando de esta manera la imagen que tiene el historiador relegada a un segundo plano o mejor dicho a un plano profesional, pero también "aislado".

Es por este motivo que las tendencias históricas realizadas por aficionados a la historia están fuertemente mediadas por los mismo medios digitales contemporáneos, ya que la parte que podría presentar un interés en ellos por la historia es cubierta por el ocio que despierta su fanatismo; por ejemplo, la trilogía cinematográfica "El señor de los anillos" (New line Cinema, 2001), series como "Juego de tronos" (HBO, 2011), "Vikingos" (The history Channel, 2013) o videojuegos como "Assassin's Creed" (Ubisoft, 2007), son solo algunos ejemplos de fantasía medieval que se han caracterizado por tener una amplia difusión al público en general. En consecuencia a esto, cuando se le presenta a los jóvenes una perspectiva historiográfica sobre lo "medieval" por ejemplo, se pueden ver profundamente decepcionados, puesto que ven gran parte de lo que había sido inculcado por el ocio, es falso y no representa ningún factor determinante, para la comunidad histórica.

Cabe destacar que también existen series que mediante algunas fuentes, tratan de construir un relato coherente, con la misma historia real de sus personajes y lo logran, en este aspecto la serie "Pablo escobar, El patrón del mal" (Caracol televisión, 2012), es una serie que divierte, sin la necesidad de alterar mayormente la realidad histórica.

Ahora bien, este pensamiento también tiene que ver directamente con la ambigüedad del discurso en los videojuegos, puesto que los productores siempre buscarán entretener más que la veracidad en los hechos. Sin embargo, convengamos que la academia misma se ha encargado de cerrar las puertas a nuevos pensamientos que se encuentran grabados en los colectivos sociales, por ejemplo, en el juego "Dark Souls II" (From software, 2014), podemos ver a un caballero con una armadura tipo "medieval" que en un momento se debe enfrentar a un "dragón antiguo". Que los dragones no existieron como algo real es algo obvio probablemente incluso para las personas que juegan, sin embargo, en el aspecto mitológico, representaciones de los dragones hay en diferentes partes del mundo, estatuas, cuadros, cantos, que también existen en el periodo medieval, representaciones chinas, japonesas en oriente, las antiguas tradiciones de Grecia y Roma en occidente, e incluso en la biblia cuando se representa a Satanás como un dragón del apocalipsis. Por lo tanto, es válido pensar que en estas sociedades donde se representaban los dragones tenían en su subconsciente la idea que existían o existieron (algo parecido sucede con la religión), por lo tanto, el videojuego de alguna manera, permite dar una percepción imaginaria de la representación de lo que podía ser una lucha ante un dragón.

Dimensión imaginaria, probablemente puede sonar para los historiadores más escéptico como un concepto superfluo inherente a la realidad humana y demasiado subjetivo, sin embargo, este trabajo no apunta más allá. La imaginación de los jugadores, es algo así como el "puntapié inicial" para realizar investigaciones, es la noción que inspira a elaborar trabajos, ya sea para desmentir una concepción que la gente podría tener arraigada en el pensamiento social actual o también para ejemplificar una representación imaginaria de un acontecimiento. Por ejemplo, el historiador medieval holandés Johan Huizinga (1872 – 1945), en su autobiografía nos cuenta que su interés por los estudios medievales "se fortaleció por la colección de monedas iniciada cuando era niño, que se sintió atraído por la Edad Media por que imaginaba ese periodo como una época llena de caballeros galanes con cascos de plumas" (Burke, 2005). Algo parecido pero adaptado a términos contemporáneos es precisamente lo que funda este trabajo.

Los historiadores que se han interesado por el tema de los videojuegos, son muchos menos que los que se han interesado por las imágenes (considerando ya a este número reducido). No obstante, ya en la actualidad existen algunos trabajos que han podido fomentar este tipo de estudio. Por ejemplo, el profesor e historiador Nicolas Trépanier, realizó algunos seminarios en la Universidad de Mississippi (Estados Unidos), que tenían que ver directamente con la aplicación de los videojuegos en las aulas estudiantiles. Principalmente se le presentaba a los estudiantes una serie de videojuegos de diferentes plataformas y precios para que eligieran los que más les gustaran, luego de eso, se les asignaban trabajos sobre los temas coyunturales que trataban estos para que, a medida que fueran jugando, realizaran trabajos en torno a la veracidad de los contextos, personajes y paisajes históricos, expresados en los juegos.

Después de diseñar e impartir en dos ocasiones un curso sobre las representaciones de la historia en los videojuegos, las inexactitudes históricas de Napoleon: Total War o Civilization IV son tan obvias para mí como siempre. Pero también me doy cuenta, incluso más de lo que esperaba, de que los videojuegos son una forma muy eficiente para conseguir que los estudiantes se involucren con la historiografía.

fía y para ofrecerles una perspectiva crítica y sofisticada que es probable que mantengan viva tiempo después de graduarse³. En efecto, los resultados sobre los cuales se sostiene el trabajo del profesor Trépanier, están relacionados directamente con la motivación historiográfica que puede despertar en los jóvenes estos juegos, llegando incluso a levantar discusiones académicas nunca antes vista en alguna de sus otras clases, por lo tanto, dentro de los límites que se encasillan los videojuegos en el quehacer educativo tienen mucho que aportar, mientras que las representaciones en estos videojuegos son para este profesor un tema que aun se encuentra abierto a la discusión.

Por otra parte, un grupo de historiadores españoles, formaron un proyecto en el cual se hace un enlace directo con los videojuegos y la representación que estos pueden dejar en la realidad; uno de sus fundadores, el doctor Juan Jiménez Alcázar, se refiere al proyecto titulado como "Historia y videojuegos. El impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento del pasado medieval", como un trabajo a proyección que busca analizar el impacto que estos producen en la sociedad, pero también cómo pueden aportar a las ciencias sociales.

"La existencia de un elevado número de títulos con trasfondo de apariencia real o irreal vinculado a la Edad Media conduce a que los usuarios de esos juegos interactivos se conviertan en receptores de primer nivel de una compleja serie de múltiples contenidos sobre el periodo medieval. Estos contenidos se exponen a través de medios muy diversos, que van desde el aspecto gráfico al textual (incluso al musical), con el fin de lograr una perfecta ambientación histórica, y su incidencia ha hecho que las nuevas generaciones europeas, usuarias habituales de videojuego, perciban de una forma específica la idea de lo que fue esa época en los territorios donde viven, bien por su verosimilitud, bien por su veracidad, o por el uso recurrente de los tópicos más extendidos"⁴.

Los lineamientos sobre los cuales pretenden realizar sus investigaciones, como podemos ver en esta cita, son claras, además sus publicaciones tienen una relación directa con la representación de los videojuegos dentro de una sociedad europea modernizada, en donde los videojuegos actúan como factores determinantes en su sociedad. Basándonos en esto, podemos ver diferentes escalas entre las cuales fluctúan los niveles de interacción de los videojuegos, con la historia.

Por otra parte, volviendo al tema educativo, la complementación de un sistema educativo tradicional con estas nuevas perspectivas es algo que no solo choca a lo historiadores, sino también a las mismas personas que legitiman el sistema tradicional de educación de los jóvenes y que ven en este tema de los videojuegos una pérdida del paradigma educacional que ha existido por años. En dicho sentido, se debe mencionar que la intención de este tipo de trabajos no tiene nada que ver con lo antes expuesto de ninguna manera, que la perspectiva histórica de los videojuegos tiene como objetivo destronar la información entregada por las aulas de clases; sino más bien pretende ser un recurso extracurricular, que puede desarrollar e innovar los pensamientos de las personas. Este tema, sería una controversia que las mismas investigaciones de los dos historiadores mencionados anteriormente tratan de legitimar ya que el proceso de las ideas historiográficas se debe ir desarrollando a la par con el aporte educacional.

En este aspecto, los historiadores Iñigo Mugueta, Ane Manzano, Pablo Alonso y Leire Labiano, impartieron un curso de historia para jóvenes de 12 a 14 años, en el cual se pretendía que fueran capaces de desarrollar aprendizajes curriculares correspondiente a sus mallas estudiantiles de dicha edad, mediante un trabajo intercalado entre videojuegos y clases, en otras palabras, "desarrollar un procedimiento didáctico que permitiera a los alumnos entender aspectos complejos de la Historia por medio de uno de los muchos videojuegos comerciales ambientados en una época concreta (Mugueta, I. Manzano, A. Alonso, P. y Labiano, L., 2016)". El juego utilizado para la aplicación de estas prácticas fue "Age of Empires" (Ensemble Studios, 1997), el cual ya ha demostrado sus cualidades pedagógicas efectivas, incluso en seminarios universitarios⁵.

"Aunque el videojuego contiene inexactitudes desde el punto de vista histórico, el tipo de aprendizaje que se plantea no se relaciona con la Historia factual, y por tanto no requeríamos una gran precisión de nombres y fechas. Lo que pretendíamos era aprovechar la propia dinámica del juego, de gestión de sociedades o civilizaciones, es decir, de gobierno a partir de múltiples variables (Mugueta..., p.8)." Como muestra la cita, la tónica de estos trabajos no se suele enfocar en los límites de la veracidad histórica de los videojuegos, sino más bien en su capacidad de reproducir contextos que pueden favorecer el aprendizaje. En dicho sentido, la metodología del videojuego seleccionado responde de muy buena manera a las exigencias de este para su aplicación en la historia, puesto que "se trata de un videojuego de estrategia en tiempo real que consiste en el desarrollo de una aldea a través de etapas diferentes de la Historia, donde se hacen patentes conceptos básicos del tiempo histórico (cambio, continuidad, duración o periodización)". En efecto, los resultados del trabajo elaborado por estos profesores entre sus más destacados logros efectuados por los estudiantes, es la capacidad de poder reinterpretar procesos que afectan a la civilización desde múltiples aristas de causalidad, en otras palabras, los jóvenes pudieron tener noción sobre factores económicos, sociales y culturales, los cuales si no se efectuaban de una manera equilibrada se puede caer en el estancamiento o en retroceso, términos que los estudiantes utilizaron para responder las preguntas planteadas por los mismo profesores. Algunas de las respuestas más destacadas y recaladas por los profesores, fueron algunas como:

3 <http://clionauta.hypotheses.org/14398>

4 <http://www.historyayvideojuegos.com/?q=node/7>

5 <http://clionauta.hypotheses.org/14398>

"[...] Seguiría avanzando en la historia. Pero construiría muchas más murallas y lugar de vigilancia. Como sería normal me atacarían mucho y por eso construiría más casas y castillos, pesqueros, aldeanos, soldados. En caso de que me quedara poco ejército las murallas estarían muy desechas. Pararía de avanzar."

"Yo creo que antes no tenían muchos recursos, o que ahora tenemos demasiados, porque por ejemplo antes no se podía ir al médico, ni tampoco tomar medicinas [...] La verdad es que si tendríamos que vivir como la gente vivía antes tendríamos un problema."

"La sociedad medieval. Porque la sociedad medieval dependía de los recursos naturales y del medio ambiente mucho más que nosotros para poder sobrevivir"

"Porque muchos de los recursos que necesitan en su día a día [...] se encuentran en la naturaleza y en el paisaje (comida, oro, madera...) por lo tanto cuidarán más el medio ambiente que nuestra sociedad, que no dependemos tanto." (Mugueta... , 2016).

Los resultados arrojados por estos trabajos son bastante positivos, ya que la capacidad analítica sobre los contextos históricos es un elemento que se suele pasar por alto cuando se enseña Historia a estudiantes de cursos más bajos, lo cual desde el comienzo produce trabas para el aprendizaje. Para finalizar, los profesores señalan la importancia de la regulación de estos medios de ocio y aprendizaje, puesto que dentro de este espectro es precisamente donde se encuentra la didáctica educativa de los videojuegos en la historia (Mugueta, 2016).

Por otra parte, este trabajo que está realizado de una manera intencional, presenta dicotomías cuando se trata de ver estas mismas visiones dentro de una comunidad que juega este tipo de videojuegos pero en línea. Lo interesante de dicho tema, es la imprecisión con la cual las personas que están relacionadas con los juegos (conocidos como "gamers"), presentan varias indeterminaciones en sus discursos históricos, sin embargo, la construcción social de este tipo de conductas modernas permite ver de mejor manera cuales son dichos tipos de imprecisiones.

En este aspecto, la representación pasa a formar parte del imaginario común de una comunidad, lo cual, para una comunidad histórica que pretende presentarnos aproximaciones del pasado, sería considerado como negativa, puesto que no cumplen con estas normas, no obstante, cabe destacar que estas características dentro de la comunidad "gamer" que se enfoca en ese juego, es provechosa y efectiva.

Ahora bien, para encontrar un punto medio entre estas dos partes, nuevamente el historiador Iñigo Mugueta junto con la historiadora Eva Tobalina, muestran cómo estas construcciones que se realizan en los videojuegos on-line dejan mucho que desear en torno a su veracidad, puesto que construyen imaginarios basándose en los videojuegos, pero también en torno a cualidades representativas de carácter simbólicos. Para corroborar estos dichos, los historiadores se aventuraron a investigar los nombres de las alianzas establecidas por los jugadores en un juego llamado "Forge the empires" (Inno games, 2012), si bien los límites del idioma, en este aspecto, pueden presentarse como una dificultad, en el caso de los nombres de las alianzas son más característicos del juego y no de una zona geográfica, en dicho sentido, la separación de las alianzas compartían principalmente en sus nombres, contextos históricos, genéricos y mitológicos, para luego en posiciones más bajas encontrar otros nombres de carácter ficticios, políticos y bíblicos.

Posteriormente a esta separación, la diferenciación se puso al denotar de que del espacio temporal venían estos nombres históricos, las áreas de más interés, serían los periodos denominados como "antiguo" (Esparta, Troya, Imperio romano) y "medieval" (Caballeros templarios, cruzados, vikingos), para luego seguir con los nombres de sociedades "modernas" (Masones, Illuminatis, logia, mosqueteros). Luego de investigar estas terminologías y, sumadas a las mismas ideas de imperio que forjan dichas sociedades en el videojuego, los autores del trabajo pueden mostrar que a pesar de que se muestre una conciencia histórica sobre sociedades, esta es imaginaria, puesto que responde rotundamente a los paralelismos de la información de internet (Mugueta I. Tobalina E, 2018).

Dentro del marco de las investigaciones realizadas por los historiadores mencionados anteriormente, presenta de manera muy común el discurso legitimador, lo cual nos puede reflejar la inestabilidad de los postulados. Sin embargo, es innegable que la producción de los videojuegos es un fenómeno social que mueve masas de manera incondicional, los que son miembros de un discurso de representación mucho más grande dentro del cual se pueden encontrar las producciones cinematográficas o las series de televisión, no obstante, la importancia de estos trabajos considera pertinente la legitimación debido a la misma controversia educativa que genera en los jóvenes, el aprender gracias al ocio, un tema que resulta atractivo y eficiente a la hora de llevarlo a la práctica.

Ahora, una vez vista la teoría de lo que puede significar la relevancia de las representaciones en el mundo contemporáneo, las prácticas en esta materia pueden ser variadas. Para ilustrarnos de mejor manera, los historiadores Juan Jiménez y Gerardo Rodríguez, nos proponen mirar algo que en ocasiones se suele dar por "sentado" a la hora de imaginar representaciones medievales, por ejemplo, ¿cuáles eran los sonidos que existían en la edad media? O ¿cuáles eran los paisajes sonoros del periodo medieval? (Jimenez J. Rodriguez G, 2015). Probablemente el historiador Johan Huizinga (1982), nos podría denotar que las campanas con un significado religioso funcionaban como un medio de difusión de horarios y de actividades, en este aspecto, el régimen doctrinario que era impuesto por la religión se puede representar en los videojuegos de una forma bastante simétrica al cómo pudo haber sonado en el periodo medieval, puesto a que las campanas en sí, su sonido no representa una mayor dificultad.

Otro aspecto sonoro que podría resultar interesante, son las reproducciones musicales que pudieron caracterizar el periodo, en este aspecto, las partituras musicales pueden resultar el único vestigio sobre el cual podemos basar una reinterpretación contemporánea del periodo, sin embargo, se debe tener en consideración múltiples factores que están relacionados con el anacronismo. En este aspecto,

los instrumentos musicales, el material de construcción y el sonido que pudieran reproducir, no será exacto, la digitalización de los sonidos puede oscilar su veracidad, lo cual de ninguna manera se yuxtapone al sentido del mensaje representativo. En la actualidad, la sociedad suele relacionar directamente al periodo medieval con un tipo de sonido, un tipo de sonido que suele estar representado, ya sea por series, películas, videojuegos o incluso libros, los que están en el imaginario colectivo como una representación del sonido "medieval". Ahora bien, la importancia del mismo sonido representativo es directamente proporcional a la aceptación de la gente en su imaginario y por lo tanto es un factor que podría resultar atractivo para comprender determinados periodos, puesto que pueden acercar a los receptores a las contextualizaciones de los periodos.

Para ejemplificar de mejor manera lo expuesto en el párrafo anterior, podemos encontrar el caso de unos personajes que participaban como "bufones callejeros", los cuales se encargaban de entretener a las personas normales del periodo medieval, estamos hablando de los "juglares". Estos personajes que fueron fuertemente perseguidos por la iglesia, se encargaban de presentar un "show" callejero, musical y actoral, a cambio de un pago. Representaciones de personajes de esta índole, fueron creados en el periodo medieval, pero también han sido representados por casos modernos.



(fuente nº1)



(Fuente nº2)

En la fuente nº1, podemos encontrar una representación de estos artistas hecha para el rey de Castilla Alfonso X (1221 – 1284) y en la fuente nº2 un instrumento musical de la época llamado Loud, los cuales se encuentran actualmente en el "Deutsches Museum" (Berlín, Alemania). Ahora bien, al igual que estos vestigios, podemos encontrar fuentes visuales que han representado en esencia, las cualidades de estos personajes, sin ir más lejos, la compañía "Dreamworks" estrenaría en el año 2000 la película "The road to El dorado", la cual a pesar de estar basada a comienzos del siglo XVI, podemos ver que "Miguel", uno de sus personajes principales, está inspirado fuertemente en estos artistas (ver imagen nº1).

(Imagen nº1)⁶

Por otra parte, además de las representaciones cinematográficas, los videojuegos también han puesto en práctica estas adaptaciones, sin embargo, la misión de los videojuegos es un poco más difícil, pero también rinde sus propios frutos puesto que en este caso, se le debe dar un contexto, una razón y un causa al sujetos de este espacio, de manera que pueda interactuar con el personaje principal de una forma coherente al juego. Por ejemplo, en un juego como Age of Empires (Ensemble Studio, 1997), no encontraremos personajes de vida cotidiana como estos, puesto que no tienen ningún sentido participativo en la intencionalidad del juego.

Ahora bien, en un juego como Assassin's creed II (Ubisoft, 2009), que basa su contexto en el renacimiento italiano, podría darle una participación a estos sujetos, y lo consiguen de una manera bastante activa, puesto que en el videojuego, estos sujetos, se encargan de "molestar" al personaje principal, mientras este va caminando por las calles de Florencia, sin embargo, se produce desde la perspectiva del sujeto con el que se juega, ya que el "asesino" esta tratando de pasar lo más desapercibido posible en la ciudad, y desde la perspectiva de lo juglares del juego, pretenden entretener a quienes van caminando por la ciudad con la intención de que estas les paguen por su servicio (ver imagen nº2).

⁶ La imagen de la escena, se puede encontrar como "Road to El dorado – Gambling Scene".



(Imagen nº2)⁷

Cabe destacar el trabajo admirable que han realizado los autores de esta franquicia con la índole histórica, puesto que sus representaciones en la historia cuentan con una gran gama de acontecimientos, lugares y personajes históricos reales, los cuales, cumplen las funciones específicas que son determinadas por el videojuego. Sin embargo, estas no son completamente imaginarias, por ejemplo en el caso de este mismo videojuego, se encuentra el pintor, anatomista y arquitecto florentino, Leonardo da Vinci (1452 – 1519), quien en la misma ciudad en donde vivió es representado en el juego, en el cual se encargaba de venderle pinturas a la madre del personaje principal, no obstante, luego del desencadenamiento de algunos hechos, Leonardo, gracias a los conocimientos que poseía, le fabricaría una arma al protagonista para que pudiera continuar con su venganza, además lo ayudaría a asesinar a uno de los policías de la ciudad, ya que le permitiría dejar el cadáver en su casa, lo cual no es para nada extraño teniendo en cuenta que también trabajaba en la medicina y la anatomía humana, lo que por lo tanto le da una validez al relato imaginario del juego.

Como podemos apreciar, la implementación de cualidades representativas de la historia en los videojuegos de esta índole pueden resultar bastante prolíficos en una sociedad en la que ya están inmersas estas prácticas de representaciones de los diferentes periodos históricos. En este aspecto, podemos considerar que la imaginación, da cabida, para que florezcan o resurjan algunas cualidades de dichos periodos en la conciencia de un mundo moderno, lo cual puede resultar bastante productivo si se pretende presentarle a este mundo completamente diferentes paisajes de otras épocas. En dicho sentido, se deben tener en cuenta también los límites de esta conciencia, la cual es propiciada por las mismas tecnologías que brindan los avances de la sociedad, además, sumado a esto, es imperante mencionar lo relativo que puede resultar la representación de los videojuegos en base a su veracidad, puesto que este límite está ligado a años y años de tradición y costumbres que van más allá de cualquier intencionalidad que pueda tener un videojuego, puesto que el objetivo de este es satisfacer el ocio.

De manera metodológica podemos prescindir que el videojuego, al jugarlo, presenta una interacción constante con el receptor, puesto que si la persona que se encuentra jugando no aplica una acción en los controles, el contexto del videojuego pierde toda validez y a la vez se deja nula cualquier percepción que se pueda tener sobre el mismo. Ahora bien, dentro de la parte histórica, resulta efectivo pensar en la participación activa del sujeto durante el desenlace de los acontecimientos, si bien no en su plano verídico por supuesto, sino más bien en la representación de algo. Prueba de esto son estos juglares que cumplen su función en el videojuego, pero que además no están puestos ahí por que sí, sino que están insertos por que representan la concepción de un periodo que se entabla dentro de los años que se contextualiza el videojuego.

A pesar de estos límites, investigar conceptos, personajes e ideas, basados en los mismo videojuegos, nos permite comprender de mejor manera conceptos e ideas representativas de los periodos, lo que por lo tanto propone una mirada histórica a las diferentes modalidades de los tipos de videojuegos. Esto, sin embargo, es aun un proyecto que necesita ser legitimado por las mismas investigaciones que pueden surgir producto de los distintos tipos de videojuegos que existen. Por ahora, la propuesta entregada por el videojuego Assassin's Creed no deja de ser interesante, puesto que como podemos ver incluso en sus representaciones de lugares emblemáticos (ver imagen nº3 y nº4), como lo es el Coliseo romano, nos propone más allá de ver la construcción, no como está en la actualidad, sino más bien como es representada dentro del periodo en el cual se muestra. Es decir, cumple una función dentro del videojuego, la que puede resultar coherente con el relato de dicha época, de manera que cumpla una función histórica, estética y diacrónica.



(Imagen nº3)



(Imagen nº4)

⁷ Imagen, propiedad de: <https://assassinscreedchile.wordpress.com>

Como balance general, podemos denotar que la propuesta de la industria del ocio es todavía una propuesta abierta al análisis, los límites de estas representaciones son todavía aun muy dispares, sin embargo, la propuesta analítica que proponen los videojuegos de carácter histórico van más allá del mismo videojuego, puesto que, si por ejemplo se propone averiguar más sobre aquellos personajes secundarios de la franquicia "Assassins's Creed", podemos ver que no están puestos al azar, aquellos personajes cumplen con un rol específico en la historia del videojuego, pero también en la historia del periodo determinado, a su vez como las herramientas estratégicas de las distintas civilizaciones en el videojuego "Age of Empires" están puestas con la intencionalidad de dar un mayor realismo a estos enfrentamientos bélicos ficticios; los personajes cumplen con la misma función, entretener, pero también, informar.

BIBLIOGRAFÍA

- Adams, Eddie. Entrevista realizada por la revista "Times Magazine". Julio 27 de 1998.
- Burke, Peter. (1996) Formas de hacer historia. Editorial: Alianza, Madrid. 11-37.
- Burke, Peter.(2005)Visto y no visto, el uso de la imagen como documento histórico. Editorial: De Bolsillo, Barcelona.
- Iñigo Mugueta y Tobalina, Eva. (2014) "Medioevo digital o Medioevo popular: Representaciones sociales de la edad media en las comunidades on line". Miscelánea Medieval Murciana, XXXVIII; pp.161-179.
- Iñigo Mugueta, Manzano, Ane; Alonso, Pablo; Labiano, Leire. "videojuegos para aprender historia: una experiencia con Age of Empires". Revista didáctica, innovación y multimedia, núm, 32
- Jiménez, Juan y Rodríguez, Gerardo. (2015): "Paisajes sonoros medievales en los nuevos medios de ocio digital". Imago Temporis. Medium Aevum, IX : 530-544.
- López, Pedro. (2007) El documento de archivo, un estudio. Editorial: Universidad de Coruña, Coruña.
- Marín, Louis. (2009): Poder, representación, imagen. Prismas (online). Vol: 13 : 135-156.
- Ojeda, Miguel Ángel. Romera, Cesar San Nicolás. (2015) Videojuegos y sociedad digital: Nuevas realidades de estudio para la percepción del pasado histórico. Colección Historia y Videojuegos Tomo 1.
- Panofsky, Erwin. (1987) El significado en las artes visuales. Editorial: Alianza, Madrid. 46-75.
- Pantoja, Antonio. Las fuentes visuales en el trabajo del historiador. Universidad de Extremadura.
- Zemon Davis, Natalie. (1982) El regreso de Martin Guerre. : Antoni Bosh.