

LA DIMENSIÓN TEMPORAL DEL MEDIEVO EN LA CULTURA VISUAL DIGITAL Y EL VIDEOJUEGO: EL CASO DE *GHOST OF TSUSHIMA*

ALBERTO VENEGAS RAMOS

Universidad de Murcia (UM)

Email: correodealbertovenegas@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5621-7749>

Recibido: 15 junio de 2024

Aceptado: 18 de julio de 2024

Publicado: 20 de diciembre de 2024

Resumen

La cultura visual digital, como los videojuegos, y los dispositivos que la desarrollan, la distribuyen y la ejecutan están realizados en un contexto concreto el cual les impregna no solo de una forma de ver y pensar el tiempo presente, también el tiempo pasado. La recepción y el consumo de estas obras de cultura visual digital son, en muchas ocasiones, vehículos de conciencias históricas concretas. En este artículo vamos a tratar de responder a la pregunta ¿los medios hegemónicos de la cultura visual digital portan una conciencia concreta de la Edad Media? ¿Y de ser así, cuáles son sus causas y consecuencias? Apoyados sobre las obras de Sergio Martínez Luna, Juan Martín Prada y José Luis Brea para examinar la cultura visual contemporánea; las reflexiones acerca de nuestra conciencia histórica elaborados por François Hartog, Hans Ulrich Gumbrecht y Hartmut Rosa; y nuestro propio acervo investigador fruto de nuestra trayectoria investigadora intentaremos ofrecer una respuesta adecuada a la cuestión planteada.

Palabras clave: cultura visual digital, videojuegos, recepción, Edad Media, tiempo.

LA DIMENSIÓ TEMPORAL DEL MITJÀ EN LA CULTURA VISUAL DIGITAL I EL VIDEOJOC: EL CAS DE *GHOST OF TSUSHIMA*

Resum

La cultura visual digital, com els videojocs, i els dispositius que la desenvolupen, la distribueixen i l'executen estan realitzats en un context concret el qual els impregna no només una manera de veure i pensar el temps present, també el temps passat. La recepció i el consum d'aquestes obres de cultura visual digital són moltes vegades vehicles de consciències històriques concretes. En aquest article intentarem respondre la pregunta: els mitjans hegemònics de la cultura visual digital porten una consciència concreta de l'Edat Mitjana? I si és així, quines en són les causes i les conseqüències? Recolzats sobre les obres de Sergio Martínez Luna, Juan Martín Prada i José Luis Brea per examinar la cultura visual contemporània; les reflexions sobre la nostra consciència històrica elaborats per François Hartog, Hans Ulrich Gumbrecht i Hartmut Rosa; i el nostre propi acervo investigador elaborat durant la nostra trajectòria investigadora intentarem oferir una resposta adequada a la qüestió plantejada.

DOI: <https://doi.org/10.1344/fh.2024.34.1-2.135-151>

Copyright © 2024 Alberto Venegas Ramos

Copyright de la edició © 2024 FilmHistoria Online. Todo su contenido escrito está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No comercial-Compartir bajo la misma licencia 4.0.

Paraules clau: cultura visual digital, videojocs, recepció, Edat Mitjana, temps.

THE TEMPORAL DIMENSION OF THE MEDIEVAL IN DIGITAL VISUAL CULTURE AND
VIDEO GAMES: THE CASE OF *GHOST OF TSUSHIMA*

Abstract

Digital visual culture, such as video games, and the devices that develop, distribute, and execute it are created within a specific context that not only imbues them with a way of seeing and thinking about the present time but also about the past. The reception and consumption of these works of digital visual culture often serve as vehicles for specific historical consciousness. In this article, we will try to answer the question: Do the hegemonic means of digital visual culture carry a specific consciousness of the Middle Ages? And if so, what are its causes and consequences? Drawing on the works of Sergio Martínez Luna, Juan Martín Prada, and José Luis Brea to examine contemporary visual culture; reflections on our historical consciousness developed by François Hartog, Hans Ulrich Gumbrecht, and Hartmut Rosa; and our own research accumulated during our investigative journey, we will attempt to provide an adequate response to the question posed.

Keyword: digital visual culture, video games, reception, Middle Age, time.

1. INTRODUCCIÓN

En el libro *La era neobarroca* Omar Calabrese pone de manifiesto que no desea defender una vuelta actual al momento del Barroco, no defiende ese regreso, en su trabajo Calabrese busca las raíces de las formas culturales contemporáneas, las cuales describe como faltas de integridad, de globalidad y de sistematización ordenada y llenas de inestabilidad, polidimensionalidad y mudabilidad (Calabrese, 1987 pág. 12). Esta falta de integridad y su inestabilidad provoca que la imagen, en la actualidad, se abra en canal para ser rellenada de cualquier elemento, logrando y favoreciendo su mudabilidad y polidimensionalidad. Este fenómeno ha cobrado especial intensidad en las representaciones contemporáneas del pasado, como apuntaba Jameson al definir su conocido concepto de pastiche, el cual se basa en la canibalización aleatoria de todos los estilos anteriores. Esta situación ha sido provocada, como observaremos más adelante, por la hegemonía total del presente en la sociedad actual, la cual ha hecho que borremos el pensar histórico de nuestra cotidianeidad y que el pasado haya quedado como “una imitación de estilos muertos, el discurso a través de las máscaras y las voces almacenadas en el museo imaginario de una cultura que hoy es global” (Jameson, 2020 pág. 39).

Baudrillard sostenía, ya en la década de los noventa, que la pantalla y la memoria reflejada en ella estaban sustituyendo al archivo como fuente de identidad histórica (1997). Esta idea ha sido elaborada y desarrollada por algunos teóricos y filósofos de los nuevos medios como Martín Prada, para quien la pantalla en la actualidad ya no refleja tanto el “esto fue así” como un “esto es así” (2018). Según Hans

Ulrich Gumbrecht (2010) esta lógica temporal es producto de una serie de amenazas que han estrechado las expectativas proyectadas al futuro y han cerrado la posibilidad de recuperar el pasado como recurso generativo para la reanimación del presente. Como denunciaba el historiador Enzo Traverso y el teórico literario Fredric Jameson, el ayer ha quedado convertido en un repositorio inanimado dispuesto para ser explotado por la industria del turismo y del espectáculo (Traverso, 2011).

Así podemos observarlo en un sinfín de producciones cinematográficas actuales que incluyen en sus representaciones del pasado canciones contemporáneas o alejadas del momento escogido, temas o preocupaciones que nada tienen que ver con aquellas nacidas y desarrolladas en el pasado o comportamientos por completo alejados del ayer, como es el caso, por ejemplo, de la película *María Antonieta* dirigida por Sofia Coppola en 2006, en la cual la directora reinterpreta y deforma el pasado para incluir sus propias preocupaciones. También lo hacen otros directores como Quentin Tarantino, quien crea nuevos pasados para satisfacer sus inquietudes incluyendo formatos contemporáneos como, por ejemplo, una escena ambientada en los años de la ocupación alemana de Francia en su película *Malditos bastardos* (2009) en la que suena una canción del artista David Bowie estrenada en 1982. Al igual que en la pintura de historia de la Edad Moderna, la historia ha perdido su peso en las producciones contemporáneas dando lugar a aquello que ya explicó Jameson para definir lo postmoderno, “como un intento de pensar históricamente el presente en una época que ha olvidado cómo se piensa históricamente” (Jameson, 2020 pág. 9) ya que, de acuerdo con él “hoy habitamos lo sincrónico más que lo diacrónico, y creo que al menos es empíricamente plausible sostener que nuestra vida cotidiana [...] está hoy dominada por categorías espaciales más que temporales, a diferencia de lo que ocurría en el anterior periodo modernista” (Jameson, 2020 pág. 37), lo cual, unido a la reificación de la cultura y la imagen dominante de una imagen espectáculo, obliga a que “los productos de la cultura solo puedan dirigirse ya al pasado: la imitación de estilos muertos, el discurso a través de las máscaras y las voces almacenadas en el museo imaginario de una cultura que hoy es global” (Jameson, 2020 pág. 39), como ocurre en la película de Coppola, cuya crítica y reflexión acerca del hedonismo debe envolverse de un pasado imaginado y mediático, la corte de Versalles anterior a la Revolución. “Esta situación”, comenta Jameson, “provoca, evidentemente, lo que los historiadores de la arquitectura llaman “historicismo”, es decir, la canibalización aleatoria de todos los estilos del pasado” (Jameson, 2020 pág. 39), como ocurre en la película de Tarantino, en la cinta Coppola o en las producciones de otros cineastas como Riddley Scott, así como aparece también en los videojuegos actuales que representan la Edad Media.

Este presentismo es una de las características fundamentales de la percepción del tiempo en el siglo XXI. En su libro *Regímenes de historicidad*, el teórico de la historia François Hartog definió el siglo XIX como la era del pasado, el siglo XX como la era del futuro y el siglo XXI como la era del presente, un fenómeno que él explicaba de la siguiente manera:

En esta progresiva invasión del horizonte por un presente cada vez más inflado, hipertrofiado, es muy claro que el papel impulsor fue asumido por la súbita extensión y las exigencias cada vez más grandes de una sociedad de consumo, en la que las innovaciones tecnológicas y la búsqueda de beneficios cada vez más vertiginosos vuelven obsoletos a los hombres y las cosas cada vez con mayor rapidez. Productividad, flexibilidad y movilidad se convierten en las palabras claves de los nuevos empresarios. Si el tiempo desde hace ya mucho es una mercancía, el consumo actual valora lo efímero. Los medios de comunicación, cuyo extraordinario desarrollo acompañó ese movimiento que es verdaderamente su razón de ser, proceden igual. En la carrera cada vez más acelerada a lo directo, producen, consumen y reciclan siempre cada vez más rápido más palabras e imágenes, y comprimen el tiempo: cualquier tema, cosa de un minuto y medio por treinta años de historia. El turismo es también un poderoso instrumento presentista: el mundo entero al alcance de la mano, en un abrir y cerrar de ojos y a todo color (Hartog, 2007 pág. 140).

Como tendremos ocasión de ver a lo largo de este artículo, la representación del pasado en los nuevos medios se basa en las características mencionadas por Hartog y, de hecho, puede considerarse su máxima expresión. Si volvemos a las imágenes nacidas en el medio del cine, como las que componen la película *Gladiator* (2000) rodada por Ridley Scott, encontramos que para su creación se han reciclado elementos de producciones anteriores. Este fenómeno no es un hecho aislado, buena parte de los contenidos referidos al pasado que se ofrecen en los nuevos medios tienen su origen en el reciclaje de otros anteriores. Manovich, de quien hemos adoptado su teoría acerca del lenguaje de los nuevos medios, señaló que ningún objeto creado y difundido mediante este procedimiento es una elaboración original. Según él: "La práctica de montar un objeto mediático a partir de elementos preexistentes y distribuidos comercialmente ya existía [...], pero la tecnología de los nuevos medios la estandariza más y la vuelve mucho más fácil de efectuar. Lo que antes conllevaba tijeras y pegamento, ahora es solo cuestión de hacer clic en 'cortar' y 'pegar'" (2006 pág. 185).

También observaremos que los objetos digitales elaborados en la esfera virtual, especialmente aquellos destinados a un público masivo, comprimen el pasado y lo

presentan bajo sus características más obvias, operación cuya génesis da comienzo con la pintura de historia de finales del siglo XVIII. En la cinta de Ridley Scott, las escenas que recrean la lucha de gladiadores son un perfecto ejemplo, en ella encontramos de nuevo que toda la ideología del tiempo romano está comprimida en la representación del Coliseo y en el atuendo de los personajes protagonistas, elementos que han sido reproducidos decenas de veces en el género cinematográfico del *péplum*. El propio director reconoció en una entrevista que la fuente principal para rodar las escenas que transcurren dentro del circo romano fue la pintura de Jean-Léon Gérôme *Pollice Verso*, pintada en el año 1872 (Fleming, 2021).

Este reciclaje mediático, esta interpretación del pasado como un repositorio de imágenes dispuestas para su uso en un eterno presente, podría llegar a explicarse como la búsqueda de la máxima eficiencia y beneficio, ya que —como indica Keith Moxey— “las características culturales de nuestro tiempo están determinadas económicamente, [con lo cual] vivimos en una especie de eterno presente” (2015 págs. 79-80). Hartog también parece compartir esta opinión y señala que el “futurismo se hundió en el horizonte y el presentismo lo reemplazó. El presente se convirtió en el horizonte. Sin futuro y sin pasado, el presentismo genera diariamente el pasado y el futuro de quienes, día tras día, tienen necesidades y valoran lo inmediato” (2007 pág. 141). Así aparece en las películas y obras que hemos citado hasta el momento.

La historicidad que se construye en todos estos objetos digitales se consigue trayendo a primer plano aquello que el espectador ya conoce, sin recurrir a los archivos. La cultura visual contemporánea refleja esta percepción del tiempo al utilizar el pasado como un repositorio de imágenes disponibles para su uso presente. El videojuego no es ajeno a esta tendencia, como detallaremos en las próximas páginas a través de diferentes ejemplos que intenten arrojar luz a nuestra idea central: las representaciones del pasado contemporáneas, especialmente las realizadas para formar parte de la cultura visual digital, no poseen una dimensión temporal.

2. LA DIMENSIÓN TEMPORAL DE *GHOST OF TSUSHIMA*

Gran parte de nuestra inspiración proviene del cine de samuráis, no solo de Akira Kurosawa, sino de las películas en general, incluidas las películas inspiradas en películas de samuráis como *westerns*, *Star Wars*, o todos estos otros tipos diferentes de medios occidentales que se han inspirado en ellas. Es difícil no estar influidos por ellas, cierto, porque están muy integrados en la forma en la que pensamos sobre los samuráis (Tapsell, 2020).

Así respondía Brian Fleming, uno de los responsables del videojuego *Ghost of Tsushima*, a una pregunta acerca de las fuentes consultadas para la recreación que

hace en su obra del Japón del siglo XIII. Más tarde, afirmaba en la misma entrevista que también habían consultado a especialistas y expertos en dicho periodo histórico, pero que, en determinados momentos, habían desoído sus consejos y críticas para crear situaciones reconocibles por el usuario debido a la conversión de diferentes imágenes en referentes mediáticos ineludibles de dicha temática, como es la catana (Takahashi, 2020), la cual aún no había hecho acto de presencia en el archipiélago japonés en esa fecha tan temprana, el siglo XIII.



Figura 1: Arriba, la última escena de *Los 7 samurais*, abajo una escena de *Ghost of Tsushima*.

El periodista José Antonio Luna en un artículo titulado “Las claves de Kurosawa en *Ghost of Tsushima*, el juego que te introduce en una película de samuráis” (2020) recorrió y referenció las citas que hacía este videojuego a las películas históricas

rodadas por el cineasta japonés durante las décadas centrales del siglo XX. A lo largo de diferentes imágenes contrapuestas, Luna halló citas reconocibles que se movían entre la operación referencial de la imitación y la alusión; predominando entre ambas la primera.

En estas dos escenas, de acuerdo con Luna, es el clima, la relevancia de los fenómenos meteorológicos en las tramas elaboradas por Kurosawa, el que se emplea como cita para unir ambas obras. La niebla, el viento o la lluvia aparecen de manera constante en las películas rodadas por el cineasta y han quedado fijadas en el imaginario como parte integral de la temática. Ocurre, por ejemplo, en los conocidos duelos a muerte entre los samuráis, cuando siempre corre el viento entre ellos moviendo la hierba que los separa.

Esta relación entre los responsables del videojuego y las cintas más reconocidas ambientadas en el periodo medieval y moderno japonés va aún más allá como consecuencia de la introducción, en la obra digital, de un “modo cinematográfico” titulado “Kurosawa Mode” cuya finalidad es remedar el formato de películas como *Los 7 samuráis* (1954) o *Yojimbo* (1961). De acuerdo con Jason Connell y Nate Fox, directores creativos del título:

Creo que una [influencia] que es muy clara es la película *Sanjuro* (1962) [...]. Es una película que presenta, al final, un enfrentamiento entre dos samuráis. La tensión que tienen esos dos guerreros, que esperan a que el otro haga un primer movimiento y luego uno de ellos muere con solo un golpe de su espada. Tratamos de traducir eso en el enfrentamiento en nuestro juego [...] [*Los 7 samuráis* es otra película] que define mi concepto de lo que es un samurái [...] Los samuráis de esa película tienen una dignidad y un corazón que realmente nos esforzamos por capturar (Romano, 2020).

La cinta de Kurosawa, aunque ambientada en un año indeterminado, se contextualiza en los estertores del período Edo (1603-1868) y dado que es una secuela de la cinta anterior, *Yojimbo* (1961), ambientada de manera explícita en el año 1860, podemos deducir que la primera obra representa el mismo periodo de tiempo. En cambio, el videojuego de *Sucker Punch* está ambientado en la invasión mongola de Japón llevada a cabo durante el siglo XIII, entre los años 1274 y 1281, lo cual nos arroja un escenario muy llamativo: los creadores del videojuego han tomado como referencia estética para la construcción del Japón del siglo XIII distintas películas ambientadas en el siglo XIX y rodadas durante el siglo XX. Cabría pensar que, entre estas dos primeras fechas ha podido haber algún que otro cambio o evolución en la vestimenta, las armas o los modos de vida. Esta situación nos conduce a una de las

características señaladas por Jameson como parte integrante de la lógica cultural del capitalismo tardío, para quien “hoy encontramos [...] la ‘intertextualidad’ como rasgo deliberado e incorporado del efecto estético, y como operadora de una nueva connotación de ‘antigüedad’ y de profundidad pseudohistórica, en la que la historia de los estilos estéticos sustituye a la ‘verdadera’ historia” (1984 pág. 67). Una idea a la que debemos sumar de nuevo la remediación como operación básica de representación, en la que una imagen ha ido acumulando valor como referencia temporal debido a su exposición en los medios, hasta el extremo de ser considerada como ineludible en la representación de dicho momento o tema.

Los creadores de *Ghost of Tsushima* no buscan representar la “realidad histórica” del momento escogido, tampoco componer un fresco del pasado en base a la documentación de materiales y fuentes primarias, la profundidad (pseudo)histórica de su obra reside en la remediación de un estilo estético que, en este caso, sería la “temática samurái”, reaprovechando los elementos que consigan, gracias a su fácil identificación, captar la atención del jugador a través de la refinación y la repetición. De hecho, esta situación llega hasta tal punto que los propios creadores van incluso más allá:

De hecho, investigamos un poco sobre las cámaras que pueden haber existido en ese tipo de película y que [Kurosawa] podría haber usado [...]. Resultó difícil traducir eso directamente a un juego como *Ghost of Tsushima*, pero con la tecnología actual de mapeo de películas, Connell tomó varias cintas de samuráis en blanco y negro y analizó escenas de varios momentos del día y condiciones climáticas para rastrear ¿cuán profundos eran los negros? ¿Cómo de brillantes eran los blancos? (Romano, 2020).

Los creadores del objeto digital no trataban ya de remedar, mediante la imitación y la alusión, lo representado en las películas de Kurosawa, deseaban trasladar todo el formato e incluso las propias condiciones analógicas de trabajo del director japonés a un escenario por completo digital. En otras palabras: remediarlo. El medio del ordenador, por tanto, fue capaz de introducir en él imágenes analógicas y transformarlas en digitales para trabajar con ellas. De esta forma nada escapa ya a la estructura fractal de las imágenes interactivas. Andrew Darley fue consciente de este cambio a comienzos del siglo XXI (2002), y empleando el cuerpo teórico desarrollado por Jean Baudrillard (1983) afirmó que:

Este despliegue constituye para Baudrillard una mutación, a un nivel más elevado de abstracción, de la forma en que la reproducción de imágenes y la serialidad que esta implica conducen a la reproducción de imágenes ya reproducidas. El efecto de la reproducción lleva a que las imágenes comiencen a alimentarse de sí

mismas. Y esto sucede cada vez más, no solo en términos de las propias imágenes, sino también en relación con las formas o modelos en los cuales y mediante los cuales estas imágenes se reproducen (Darley, 2002 pág. 114).

Ghost of Tsushima no solo remeda el contenido, también el formato. Las imágenes interactivas que lo componen, tal y como hemos comprobado, remiten a otras anteriores reconocidas por el público. Todo se reconstruye gracias a una reconfiguración de imágenes y formatos antes vistos dando lugar a un collage cuyas fuentes parten de la memoria estética de los responsables. Este título que representa nuestro siglo XIII en Japón no lo hace a través de la búsqueda en el tiempo, sino a través de la remediación de lugares mediáticos sin importar su integridad, su coherencia y sistematización temporal.

3. LA DIMENSIÓN TEMPORAL DE LA IMAGEN INTERACTIVA

Recapitemos lo que hemos dicho hasta el momento. En la esfera de la cultura visual digital, el pasado mediático se compone a través de la remediación de obras y fragmentos anteriores que han conseguido canalizar un estado de opinión concreto y representar por sí mismos una época determinada, y que a su vez han cosechado tal rentabilidad y tal éxito de público que los diseñadores y creadores que desean representar el mismo momento se ven obligados a mantener la configuración icónica ya establecida para no provocar una ruptura entre la memoria estética y su nueva configuración. Esta tradición basada en la reproducción ha conseguido establecer un pasado mediático cada vez más alejado del histórico que sirve de menú para la elaboración de futuras representaciones. Como ya hemos apuntado, este fenómeno no es contemporáneo, pero es, en el caso de los nuevos medios y la imagen interactiva, cuando alcanza un nuevo estatus debido a sus propias características, como explicó José Luis Brea para el caso de las imágenes electrónicas:

Ellas mismas alcanzarían autonomía operativa: serían sus propios mediadores, ya no actuarían como sustitutos sucedáneos sino acaso, y únicamente, de sí mismas. Ellas mismas serían los “productos” negociados por su mediación, las “mercancías de nuestro tiempo” como no hace tanto advertía también Jameson. Para entonces, el deseo no recorrería tránsito alguno desde el phantasma –o la forma efectuada del deseo– al objeto tocado por el Capital, a la mercancía. Sino que habitaría de lleno este sistema fosfénico y puramente etéreo de las imágenes circulando. Desde, por y para el deseo, en estado puro (2010 pág. 72).

Las imágenes del pasado presentes en los nuevos medios, como el ejemplo que nosotros hemos utilizado, *Ghost of Tsushima*, no hace referencia más que a sí

mismas. De hecho, podemos rastrearlas en obras anteriores. La cita y la referencia se convierten en los aspectos clave de la representación del pasado y de su verosimilitud en los nuevos medios; una opinión que comparten otros teóricos de la imagen como Martínez Luna, para quien la digitalidad electrónica de la imagen puede entenderse como el final de un proceso de desaparición de lo real y de eliminación tanto de la referencia como de la verdad y la objetividad. Las imágenes no funcionan como significantes o valores fijos y, por consiguiente, ya no son garantes de la verdad visual (Martínez Luna 2019, 20-21).

La imagen electrónica creada con herramientas digitales, que puede o no representar espacios y tiempos virtuales sin referentes documentados, ha perdido gran parte de su valor inicial. Sin embargo, gracias a la tecnología y el software empleado para su creación, el grado de verosimilitud que llega a alcanzar puede confundir al usuario. Como señala Martín Prada (2018), cabe suponer que estas representaciones fotorrealistas altamente convincentes están en condiciones de facilitar que ciertos acontecimientos perduren vívidamente en la memoria histórica. Este efecto ilusionista de la imagen sería, además, difícilmente distinguible de la creencia en que las cosas fueron realmente así, ya que el usuario las está experimentado de forma virtual pero también individual. Este verismo llega a volverse aún más patente incluso, al mezclar en un mismo espacio al usuario con las reconstrucciones digitales de los personajes históricos que protagonizan un determinado momento y lugar. Existen perspectivas y puntos de vista históricos, como ocurre en el caso de la Segunda Guerra Mundial, que han pervivido gracias a su remediación audiovisual, es decir: gracias a la capacidad que tienen algunos objetos de convertirse en mediaciones maestras del pasado mediático (Ramsay, 2015).

Todas estas características son claves centrales del problema que ha de atravesar la reflexión histórica sobre la imagen: ¿cómo ha cambiado esta forma digital y virtual del “ver” nuestra relación con el pasado? ¿Qué pasados nos han ofrecido? ¿Qué semejanzas o diferencias existen con respecto a otras eras de la imagen? Para responder a estas preguntas, que sobrepasan el objetivo de este artículo, es fundamental entender que la fuente de las representaciones históricas actuales ya no es el pasado, no es el factor temporal, y que eso es lo que las distingue de las representaciones propias de otros siglos: el referente ya no es material, sino virtual; el material para confeccionarlas ya no es el archivo, bien sea este arqueológico o histórico, sino el repositorio visual que está presente en las pantallas, el cual no distingue tiempos ya que, como apuntaba Jameson, mezcla a todos ellos en un mismo plano. Según Manovich:

La práctica de montar un objeto mediático a partir de elementos preexistentes y distribuidos comercialmente ya existía en los viejos medios, pero la tecnología de los nuevos medios la estandariza más y la vuelve mucho más fácil de efectuar. Lo que antes conllevaba tijeras y pegamento, ahora es solo cuestión de hacer clic en “cortar” y “pegar”. Y, al codificar las operaciones de selección y combinación en las propias interfaces de los programas de edición y autoría, los nuevos medios las “legitiman”. Sacar elementos de bases de datos y librerías se vuelve la norma, y crearlos desde cero se convierte en la excepción. La web actúa como una materialización perfecta de esta lógica. Es una gigantesca librería de imágenes, fotografías, vídeo, audio, diseños, código informático y textos, y cada elemento es gratis porque podemos guardarlo en el ordenador con un solo clic de ratón (2012 pág. 185).



Figura 2: Captura de pantalla de *Red Dead Redemption 2*.

La representación del pasado en los nuevos medios opera de acuerdo con los mismos patrones y su reconstrucción se realiza seleccionando y componiendo elementos ya existentes mediante los procedimientos de “corta” y “pega”. En muchos casos esta selección no corresponde ni al mismo tiempo ni al mismo espacio, pero sí al mismo tema o intención de los desarrolladores. Los videojuegos de gran presupuesto como *Red Dead Redemption 2* (2018)¹ y *Ghost of Tsushima* (2020), que difieren en el tiempo y el espacio histórico representado —el primero está ambientado en las postrimerías del siglo XIX estadounidense y el segundo en el siglo XIII japonés—

¹ Por motivos de espacio no podemos detenernos a analizar en extenso el caso de *Red Dead Redemption 2*, éste ya ha sido analizado detalladamente por autores como Alberto Venegas Ramos en sus libros *Pasado interactivo: historia y memoria en el videojuego* (2020), *Pasado virtual: imagen e historia en el videojuego* (2022) y *Pantallas de la memoria: cómo y por qué la imagen digital transforma nuestra idea de la historia* (2023); la investigadora Esther Wright y John Wills (Wills, y otros, 2023).

, comparten un mismo estilo visual y una serie de escenas y momentos remedados de obras anteriores.



Figura 3: Captura de pantalla de *Ghost of Tsushima*.

Las dos imágenes presentan evidentes similitudes, tanto en el estilo como en la disposición de las figuras; las dos representan un duelo, el primero con armas de fuego y el segundo con espadas, y las dos comparten la misma fuente: la memoria estética asociada a obras del pasado mediático que se estrenaron durante la segunda mitad del siglo XX y quedaron integradas como representativas del género del *western* y del “cine de samuráis”. En ellas se presenta un retrolugar —el enfrentamiento entre samuráis y pistoleros— que figura muy a menudo en las obras de cineastas como John Ford o Akira Kurosawa, pero que no existió en la realidad histórica y cuya veracidad depende tan solo de su reproducción en la pantalla. En las películas que se rodaron durante los años cincuenta, sesenta y setenta las diferencias son, sin embargo, más palpables que en el videojuego y basan sus referencias en un acervo cultural propio. De hecho, puede recorrerse una línea entre el siglo XIX y el siglo XXI, tal y como hace Stefano Rosso en un artículo dedicado a la representación del duelo en el *western*, que conecta todas las representaciones del duelo como parte fundamental de la mitología del salvaje Oeste (Democratic shoot-outs: notes on the duel in American western narratives, 2012). Lo mismo podría hacerse con todas las películas acerca del pasado japonés rodadas y estrenadas durante la segunda mitad del siglo XX. En ellas los duelos son parte integrante de la trama y en ellos pueden apreciarse aspectos como la supuesta belleza del choque de las espadas o la personalidad y psicología de los contrincantes. En ambos casos, en películas estadounidenses y las japonesas, la representación del duelo parte de lugares diferentes pero en la pantalla interactiva, y en los dos casos antes citados, *Red Dead Redemption* y *Ghost of Tsushima*, se unen y pueden llegar a confundirse al no ser

parte de una trama ni mostrar aspectos psicológicos de los personajes, salvo en una ocasión en el segundo ejemplo. En los dos videojuegos el duelo se emplea como un recurso lúdico y estético más, cuyo objetivo es activar la memoria estética del usuario. Una situación que se debe al cambio esencial en la forma de recreación histórica bajo la que operan los nuevos medios. Tal y como señala Manovich:

La siguiente generación de tecnologías de la simulación es la composición digital. A primera vista, los ordenadores no aportan ninguna técnica conceptualmente nueva para la creación de falsas realidades, sino que se limitan a ampliar las posibilidades de reunir diferentes imágenes dentro de una sola. Más que incrustar entre sí imágenes a partir de dos fuentes de vídeo, ahora podemos componer un número ilimitado de capas de imagen. Un plano puede constar de docenas, cientos o miles de ellas. Se trata de imágenes que pueden tener cada una de ellas un origen diferente, desde una película filmada en exteriores ("placas en vivo"), a decorados creados por ordenador o actores virtuales, *matte paintings* digitales, material de archivo, etc. Tras el éxito de *Terminator 2* y de *Parque Jurásico*, la mayoría de las películas de Hollywood comenzaron a utilizar la composición digital para crear al menos algunos de sus planos (2012 pág. 212).

El ejemplo más relevante de composición digital es el videojuego, que es por completo virtual. Las imágenes que componen *Red Dead Redemption 2* y *Ghost of Tsushima* no tienen ninguna referencia temporal que sirva de inspiración o modelo. Su fuente son otras obras anteriores pertenecientes al pasado mediático, las cuales combinan y mezclan distintos tiempos sin ningún tipo de criterio.

Son estas, las representaciones cuyo significado se comprende de manera inmediata las que hacen el papel de memoria instantánea, la cual, gracias a los avances técnicos, podemos consultar siempre que queramos gracias a nuestra conexión inmediata y constante a los flujos mediáticos que nos rodean. Esta necesidad inmediata de reconocimiento, como hemos expresado, se encuentra hoy más presente que nunca debido a las mutaciones que ha sufrido la cultura en su encuentro con el ordenador, de acuerdo con Lev Manovich este fenómeno corresponde a la lógica de los nuevos medios, los cuales son ya capaces, gracias a sus capacidades, de entregar lo demandado por el usuario de manera inmediata (2012 pág. 83). Esta necesidad de reconocimiento y experiencia inmediata del pasado mediático representado, de acuerdo con el teórico de la cultura visual Sergio Martínez Luna:

[...] no conlleva necesariamente una mayor cercanía o implicación de los sujetos con respecto a las imágenes. De hecho, la proliferación y la ubicuidad masiva de imágenes tienen el efecto de diluir la presencia de estas en la vida de los individuos,

de forma que las potencialidades políticas de interferencia y disenso que plantea la presencia de las imágenes en las esferas públicas y privadas quedan obturadas. La temporalidad del presente continuo se erige como la más adecuada para los ejercicios de la visualidad hiperconectada y la visualización total. La imagen digital asume un intenso mandato de inmediatez a cuyas exigencias sirve de vehículo. La revaloración de lo inmediato puede ser experimentada como el adelgazamiento del tiempo necesario para la reflexión y la crítica. Define una temporalidad de corto plazo en la que el único horizonte es un ahora que impide la elaboración reflexiva del pasado y de la memoria, así como de un futuro cada vez más acortado. Pero frente a esta perspectiva puede objetarse que no es que haya un exceso de presente, sino más bien que el presente se nos escamotea bajo los condicionamientos de aceleración, mercantilización y equivalencia generalizada. La disgregación de la atención revierte en una incapacidad para la experiencia del aquí y del ahora. Sería entonces en la recuperación de un presente suprimido donde se abre la posibilidad para redensificarlo y problematizarlo (2019 pág. 111).

Si regresamos de nuevo al videojuego que hemos empleado como ejemplo podemos comprobar que este fenómeno está muy presente en el medio. En la obra de Sucker Punch no existe una reflexión sobre el pasado, equivocada o no. El videojuego no porta ningún mensaje que el espectador tenga que descifrar a través del recuerdo de otras fuentes y la interpretación de símbolos y metáforas visuales. No refleja ningún mensaje ni subtexto, el estudio de desarrollo de videojuegos se limita a reflejar un instante de una forma completa y coherente dotada de una mayor verosimilitud en relación con los elementos que configuraban esta en ese momento. Sucker Punch Productions se limita, en no pocas ocasiones, a convertir en espectáculo el pasado.

4. CONCLUSIÓN

A la pregunta que nos hacíamos al comienzo del artículo: ¿los medios hegemónicos de la cultura visual digital portan una conciencia concreta de la Edad Media? ¿Y de ser así, cuáles son sus causas y consecuencias? Debemos responder, tras examinar estos dos casos, que, en cada uno de ellos, vemos pues dos capas del pasado mediático muy similares que se han adaptado a un marco actual con el fin de recordar al espectador el siglo XIX estadounidense y el supuesto Japón medieval sin importar en absoluto ni el tiempo ni el espacio que las separan, tanto entre ellas como con nosotros. Por lo tanto, sí porta una conciencia concreta, muy alejada del pasado histórico e incluso del pasado práctico, y ligada por completo al pasado mediático y a las características hegemónicas de la imagen y la cultura visual digital

contemporánea. Esta imagen digital y esta representación del pasado debe entenderse entonces como un “pastiche”, una colección de recortables extraídos de representaciones mediáticas anteriores fácilmente reconocibles que se superponen en capas hasta alcanzar el objetivo que desean sus creadores: otorgar cierta verosimilitud a lo representado para favorecer la inmersión del espectador. El cine digital no registra la “realidad” ni lo “material” —algo que sí ocurría en el cine del siglo XX y en el cine histórico—, no es huella de nada, ni siquiera de su propio rodaje: se limita a seleccionar y reproducir motivos anteriores. La referencia, por tanto, se lleva a cabo entre las diferentes obras mediáticas y no entre los otros pasados, histórico y práctico, consolidando aún más la brecha entre ellas. Será trabajo esencial del historiador, y de todo crítico, llevar a cabo un ejercicio de arqueología visual para tratar de localizar todas esas referencias y poder comprender así el sentido de la obra en su totalidad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Baudrillard, Jean. (1997). *Pantalla total*. Barcelona: Anagrama.
- . (1983). *Simulations*. Nueva York: Semiotext(e).
- Brea, José Luis. (2010). *Las tres eras de la imagen*. Madrid: Akal.
- Calabrese, Omar. (1987). *La era neobarroca*. Madrid: Cátedra.
- Darley, Andrew. (2002). *Cultura visual digital: espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Madrid: Paidós.
- Di Rosso, Stefano. (2012). *Democratic shoot-outs: notes on the duel in American western narratives*. Iperhistoria: Testi Letterature Linguaggi.
- Donald, Iain y Reid, Andrew. (2020) “The Wild West: Accuracy, Authenticity and Gameplay in Red Dead Redemption 2”. *Media Education Journal*, 66, págs. 15-23.
- Fleming, Mike. 2021. *Ridley Scott Won't Let Age Or Pandemic Slow A Storytelling Appetite That Brought 'House of Gucci' & 'The Last Duel,' Napoleon & More 'Gladiator' Up Next. Deadline*. [En línea] 12 de noviembre de 2021. <https://deadline.com/2021/11/ridley-scott-house-of-gucci-lady-gaga-adam-driver-the-last-duel-oscar-season-1234872529/>
- Foisy Foucreault, Félix-Antoine. (2021). *Remédiation des conventions de genre cinématographique dans les jeux vidéos: l'exemple du western dans Red*

- Dead Redemption II*. Montréal: Mémoire, Université du Québec à Montréal, Maîtrise en communication.
- Gumbrecht, Hans Ulrich. (2010). *Lente presente: sintomatología del nuevo tiempo histórico*. Madrid: Escolar y Mayo.
- Hartog, François. (2007). *Regímenes de historicidad: presentismo y experiencias del tiempo*. México: Universidad Iberoamericana.
- Jameson, Frederic, (1984). "Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism". *New Left Review*, págs. 53-92.
- Jameson, Frederic. (2020). *Teoría de la postmodernidad*. Madrid: Trotta.
- Luna, José Antonio. (2020). "Las claves de Kurosawa en 'Ghost of Tsushima', el juego que te introduce en una película de samuráis". *Eldiario.es*. [En línea] 16 de julio de 2020. https://www.eldiario.es/cultura/videojuegos/claves-kurosawa-ghost-of-tsushima-juego-pelicula-samurais_1_6105816.html
- Manovich, Lev. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios*. Buenos Aires: Paidós, 2006.
- . (2012). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.
- Marks, Katrina. (2022). "My Whole Life I've Been on the Run": Fugitivity as a Postracial Trope in *Red Dead Redemption 2*. *American Literature*, 94, págs. 159-179.
- Martín Prada, Juan. (2018). *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*. Madrid: Akal.
- Martínez Luna, Sergio. (2019). *Cultura visual: La pregunta por la imagen*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil.
- Moxey, Keith. (2015). *El tiempo de lo visual: la imagen en la historia*. Vitoria-Gasteiz : Sans Soleil Ediciones.
- Ramsay, Debra. (2015). *American Media and the Memory of World War II*. Londres: Routledge.
- Romano, Nick. 2020. "How Ghost of Tsushima teamed with Akira Kurosawa's estate for new cinematic mode". *Entertainment Weekly*. [En línea] 8 de julio de 2020. https://ew.com/gaming/ghost-of-tsushima-akira-kurosawa-estate-cinematic-mode/?utm_campaign=entertainmentweekly_entertainmentweekly&utm_content=manual&utm_medium=social&utm_source=twitter.com&utm_term=5f05d27963783e0001de4a42

- Takahashi, Mari. 2020. "Balancing history and fun in Ghost of Tsushima". *Polygon*. [En línea] 15 de julio de 2020. <https://www.polygon.com/interviews/2020/7/15/21324263/ghost-of-tsushima-research-interview-mari-takahashi>
- Tapsell, Chris. (2020). "Sucker Punch talks Ghost of Tsushima's inspirations, cultural authenticity, and the studio's growing identity". *Eurogamer*. [En línea] 21 de julio de 2020. <https://www.eurogamer.net/ghost-of-tsushima-interview>
- Traverso, Enzo. (2011). *El pasado, instrucción de uso: historia, memoria y política*. Buenos Aires: Prometeo Libros.
- Venegas Ramos, Alberto. (2023). *Pantallas de la memoria: cómo y por qué las imágenes digitales transforman nuestra idea de la historia*. Madrid: Clave intelectual / Siglo XXI.
- . (2020). *Pasado interactivo: memoria e historia en el videojuego*. Vitoria-Gásteiz: Sans Soleil.
- (2022). *Pasado virtual: imagen e historia en el videojuego*. Vitoria: Sans Soleil.
- Wills, John y Wright, Esther. (2023). *Red Dead Redemption: History, Myth, and Violence in the Video Game West*. Oklahoma: University of Oklahoma Press.
- Wright, Esther. (2017). "Marketing authenticity: Rockstar Games and the use of cinema in video game promotion". *Kinephanos, journal of media studies and popular culture*, págs. 131-164.
- . (2021). "Rockstar Games, Red Dead Redemption, and Narratives of "Progress"". *European Journal of American Studies*.