

La españolada y el videojuego

LUIS NAVARRETE-CARDERO

1. LA IMAGEN ROMÁNTICA DE ESPAÑA EN LOS VIDEOJUEGOS

Antes de comenzar conviene recordar que los *Game Studies* o estudios teóricos en torno al videojuego, son una disciplina joven con algo más de una década de vida. Como en muchas otras ocasiones, el debate sobre este objeto de estudio se forja fuera de nuestras fronteras lingüísticas y urge, a la mayor brevedad, un arduo esfuerzo por conectar la investigación en España con esta materia. Como ha sucedido con otras disciplinas, como la fotografía o el cine, el videojuego vive hoy enfrentado a una consideración negativa entre muchos sectores de la sociedad, una cuestión meramente ideológica fruto de una situación de la que no es culpable. En el siglo XIX, un estudiante de cualquier universidad europea sólo podía investigar aquello vinculado con la invisibilidad. Así, si un joven pretendía dedicar un estudio a un autor determinado era requisito imprescindible que el autor estuviera muerto. La muerte se transfiguraba en este caso en símbolo de relevancia académica. En consecuencia, la mayor parte de las cosas que se consideraban dignas para el estudio de las humanidades no eran visibles, como los cómics de Alan Moore o el videojuego *Mass Effect*, sino invisibles, como Cervantes, el concepto de soberanía o la idea de la dialéctica hegeliana. Sin embargo, uno de los grandes logros de la teoría cultural actual ha sido el establecimiento de la dignidad para el estudio de elementos pertenecientes a la cultura popular. Como nos ha demostrado Terry Eagleton, hoy admitimos de modo general que la vida cotidiana es tan compleja, insondable, oscura y, en ocasiones, tediosa como Wagner y, por tanto, susceptible de ser investigada. En el pasado, la prueba irrefutable de lo que merecía ser investigado era con bastante frecuencia lo fútil, monótono y esotérico que tal materia fuera. Hoy día, en algunos círculos la clave es que se trate de algo que hacemos con nuestros amigos por las tardes (16-17). Digamos que la sociedad actual, y el capitalismo es uno de los grandes responsables de este hecho, ha borrado los límites entre lo que se ha considerado tradicionalmente serio y lo secularmente definitorio del placer y del ocio. Sus barreras se han diluido. Sobre esta versión del videojuego como elemento urdido a la sombra del capitalismo y sus prácticas, el periodista Steven Poole

observó que se juegue como un elfo o como un gánster, los videojuegos siguen el “paradigma del empleo” (es decir, un determinado rol social), la progresión profesional (unida a la narración) y la acumulación de capital (Dyer-Witheford y de Peuter, 254).

Más allá de la explicación de las causas de este proceso, según entendemos un lugar común en los estudios culturales de las últimas décadas, desde Horkheimer y Adorno (2001) a Finkelkraut (1987), lo relevante es señalar cómo muchos de los objetos culturales considerados menores han entrado entre los límites de la Academia gracias al poder del mercado. Si algo vende con facilidad pronto se establece un proceso de legitimación de ese objeto, hasta el punto de revestirlo de una cierta investigación formal que desatará el vínculo entre éste y la cultura popular para adecuarlo al alcance de metas más altas, es decir, vedadas a su anterior naturaleza. Así ha sucedido en el siglo XX con la fotografía, el cine y el cómic; ahora estamos viviendo en presente ese proceso con el videojuego.

Al margen de la discusión sobre la legitimación del medio, nos interesa su capacidad para representar ciertos aspectos de la cultura española que están relacionados con la españolada, su imagen y su significado. Ciertamente, son muchos los discursos videolúdicos que han servido para la transmisión de la imagen más problemática que jamás se haya erigido sobre nuestro país, la españolada. Nuestra hipótesis principal podría enunciarse así: cuando el videojuego se ha enfrentado con la españolada ha perpetuado los clichés existentes sobre la imagen de España sin proponer ningún tipo de reflexión crítica, asumiendo esas ideas preconcebidas sobre nuestro país y utilizándolas en el mercado como antaño ocurrió con los cuadros de Fortuny, las narraciones de Borrow o las novelas de Merimée. Sin embargo, como veremos a lo largo de este trabajo, una segunda tipología de españolada nos permitirá comprobar la existencia de videojuegos que proponen un uso crítico del concepto. Como segunda hipótesis sostenemos una aporía. Podemos expresarla del siguiente modo. Aceptando que en la constitución de la imagen romántica de España hay cierta negligencia por parte de sus creadores, al reducirla y convertirla en la única realidad posible de este país, el descuido nos parece más grave en el caso del videojuego que en el de otros medios expresivos. Según pensamos, en el videojuego el proceso de representación de una determinada realidad conlleva mayor responsabilidad al constituirse como medio simulativo, es decir, configurado para la interacción con un usuario. De manera inconsciente, esta particularidad del videojuego nos hace exigirle un mayor compromiso con la realidad, sencillamente porque nunca antes un medio pudo contar con la participación del usuario para conocer los diferentes aspectos de su naturaleza. Mientras el videojuego sea considerado sólo un modo de entretenimiento, esta hipótesis continuará siendo irresoluble por vía racional.

Para nuestros intereses vamos a manejar un concepto de españolada bastante amplio y complejo. En un primer acercamiento, podríamos definirlo del siguiente modo: género literario, musical, pictórico, cinematográfico y, finalmente videolúdico, entroncado con el siglo XVI español. Los personajes, acciones, argumentos, acontecimientos y tramas que lo conforman aparecen en las manifestaciones artísticas españolas cortesanas, pero preferiblemente populares, desde el seiscientos (Navarrete, 19-88). Aunque actualmente gran parte de estos elementos son adjetivados como artísticos no siempre gozaron de esta consideración. Su raigambre popular fue causa de cierta marginalidad respecto de las corrientes artísticas puritanas consentidas por las fuerzas del poder oficial. La España popular retratada en estas manifestaciones ha sido criticada por lo que Caro Baroja ha llamado “impostores graves” (Caro Baroja, 18). Así, el teatro español, los bailes populares o las corridas de toros, se han condenado indistintamente por esas dos facciones que pueden señalarse desde que España es país. Unos los han interpretado como signo de claro desprecio al orden establecido, otros los han considerado atavismos que deben desestimarse porque enturbian el progreso de España.

La imagen romántica de España constituida por aquellos viajeros extranjeros, a la postre sólo compiladores de una suerte de motivos y esquemas presentes en las manifestaciones populares españolas, se erigió sobre lo que nosotros denominamos el extrañamiento hispánico. Este concepto deriva de un argumento clave utilizado por Ortega y Gasset para definir la naturaleza espiritual española, es decir, su definitiva hermetización hacia el exterior desde al menos el siglo XVI. Ortega y Gasset vio con claridad que la Contrarreforma sólo causó daño en España:

Una enfermedad terrible que se produjo en nuestro país coincidiendo, de modo sorprendente, con la (época) del Concilio de Trento, órgano de aquélla. Esta enfermedad fue la hermetización de nuestro pueblo hacia y frente al resto del mundo, fenómeno que no se refiere especialmente a la religión ni a la teología ni a las ideas, sino a la totalidad de la vida (...) (Ortega y Gasset, 223).

Parece evidente que si España no se hubiese escindido espiritual y materialmente de Europa, jamás se habría producido tal proceso de etiquetaje de nuestra realidad en españolada, sencillamente porque la diferencia, motor de la misma, no hubiese existido. Como podemos comprobar, la españolada no es sólo una cuestión artística sino que se ha configurado como un problema de identidad que ha perseguido al español desde hace varios siglos.

En los círculos académicos está aceptado que la españolada nace en Francia en 1845, cuando el escritor Prosper Mérimée escribe *Carmen*, compendio iconográfico de la españolada que armoniza diversos elementos propopográficos y temáticos netamente españoles. Sobre la fecha de nacimiento y nacionalidad de la españolada existen aspectos matizables. Así, consideramos que en 1845 sólo germina la posibilidad de comerciar con temas es-

pañoles en París, Londres, Berlín o Nueva York. Por otro lado, para zanjar el debate sobre su nacionalidad, sólo hay que estudiar los antecedentes literarios de la españolada para ver con claridad que sus ingredientes (la gitana, el bandolero, el torero y el destino trágico) se remontan al menos al siglo XVI, donde es posible encontrar universos similares al de Carmen en formas y manifestaciones artísticas como el romancero vulgar, los entremeses, los sainetes de corte andaluz o los pasillos agitanados.

Aunque la representación de la españolada en cualquier disciplina artística se servirá de estos rasgos, no parece descabellado considerar la posibilidad de que ésta aglutine otras imágenes alejadas de la versión romántica y decimonónica. Ciertamente, para no escapar de los límites de este artículo, sólo diremos que además de la imagen romántica de España, la españolada ha evolucionado en nuestro imaginario hasta terminar convirtiendo cualquier realidad española en un símil del concepto. El nexo entre la imagen romántica y sus posibles variantes se urde justamente gracias a la noción de extrañamiento hispánico. Una vez asumido como parte de nuestra idiosincrasia, este extrañamiento permutará cualquier diferencia de lo español, respecto de Europa, en una plausible españolada. Esta transfiguración ocurrió durante el tardofranquismo, justamente cuando se vislumbraba el final de siglos de hermetización. Posteriormente, el proceso se ha repetido en distintos momentos críticos de la historia de España. Detengámonos un momento en esta evolución.

En las primeras décadas del siglo XX proliferaron tanto las españoladas cinematográficas como las noveladas o representadas en revistas y espectáculos teatrales. Existía un claro consenso sobre lo que era españolada. De este modo, la obra *La España de Pandereta*. Españolada en un acto dividido en cinco cuadros de Manuel Moncayo Cuba y música del maestro Manuel Penella, se compone de los siguientes cuadros: “La España de pandereta”, “La feria de Sevilla”, “La fiesta nacional”, “Los piropos” y “El patio alegre”. La España de pandereta propone una sarcástica reflexión sobre esta visión de España al tiempo que, paradójicamente, regala al público su diversión preferida. La España de Pandereta narra las aventuras de la Reina de Pandereta, una devota monarca cuya aspiración principal es que sus súbditos españoles:

Beban, “vayan de juerga”, se maten por cualquier cosa, “yenen las iglesias”, “la navaja sea un orjeto de primera nesecidá”, “dende Cádiz ar Ferrol, dende Mursia a Pontevedra, dende Jerés a Tarrasa y dende Lugo a Valensia, bailen tos de coroniya, y ar son de castañuelas” (...)

(Moncayo 12-13).

Es evidente que los rasgos de la españolada están definidos con precisión en la obra de Moncayo, podríamos decir que de un modo acorde al imaginario del gran público. Medio siglo después este acuerdo tácito ha expirado. Efectivamente, en la década de los años setenta el concepto de españolada evolucionará hasta perder esta meridiana claridad. El mejor modo de explicar la evolución es comprobarla a través de un ejemplo. Castañuela 70 es una obra teatral arrevistada cuyo título alude a una españolada puesta al día (Amorós *et al.*, 184). Esta transformación del concepto se sustenta por igual en la estética *underground* de la obra y en las novedosas tramas adjetivadas ahora como españoladas. Así, Castañuela 70 permuta la noción tradicional de españolada cuando decide aglutinar entre sus límites cualquier asunto español más allá del nexo establecido con la imagen romántica. La familia, la censura, el sexo, la televisión, “la juerga”, El Real Madrid, el Atlético, Manolo Escobar, los olivos de Jaén, el aborregamiento de la televisión, el nepotismo, las corridas benéficas, la sub-literatura de Corín Tellado, El Coyote, las revistas femeninas como Miss o Ama, el ejército, la iglesia, las canciones populares o los instrumentos costumbristas, son ahora ingredientes constitutivos de una nueva españolada. Como puede observar el lector, cualquier pilar de la cultura española erigido sobre su particular idiosincrasia, es decir, sobre una palpable diferencia respecto a otras sociedades modernas, pasará a adjetivarse como españolada. El muestrario de tópicos nacionales de nueva adquisición, nacidos durante el franquismo y fundados en una diferencia de lo español con respecto a Europa, es decir, en el extrañamiento hispánico, se prolongó hasta cobijar temas como el machismo, la supuesta alta dosis de virilidad, la pasión y furia futbolística, el orgullo patrio basado en las costumbres y fiestas locales, el amor a la patria de los nuevos emigrantes del tardofranquismo o la férrea moral. En la actualidad, el videojuego acomete un ejercicio similar de objetivación de realidades españolas en españoladas a través del género de los *newsgames*, apreciándose cierto aire satírico y crítico en los temas tratados.

En la introducción de este apartado hicimos referencia a una segunda hipótesis que establecimos con una aporía. Apuntamos que nos parecía de especial gravedad la falta de cuidado del videojuego en su representación de la imagen de España. Dijimos que en este medio el proceso de representación de una determinada realidad conlleva mayor responsabilidad al constituirse como sistema simulativo. Pues bien, este argumento nos obliga a una aclaración sobre la naturaleza representacional del medio.

El debate sobre si los juegos representan o simulan una realidad nos interesa sobremanera porque introduce una novedosa particularidad en la historia de la españolada. Las novelas románticas escritas sobre bandoleros de Sierra Morena, los cuadros que recrean bailes típicos españoles o la música pergeñada desde el *Hispanolisme*, han representado exageradamente la

realidad española al reducirla a injustos esquemas. Representar no es más que volver a presentar una realidad, es decir, es un proceso a través del cual se introduce una mediación entre la presentación y su lectura, propiciada por el ojo del creador, en este caso del artista.

La ludología es la disciplina que estudia los juegos en general y los videojuegos en particular. Algunos importantes ludólogos, caso de Gonzalo Frasca, han pretendido fundamentar su disciplina apartándola de la influencia de los estudios narratológicos, argumentando que la literatura o el cine representan una determinada realidad a través de procesos narrativos mientras que los videojuegos simulan una realidad: *“games are just a particular way of structuring simulation, just like narrative is a form of structuring representation”* (Frasca, 224). Aunque simulación y narrativa comparten elementos comunes (personajes, ambientes, sucesos) la diferencia esencial estriba en que son estructuras semióticas distintas; mientras la narración dispone ante nosotros un sistema basado en outputs y, por tanto, se antoja una estructura inmodificable, la simulación lo hace además sobre inputs, posibilitando la interacción del sujeto jugador. Esto es así porque la simulación de un modelo de la realidad genera un sistema (videojuego) que no sólo mantiene correspondencias con las características del original (aquí estarían el cine, la literatura o la pintura) sino que además implica una réplica de su comportamiento con la que podemos interactuar gracias a botones, mandos, gafas, etc. La premisa de Frasca se basa en el esencialismo de su maestro Aarseth, posiblemente el primer teórico que solicitó un nuevo modo de enfocar a los videojuegos para entenderlos como textos ergódicos, es decir, que urgen del esfuerzo físico del jugador para completarlos (1-23). De la posición de ambos teóricos podemos extraer una conclusión común: el estudio del videojuego como una forma en la que lo fundamental no son los elementos comunes que puedan guardar con los relatos y narraciones, sino el análisis de su estructura como sistema de reglas y de mecánicas surgido para simular una determinada realidad.

La diferencia introducida por Gonzalo Frasca y la ludología entre narración y simulación nos convence plenamente. Sin embargo, no estamos de acuerdo con la idea de representación manejada, concepto que urde umbilicalmente al de narración y aleja deliberadamente del de simulación: *“its is because of its omnipresence that it is usually difficult to accept that there is an alternative to representation and narrative: simulation”* (Frasca, 223) En nuestra opinión, simulación y narración son dos modos distintos de representación, hecho que implica la imposibilidad de usar los términos de representación y simulación como sinónimos, sencillamente porque no viven en un mismo nivel semántico; uno, representación, incluye al otro, simulación. ¿Acaso un mundo simulado puede escapar de la representación? Si la respuesta fuera afirmativa el jugador no podría relacionarse con él sencillamen-

te porque ese mundo no significaría nada. De este modo, su tesis principal, y que extractamos en el párrafo anterior, nos parece errónea por una confusión terminológica que nos permitimos corregir: los juegos son una manera particular de estructurar la simulación como el cine o la literatura suponen una forma de estructurar la narración... pero tanto unos como otros representan una determinada realidad.

Gracias a su composición simulativa, el videojuego posee una notable capacidad como motor de aprendizaje no igualada por ningún medio hasta el presente. En la actualidad, esta cualidad intrínseca ha sido muy aplaudida por educadores y pedagogos. Estos especialistas han visto en el videojuego un medio con el que fomentar determinadas actitudes y aptitudes entre los jugadores, desde la relación interpersonal al entrenamiento de reflejos y otras habilidades motoras. Desde otras parcelas de la enseñanza se ha alabado su capacidad para ilustrar procesos históricos, estrategias económicas o clarificar la toma de decisiones del sujeto antes diversas posibilidades. Sin embargo, la valoración del videojuego por su continente y sus características consustanciales lo mantendrá en la esfera de los artilugios. Opinamos que más allá de su valor como forma (reglas y mecánicas en palabras de Frasca), el videojuego debe ser capaz de igualar a otros medios expresivos en su capacidad para acometer una reflexión sobre sí mismo y sobre nuestro mundo. Seguramente, la resistencia a esta idea surge porque esta tarea supone doblegar su exclusivo perfil de máquina de ocio y entretenimiento, pero estamos convencidos de que es el camino futuro del videojuego como vienen demostrando ciertos títulos desde algunos años.

Esgrimidos el significado y la evolución del término españolada, es hora de relacionarlo con videojuegos de temática afín a su particular universo. Para ilustrar una primera relación del medio con la españolada hemos escogido una tríada de videojuegos. Los criterios que hemos seguido en la elección de los juegos pueden resumirse en dos ideas.

En primer lugar, creímos necesario comenzar por el principio y rescatar los primeros videojuegos relacionados con la españolada. Lo hicimos por una cuestión simbólica pero también epistemológica. Efectivamente, cualquier nuevo aspecto concerniente a la historiografía del videojuego debe cimentarse sobre una fecha inicial que indique el punto de partida de la nueva perspectiva. Por tanto, cuando escogemos 1984 como año de realización del primer videojuego relacionado con la españolada, estamos inaugurando, al margen de cualquier pretensión, un episodio nunca antes transitado en los estudios sobre videojuegos. El establecimiento de vínculos y relaciones entre este nuevo medio y disciplinas de tan larga tradición como la historia de España o la literatura española sólo puede tener un beneficiario.

En segundo y último lugar, para llevar a buen puerto la hipótesis principal de este apartado, hemos escindido este corpus de videojuegos en dos

grupos afines a los dos tipos de españoladas anteriormente explicadas. Por un lado, comprobaremos la existencia de videojuegos, tanto españoles como extranjeros, que han jugado con la imagen tradicional de la españolada, es decir, la de base romántica. Por otro, señalaremos determinadas obras video-lúdicas que responden al concepto evolucionado, es decir, se hacen eco de una realidad española manida y mortecina que nos acompaña en nuestro día a día. Lógicamente, este último grupo de videojuegos son españoles por una razón fácilmente entendible; la generación de significados en el jugador exige de un conocimiento profundo de la actualidad española.

2. LA ESPAÑOLADA TRADICIONAL EN LOS VIDEOJUEGOS. BULL FIGHT Y OLÉ, TORO

A principios del siglo XX, la generación del 98 se sentía profundamente dolida con la imagen abigarrada con que Byron, Gautier o Merimée presentaban a España. Estos escritores dieron tanta importancia a los juicios de esos autores y les produjo tanta alarma pensar que el ojo vigilante de Europa podía creer que España era así, que acabaron por irritarse contra los toros, el canto jondo, la religiosidad fúnebre y el sombrero ancho. Según creemos, la irritación y el gesto sirvieron para poco, mejor hubiera sido tratar de acercarse a esta desnuda realidad para filiarla y estudiar sus raíces. Con su dejadez demostraron ser más españoles que nunca, porque también sobre esa actitud se fragua la españolada. El caso es que, posiblemente, muchos de los juicios negativos que posteriormente han recaído sobre los toros como espectáculo antonomástico español hayan surgido en este período, a excepción de la actualidad, el momento más crítico vivido en la historia de la fiesta.

La virulencia del debate era directamente proporcional a la férrea dureza del proceso de etiquetaje que sobre la realidad española se había producido en Europa. Los toros se convirtieron en símbolo de España en el exterior, una clara metáfora de nuestras diferencias culturales con la moderna Europa. El escritor inglés Richard Ford escribe: *“aquí volamos de la uniformidad aburrida y la civilizada monotonía de Europa a la fresca chispeante de un país (...) donde la crueldad más fría se encuentra al lado de las fogosas pasiones africanas (...)”* (Ford, 171). El pistoletazo de salida que había llevado a la españolada a esta particular palestra en el salto de siglo comenzó con la adaptación de la novela Carmen, una de las obras que habían puesto los cimientos del artefacto de la españolada, a obra operística en 1875, dirigida por George Bizet según libreto de H. Meillac y L. Halévy. La ópera incrementó notablemente el número de elementos folclóricos respecto a los presentes en la novela; unidos a la música, encaminaron a la obra de Bizet por una vía sin retorno hacia la exageración y la espectacularidad de las co-

sas de España. Como subrayó Francisco Ayala: “*Merimée escribió Carmen, Bizet la convirtió en ópera: había surgido l’espagnolade*” (Ayala, 153). Pues bien, tanto el espectáculo taurino como el personaje de Carmen son protagonistas del videojuego Bull Fight (Coreland®/Sega®, 1984).

Con estos antecedentes no resulta extraño que en 1984, cuando la industria del videojuego se erige sobre máquinas recreativas y busca novedades para un catálogo cada vez más demandado por un creciente número de jugadores, la empresa japonesa Sega® saque al mercado un juego titulado *Bull Fight*, cuya descripción oficial fue la siguiente: “*A matador fights against a bull by waving his cape to lure the bull and then stab him with the sword. Sometimes two extra bulls enter the ring to make things more difficult*” (“Bull Fight”). La pervivencia en el imaginario colectivo de la españolada era una realidad un siglo y medio después de su nacimiento, como también podían serlo los samuráis o los pistoleros del western. La presencia de la imagen romántica de España en Japón había alcanzado su cota más alta justo dos décadas antes de la salida al mercado del juego de Sega®. Coincidiendo con el nacimiento de la marca japonesa de videojuegos en 1965, el director de cine Seijum Suzuki dirige *Carmen from Kawachi* (1966), una revisitación del mito de Carmen y sus correspondencias con un país marcado por una experiencia vital en continua encrucijada entre la tradición y el progreso. Esta casualidad puede servirnos para explicar que *Bull Fight* esté basado por completo en el universo del mito literario y aderezado musicalmente por algunas de las composiciones de la ópera de Bizet.

Presentado como máquina arcade con un joystick, dos botones y posibilidad para dos jugadores en modo alterno de juego, *Bull Fight* alcanzó las 526 unidades vendidas en todo el mundo bajo tal denominación. Coincidió, en el anterior y en su año de lanzamiento, con otros títulos de Sega® tales como “*Appoooh, Crowns Golf, Flicky, Future Spy, GP World, Yamato, Up’n Down, Tip Top, Star Jaguar, and Star Jacker*” (“Bull Fight”). Según la información publicada por The International Arcade Museum®, el género bajo el que quedó englobado Bull Fight es el de “habilidad”, sin duda el más extendido entre las primeras propuestas videolúdicas. Coreland®, una afamada empresa de juguetes japonesa se encargó del diseño del juego, sin duda la parte más atractiva para nuestros intereses pues es donde se materializa la españolada. Veamos.

Bull Fight presenta un escenario estático en vista cenital de color albero conformado por un coso rectangular y unas gradas atestadas de público que reaccionan vitoreando la faena del torero cuando este cumple su objetivo, o sea, matar al toro. En nuestra opinión, un coso rectangular ofrece mejor aprovechamiento de la pantalla del monitor. Aunque esta configuración del espacio resta realismo a la puesta en escena, pensamos que no debió preocuparles mucho a los creadores de *Bull Fight*.

La mecánica principal de juego se basa en colisiones, es decir, las mismas que hicieron populares muchos otros juegos de temáticas muy diferentes, por ejemplo, *Pong* (Atari[®], 1972), *Tank* (Kee Games[®], 1974), *Space Invaders* (Taito[®], 1978) y otros miles de juegos desde los años setenta a nuestros días. La colisión como mecánica induce al videojuego a su inclusión en el género de la habilidad, pues el objetivo del jugador se cumple siempre por su acción, colisionar, u omisión, no colisionar, la figura de su avatar en pantalla con otros objetos o personajes del juego. Dicho de otro modo, el objetivo de *Pong* es hacer colisionar una paleta con una pelota, el de *Bull Fight* es hacer colisionar la espada del matador en el morrillo del toro; en función de la precisión del choque, el jugador va sumando puntos mientras trata de escabullirse de las investidas del toro que, por lo general, terminan con el lanzamiento del torero por encima del graderío. El capote es un accesorio inútil que sólo cumple una función decorativa.

Más allá de esta simple mecánica basada en la física de las colisiones, por otro lado un perfecto resumen del desenlace fatal de la fiesta cuando torero y animal se encuentran, no existe ninguna similitud entre las reglas del videojuego y las de la tauromaquia. Lógicamente, esta adecuación hubiese carecido de sentido para la gran mayoría de jugadores; además, dudamos mucho de que Coreland[®] tuviese voluntad alguna de apego al funcionamiento real de este espectáculo. La decisión de abstraer la esencia de la corrida de toros en una simple mecánica de colisión resulta bastante brillante y se ajusta a la idea que la mayoría de las personas poseen sobre la lidia, pues posiblemente es la muerte del toro el único elemento que despierta la atención del gran público. Con buen criterio, la jugabilidad ha primado por encima de la fidelidad. Liberado de cualquier compromiso de veracidad, *Bull Fight* introduce nuevas posibilidades con el deseo de complicar el juego, como dos toros en el coso para dificultar al torero sus objetivos o una estructuración de las partes de la faena en rounds o asaltos, mucho más en consonancia con otros espectáculos de lucha. Curiosamente, cuando el jugador/torero consigue desequilibrar el juego a su favor venciendo en mayor número de asaltos que su enemigo, accede a una fase extra en la que desarmado debe escapar del animal. ¿Se trata de un intento de simular un cambio de tercio? Lo ignoramos por completo.

El esquematismo de las mecánicas del juego en comparación con el complejo protocolo de la lidia no sólo queda justificado por lograr una mejor conexión con los jugadores o una correcta adaptación al canon y posibilidades técnicas de la época. Principalmente, esta reducción responde a la comprensión simplificada de la imagen de España vista desde un país extranjero. Así, la labor de asesoramiento literario e histórico sobre la novela *Carmen* ha sido nula, por lo que no es de extrañar que en el juego el torero se llame don José, personaje principal de la obra original y rival del torero

por el amor de Carmen, pero nunca matador... de toros. No es aconsejable justificar estas imprecisiones argumentando que nos encontramos ante un juego y, en consecuencia, exonerarlo de cualquier responsabilidad por su aparente inocuidad. El descuido es un gesto de desdén que aviva y multiplica las cualidades peyorativas de la imagen romántica de España, un juguete al que se puede zarandear, retorcer y luego desechar. Medios como el cine, con mayor tradición en la representación de la imagen de España, han demostrado claramente la perdurabilidad de estas proyecciones en el imaginario colectivo y su capacidad para tergiversar, digamos por contagio, aspectos más serios de la cultura o la historia españolas. El caso más llamativo es el de Vida de Cristóbal Colón y su descubrimiento de América (Émile Bourgeois, 1916), filme francés donde los marineros españoles se lanzan a bailar por sevillanas después de avistar tierra (Navarrete 106). Como hemos dicho anteriormente, la españolada surge cuando existe un claro deseo de comerciar con su naturaleza. La fidelidad o desapego a la veracidad de la ceremonia de la corrida de toros en la representación del juego es un proceso secundario que podría llevar al lector equivocadamente a pensar que ahí reside la clave del asunto. Nada más alejado de la realidad. *Bull Fight* es una españolada videolúdica, no por sus imprecisiones, sino porque se presta a propalar una determinada imagen de España a través de un espectáculo que se toma por definitorio de lo español, decisión que termina manipulando incorrectamente nuestra realidad en el imaginario colectivo.

Además de esta conversión de la figura de don José en torero, *Bull Fight* presenta otros dos grandes momentos relacionados con la imagen romántica de España. El primero de ellos tiene lugar en la parte gráfica animada que ejerce de interludio entre partida y partida, después del *Game Over*, donde cuatro mujeres vestidas de flamenca bailan mientras suena el pasodoble del compositor Pascual Marquina Narro titulado *España cañí* (1923). El segundo momento hace su aparición al final del juego, cuando suena *Les Toreadors* (1875), de la Suite nº 1 de la ópera de Bizet, mientras introducimos nuestro récord de puntuación.

Bull Fight inaugura el nacimiento de la españolada en la historia del videojuego. No es la primera vez que un espectáculo taurino sirve para dar la bienvenida a este mismo género en un medio de representación. En el año 1900 se estrenaba en las barracas y locales de baja estofa de media Europa, *Spanish Bullfight*, filme perteneciente al catálogo Lumière posiblemente rodado por el operador francés Francis Doublier. Por otro lado, *Bull Fight* no es el ejemplo más llamativo de adaptación taurina al universo del videojuego.

El lanzamiento más sonado en la larga carrera de la desarrolladora de videojuegos española Dinamic® ha sido *Olé, Toro*, un videojuego del año 1985 que tuvo un destino diferente en nuestro país que en el resto de Euro-

pa. A pesar de que en los años ochenta Reino Unido era la mayor potencia europea en el desarrollo de juegos, España supo sumarse con bastante diligencia a esta incipiente industria poniendo las bases de lo que se ha denominado la edad de oro del software español. Los videojuegos españoles competían con los mejores en el mercado europeo y muchos de ellos lograron alcanzar posiciones muy aventajadas en el número de unidades vendidas. Además de Dinamic[®], otras empresas españolas consiguieron situar a sus videojuegos entre los más jugados del continente. Nos referimos, principalmente, a Made in Spain[®] y Ópera Soft[®].

Olé, Toro es un juego arcade con aires de simulador destinado a Spectrum ZX que trata de reflejar fielmente la ceremonia de los toros. Técnicamente es una adaptación del anterior título de la empresa, Video Olympic (Dinamic[®], 1984); pero su fama universal no resultó de su vertiente técnica, diseño o jugabilidad, sino que le llegó justamente por su temática taurina, un elemento secundario que acabó imponiéndose a lo esencial del juego. La controversia generada recuerda al debate de la Generación del 98 que abrió este apartado, aunque esta vez enfocado en la naturaleza sádica de la fiesta de los toros. Mientras que las revistas españolas destacaban la validez de *Olé, Toro* por su jugabilidad y experiencia de juego, las revistas inglesas lo maltrataron por el universo retratado y la crueldad del espectáculo. Dinamic[®] encargó a Microhobby una larga campaña publicitaria de tres semanas, cuyo eslogan más recordado decía “El software de España tenía una deuda con su tradición” (Microhobby 4). Sin embargo, el trato recibido por el juego en las revistas más importantes de Reino Unido, *Crash* y *Computer and Video Games*, no fue nada amistoso. La crítica de *Computer and Video Games* no dejaba lugar a dudas sobre su posición: “Deberían cortar las orejas a los creadores de este juego (...) Si ves este juego en tu tienda habitual colócalo en su sitio, la papelera” (citado en Esteve, 166).

La disputa del caso *Olé, Toro* deja entrever claramente un debate de larga tradición en otras manifestaciones artísticas, entre las que, al margen de cualquier debate estéril, consideramos al videojuego: la separación de la forma y el contenido de la obra, una escisión que, en nuestra opinión, no es más que una figura para la intelección de un debate imposible que subyace en toda obra consignada como españolada. Según entendemos, lo que la obra cuenta y cómo lo cuenta no es de ningún modo separable. Ésta no es apreciada sólo por su forma sino por la relación dialéctica con los contenidos explicitados. Es en su síntesis donde reside su auténtico valor. En ese sentido el debate suscitado en Reino Unido por *Olé, Toro* nos parece pertinente y necesario, sencillamente porque enriquece la perspectiva más allá de la forma desde la que tratamos de analizar los videojuegos. Sin embargo, es lícito reconocer que en esta disputa en concreto existen otros argumentos relacionados con la imagen de España que trascienden este proceso; así,

podríamos preguntarnos por qué no censuramos por su contenido juegos como *Call of Duty: Black Ops 2* (Activision[®], 2012) o *Dishonored* (Bethesda[®], 2012) y las críticas se detienen sólo en su aspecto ludológico. Sin caer en el victimismo, la historia de los pueblos es un elemento clave en la consideración final del juicio que emitimos sobre estos.

De cualquier manera, para comprender con justicia el revuelo originado por *Olé, Toro*, no podemos perder de vista la fecha de producción del juego, marcada por la reciente entrada de España en el Mercado Común Europeo. España, un país ensimismado que tras siglos de hermetismo resultaba un advenedizo en el continente, sintió el azote del desprecio que muchas de sus costumbres y tradiciones despertaban en el entorno por ser consideradas bárbaras y sangrientas. Una actitud que con el tiempo ha ido calando también entre los propios españoles. A este respecto, resultan bastante curiosas las recientes declaraciones de los hermanos Ruiz sobre este título: “*Le pedí a Nacho, que había hecho Video Olympic, que lo hiciera. Un Video Olympic pero adaptado. A ninguno de nosotros nos gustaban los toros. Pero éramos una compañía española, así que decidimos hacer un juego típico español*” (Esteve, 153). Veladamente, los autores muestran indiferencia y desconocimiento del mundo taurino, incluso cierta emancipación de un juego que no incluyeron en ninguna recopilación de los títulos de Dinamic acometidas desde los años ochenta. Esta posición de enajenación respecto a juegos de temática taurina está también muy extendida entre la crítica de videojuegos, obligada casi siempre a comenzar su argumentación expresando su taurofobia.

A diferencia de *Bull Fight*, el videojuego de Dinamic[®] pretende convertirse en un fiel reflejo de la fiesta taurina, en consecuencia, las mecánicas del juego se adaptaron al rito habitual de una corrida de toros. Con una vista horizontal similar a la que posee un espectador, el coso simulado es el de la Maestranza de Sevilla, bien representada gracias a un apartado gráfico que exigió un profundo trabajo sobre la anatomía del animal y del torero con asesoramiento del pintor costumbrista Sánchez Manso. Sobre la pretensión de simulación y fidelidad a la realidad representada, no dejan ninguna duda las reglas de desarrollo del juego. Las instrucciones son bastante claras al respecto: “*Como en una corrida de toros real, tendrás que ir realizando todo el conjunto de suertes que la componen*” (*Olé, Toro*). Partiendo de este supuesto realismo, el jugador debía de dar una exitosa serie de pases al toro antes de cambiar el tercio. Cualquier colisión del torero/jugador con el animal suponía la finalización de la partida. El apartado musical está coordinado por Ignacio Bergareche, destacando una retahíla de pasodobles y entre ellos *El gato montés* (1917), pieza musical extraída de la ópera homónima de Manuel Penella.

3. EVOLUCIÓN DE LA ESPAÑOLADA EN VIDEOJUEGOS ESPAÑOLES. *CHORIZOS DE ESPAÑA Y OLÉ*

Mientras los escritores románticos construían la españolada a través de obras como *Hernani* (1830) de Víctor Hugo, *Voyage en Espagne* (1841) de Theophile Gautier, *La Biblia en España: viajes, aventuras y prisiones de un inglés en su intento de difundir las escrituras por la península* (1848), de Georges Henri Borrow o *Carmen* (1845) de Prosper Mérimée, por poner algunos ejemplos, los escritores españoles de la época no permanecieron al margen del proceso, dibujando con su pluma una España encaminada a mostrar los verdaderos tipos que poblaron nuestra sociedad y que habían sido convertidos en espectros por aquellos viajeros. Los escritores costumbristas españoles aparecen como sesudos correctores y editores de una realidad excesivamente reducida por el ojo extraño pero cuya génesis (hermetismo, diferencia, extrañamiento) tampoco compartían y comprendían igualmente dañina para el progreso de nuestro país. Es decir, románticos y costumbristas trabajaban con el mismo material pero diferían en sus intenciones. Así, es posible mantener una comprobable correlación iconográfica entre ambos grupos de escritores gracias a las figuras de Sebastián Miñano y Bedoya, Ramón de Mesonero Romanos y, muy especialmente, de Serafín Estébanez Calderón, pero también es reconocible una finalidad diametralmente opuesta:

En este sentido, cabe señalar que uno de los autores que más ha transgredido la imagen andaluza, Borrow, debía bastante en esto de "andalucear" a Estébanez Calderón, quien se quejaba pues el inglés no confesó en Los Zincali la deuda que, según Estébanez Calderón, tenía Jorgito el inglés para con él y sus enseñanzas gitanescas.

(Azaña, 113).

En nuestra opinión, las imágenes propuestas en *Pulpete y Balbeja*, *La rifa andaluza* o *Manolito Gásquez*, o *el sevillano*, (Estébanez Calderón 2-16), evidencian esta antítesis al radiografiar aquellos tipos populares que anclaban a España a una estructura económica y social casi medieval. El simple señalamiento de estos caracteres como habitantes extraños de un país europeo, pretendía despertar en el lector una aguda conciencia de su mortecina realidad circundante. Por este motivo, esta práctica también puede entenderse como españolada.

Este fenómeno de autoconciencia despertada no sólo puede señalarse en el siglo XIX. Se ha repetido en distintos períodos de nuestra historia, sirviendo siempre para señalar realidades inmutables de profundas raíces españolas que configuran nuestra idiosincrasia. La objetivación de esa suerte de hechos que nos hacen distintos no es más que otra faz de la españolada, un cúmulo de tópicos que han ido renovándose o perpetuándose en cada uno de

los momentos críticos de la historia contemporánea de España, desde el siglo XIX hasta el presente. Ya vimos anteriormente como en el franquismo surgieron nuevos tópicos fundados en una diferencia de lo español con respecto a Europa, cobijando temas como el machismo, la supuesta alta dosis de virilidad, la pasión y furia futbolística, el orgullo patrio basado en las costumbres o fiestas locales. En la actualidad, la crisis política, económica y moral que vive España ha permitido ensanchar el catálogo de nuevos tópicos y, en consecuencia, los límites de la españolada hacia temáticas como la corrupción, “el pelotazo” o la podredumbre política.

La conexión del cuadro costumbrista con géneros periodísticos tan reputados como el humor, la caricatura o la sátira, son evidentes. A partir de este principio, humor, caricatura y sátira pueden entenderse como estímulos comunicativos que producen efectos físicos y psíquicos, cuestionando aquellas interpretaciones que los catalogan como políticamente inocuos. Por lo que esconden o por lo que denuncian, estas prácticas nunca han sido neutras. De aquí que constituyan una parte básica de la comunicación política. Y no sólo por la reconocida capacidad persuasiva que tienen sus mensajes para provocar efectos en las audiencias, sino por la constante y reiterada presencia que han tenido en la historia de la comunicación. Pues bien, hoy día existen determinados videojuegos insertados en esta tradición crítica de señalamiento de prácticas españolas reprobables en los ámbitos de la política y la cultura. Esos videojuegos se han denominado genéricamente Newsgames. En virtud de lo explicado, alguno de sus títulos pueden considerarse españoladas.

Newsgames es un tipo de juegos con propósito informativo vinculado a la actualidad. El origen de esta práctica se sitúa en September 12th (Powerful Robots[®], 2003). Este videojuego primaba el aspecto informativo de la actualidad frente al factor lúdico:

Acuñaado para describir un género emergente: videojuegos basados en noticias de actualidad. Tradicionalmente, los videojuegos se han centrado en la fantasía por encima de la realidad, pero creemos que pueden ser excelentes herramientas para mejorar nuestra comprensión del mundo.

(Gómez García y Navarro Sierra 38-39).

Básicamente, lo que se pretende es la simulación de la caricatura política en la línea de los cuadros de costumbre y la tradición periodística de la sátira o el humor. Los newsgames se ven acompañados en la actualidad por una serie de juegos objetivados conceptualmente muy próximos, casos de los serious games, docugames, reality games o political games. La obra clave sobre este tipo de prácticas es *Newsgames. Journalism at play* (Bogost, Ferrari y Schweizer). Todas estas formas de videojuego comparten su interés por la actualidad, destacando aquellos newsgames calificados como current

event games, ejercicios lúdicos muy simples encaminados a denunciar hechos de la actualidad y, por ende, a manifestarlos como manidos y extemporáneos. En virtud de esta intención, *Chorizos de España* y *Olé* (Ravalmatic[®], 2013) es un buen ejemplo de españolada videolúdica.

Chorizos de España y *Olé* permite al jugador elegir entre varios imputados por delitos de corrupción, evasión fiscal o cualquier otro en los que incurren habitualmente nuestros políticos. Mediante una sencilla mecánica basada en la habilidad y la física, el personaje debe conducir un camión por una carretera bacheada para llevar su botín a Suiza sin caerlo del remolque. Las mecánicas y la jugabilidad son muy asequibles, resultando un juego sólo atractivo en un contexto informativo determinado. Dicho de otro modo, ningún jugador ajeno a la frágil moral de nuestros políticos perdería más de un minuto en jugarlo. Es, por tanto, la capacidad crítica, la sátira y el humor de este sainete videolúdico lo que une a jugador y juego. No por casualidad, este juego se hizo viral en España sólo horas después de su lanzamiento; su éxito coincidió justamente con la preocupación de los españoles por la corrupción según desvelaba el Centro de Investigaciones Sociológicas en su barómetro de septiembre de 2013 (“Barómetro de Septiembre. Estudio 2997”, 1), donde el caso Bárcenas, el fraude fiscal y los ERE en Andalucía, se convirtieron en los temas más preocupantes para los ciudadanos. La primera versión de este videojuego se lanzó para dispositivos móviles pero posteriormente se publicó en la Web en formato Flash con un llamativo texto introductorio:

Ayuda a Bárcenas a evadir su fortuna y participa del saqueo de España. Eres Bárcenas, el tesorero descarriado. Después de haber chorizado todo lo que has querido ha llegado el momento de poner la pasta a salvo en Suiza para que no te la trinquen. Próximamente estarán disponibles las aventuras de otros presuntos corruptos.

(“Chorizos de España y Olé”).

El análisis de esta tríada de videojuegos ha supuesto la verificación de nuestra hipótesis principal. Los ejemplos escogidos en el primer grupo de videojuegos no acometen ningún tipo de reflexión crítica sobre el concepto de españolada, sirviéndose de su imagen para crear productos atractivos no contradictorios con el imaginario colectivo (*Bull Fight*) o beneficiarios de su carácter conflictivo y problemático (*Olé, Toro*). Sin embargo, en lo que se refiere al videojuego basado en la segunda tipología de españolada (*Chorizos de España y Olé*), su punto de vista satírico, humorístico y crítico se vuelve fundamental para comprender su éxito a pesar de sus deficiencias formales y su débil jugabilidad. Colateralmente, como resultado no previsto, se evidencia la dificultad de escindir la forma del contenido en los videojue-

gos, algo que en otras artes es inconcebible pero cuya práctica es habitual en la crítica de videojuegos. De todos modos, el estudio de la praxis crítica sobre el medio debe enfocarse desde una investigación exclusiva que desvele sus implicaciones ideológicas, no pudiendo extraer, por tanto, nada concluyente al respecto en este apartado.

La unión propuesta por este capítulo del medio videojuego con aspectos de carácter histórico, artístico y psicológico relacionados con la historia de España, nos parece un gran avance para hacer circular por nuevas vías el itinerario de los *Game Studies*. Como ya hemos comentado, los estudios teóricos sobre videojuegos se forjan fuera de nuestras fronteras y lejos de nuestro idioma. Es conveniente el nacimiento de perspectivas que permitan a los investigadores españoles abrir posibilidades no transitadas. Como ha ocurrido con otras disciplinas de carácter universal, por ejemplo el cine, la investigación española debe ser cuidadosa para que su discurso no caiga en la reverberación de argumentos ya manidos y discutidos en una palestra a la que no puede acceder. Mucho más en el caso del videojuego, donde la investigación tiende a un objeto universal de escasa irradiación en España. Ahora bien, ¿qué podemos hacer los investigadores españoles además de reverberar argumentos ajenos que luego no entrarán a formar de una palestra anglófona? En nuestra humilde opinión, especializarnos.

4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AARSETH, E. J. (1997): *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997, Impreso.
- AMORÓS, A., MAYORAL, M. y NIEVA, F. (1984): *Análisis de cinco comedias (Teatro español de la postguerra)*, Madrid, Editorial Castalia, Impreso.
- AYALA, F. (1986): *La imagen de España*. Madrid, Alianza Editorial, Impreso.
- AZAÑA, M. (1971): *Ensayos sobre Valera*. Madrid, Alianza Editorial, Impreso.
- BOGOST, I., FERRARI, S. y SCHWEIZER, B. (2010): “Newsgames”. *Journalism at play*, Cambridge, MIT, Impreso.
- CARMEN from Kawachi (Dir. Seijum Suzuki 1966). Nikkatsu Corporation, 2009. DVD.
- CARO BAROJA, J. (1990): *Ensayo sobre la Literatura de cordel*, Madrid, Istmo, Impreso.
- DYER-WITHEFORD, N. y DE PEUTER, G. (2012): “Imperio@play: videojuegos y capitalismo global” en *10 videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea*. Madrid, Errata naturae, pp. 237-268, Impreso.
- EAGLETON, T. (2005): *Después de la teoría*. Barcelona, Debate, Impreso.
- ESPAÑA, MINISTERIO DE LA PRESIDENCIA (2013): Barómetro de Septiembre. *Estudio 2997*. Madrid, Centro de Investigaciones Sociológicas, CIS, Impreso.
- ESTÉBANEZ CALDERÓN, S. (2012). *Escenas andaluzas*. Madrid, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, Impreso.

- ESTEVE, J. (2012): *Ocho Quilates. Una historia de la Edad de Oro del software español (I)*, Barcelona, STAR-T MAGAZINE BOOKS, Impreso.
- FINKIELKRAUT, A. (1987): *La derrota del pensamiento*. Barcelona, Anagrama, Impreso.
- FORD, R. (1982): *Manual para viajeros por España y lectores en casa*. Madrid, Ediciones Turner, Impreso.
- FRASCA, G. (2003): "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology". *Game Theory Reader*, Ed Wolf, Mark Wolf y Bernard Perron. New York: Routledge, pp. 221-235, Impreso.
- GÓMEZ GARCÍA, S. y NAVARRO SIERRA, N. (2013): "Videojuegos e Información. Una aproximación a los newsgames españoles como nueva óptica informativa", *Icono* 14, 11 (2), pp. 31-51, Impreso.
- HORKHEIMER, M. y ADORNO, T. (2001): *Dialéctica de la ilustración: fragmentos filosóficos*, Madrid, Trotta, Impreso.
- La Vida de Cristóbal Colón y su descubrimiento de América. Dir. Émile Bourgeois. Films Cinematographiques, 1916. Film.
- MÉRIMÉE, P. (1997): *Carmen*. Madrid, Cátedra, Impreso.
- MICROHOBBY. 19 Nov. 1985, Año II, 53, p. 4, Impreso.
- MONCAYO, M. (1914): *La España de Pandereta. Españolada en un acto, dividido en cinco cuadros*. Madrid, Sociedad de Autores Españoles, Impreso.
- NAVARRETE CARDERO, L. (2009): *Historia de un género cinematográfico: La españolada*. Madrid, Quiasmo Editorial, Impreso.
- ORTEGA Y GASSET, J. (1962): "La idea de principio en Leibniz y la evolución de la teoría deductiva". *En Obras completas de José Ortega y Gasset. VIII*, Madrid, Revista de Occidente, Impreso.
- "Bull Fight". Arcade-museum.com (s.f.). Web. 2 Dic. 2013.
<http://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=7231/>
- "Chorizos de España y Olé". Minijuegos.com (s.f.). Web. 2 Dic. 2013.
<<http://www.minijuegos.com/juego/chorizos-de-espana-y-ole/>>
- "Olé, Toro". BLOGS.Gamefilia.com. 18 Oct. 2008. Web. 2 Dic. 2013.
<<http://blogs.gamefilia.com/nkclass/18-10-2008/14643/ole-toro-dinamic/>>