**FACULTAD DE COMUNICACIÓN**

# La reconstrucción de la historia en el medio del videojuego: La invasión de Bahía de Cochinos en *Call Of Duty Black Ops*

**TRABAJO DE FIN DE GRADO**

**REALIZADO POR:** CLEMENTE PALMA CIFUENTES

**TUTORA:** FERNANDO CONTRERAS MEDINA

GRADO EN PERIODISMO

Coria del río, Sevilla. Septiembre de 2022

# La reconstrucción de la historia a través del medio del videojuego: La invasión de Bahía de Cochinos en Call of Duty Black Ops


## Resumen

El presente proyecto propone un estudio de la reconstrucción de la historia en el medio del videojuego a través del título Call Of Duty Black Ops, una obra que reconstruye la invasión de Bahía de Cochinos (1961) que será el acontecimiento tratado en el análisis. Se utilizarán los conceptos de hiperhistoria y los diferentes tipos de memoria para dar respuesta a el contenido y la intencionalidad de reconstruir épocas y acontecimientos del pasado. Mediante la observación directa, el análisis cualitativo, comparativo y descriptivo se han dado respuesta al videojuego como forma de memoria y la hiperhistoria como construcción de identidades.

## Abstract

The present project proposes a study of the reconstruction of history in the medium of the video game through the title Call Of Duty Black Ops, a work that reconstructs the Bay of Pigs Invasion (1961), which will be the event dealt with in the analysis. The concepts of hyperhistory and the different types of memory will be used to respond to the content and the intentionality of reconstructing epochs and events of the past. Through direct observation, qualitative, comparative and descriptive analysis, the video game as a form of memory and hyperhistory as a construction of identities have been answered.



**Palabras Clave**: Videojuegos, historia, hiperhistoria, memoria, Call of Duty

**1.Introducción……6**

**1.1 Justificación……...6**

**1.2 Hipótesis y objetivos……7**

**2. Marco teórico y estado de la cuestión……8**

**2.1 Contexto histórico: Invasión de bahía de cochinos (1961)……..8**

**2.1.1 Antecedentes……8**

**2.1.2 Conflicto……9**

**2.1.3 Consecuencias……9**

**2.2 Contexto del videojuego. Call of Duty: Black Ops……10**

**2.3 Memoria colectiva e hiperhistoria……10**

**2.3.1 Concepto de memoria colectiva……10**

**2.3.2 Concepto de hiperhistoria……11**

**2.4 Ludología y Narratología……11**

**3. Metodología……12**

**4. Análisis y discusión de los resultados ……14**

**4.1 Representación de la historia……14**

**4.1.1 Narración principal: eventos históricos……14**

**4.1.2 Narración secundaria: reconstrucción de la época……17**

**4.2 Personajes y colectivos……18**

**4.2.1 Roles geopolíticos……18**

**4.2.1 Descripción de personajes……..……18**

**4.3 Elementos del medio del videojuego……...20**

**4.3.1 Perspectiva narratológica……20**

**4.3.2 Perspectiva ludológica…….22**

**4.4 Escenarios y ambientación……22**

**4.5 Narrativa y estilo……26**

**5. Análisis comparativo……..27**

**6. Conclusiones……30**

**7. Bibliografía……..32**

# 1. Introducción y justificación

## 1.1 Justificación

El medio del videojuego ha evolucionado en varias facetas como producto a lo largo de sus más de 40 años de historia. Un producto que nació con unas aplicaciones recreativas ligado al ámbito del entretenimiento juvenil, ha ido transformándose a lo largo de los años a un medio más cercano al cine o la televisión (García Moreno, 2017). El videojuego ha madurado en un sentido narrativo, ofreciendo algo más que entretenimiento: se ha convertido en un medio con capacidades comunicativas, artísticas e incluso educativas (Íbid.). Entendiendo a la industria como un fenómeno de masas, son muchos los estudios y desarrolladoras que han apostado por esta fórmula narrativa en sus proyectos (Íbid.).

La complejidad de estas narrativas aborda todo tipo de temas que conllevan variedad de mensajes. El videojuego, al ser un medio interactivo, lleva la narración a un plano más personal que el cine o la televisión, el consumidor es el que vive la historia en primera persona e interpreta la misma bajo su experiencia jugable (Íbid.) Es por ello que los mensajes que quieren dar las desarrolladoras en sus historias son interiorizados por los jugadores que viven la narración y su trasfondo en primera persona. Estas elaboran estrategias de construcción narrativas para hacer llegar al jugador el pasado mientras desarrolla su partida (Íbid).

El presente proyecto nace con la intención de estudiar esas construcciones narrativas que hacen llegar el pasado al jugador. Siendo la historia un pilar fundamental en nuestra sociedad, ya que a través de ella podemos aprender de sucesos del presente, forjando nuestras identidades y ayudándonos a comprender el mundo. Cada vez son más las desarrolladoras que apuestan por elaborar títulos de ambientación histórica, pues son los más demandados por los jugadores, una prueba de ello lo podemos ver en este gráfico:

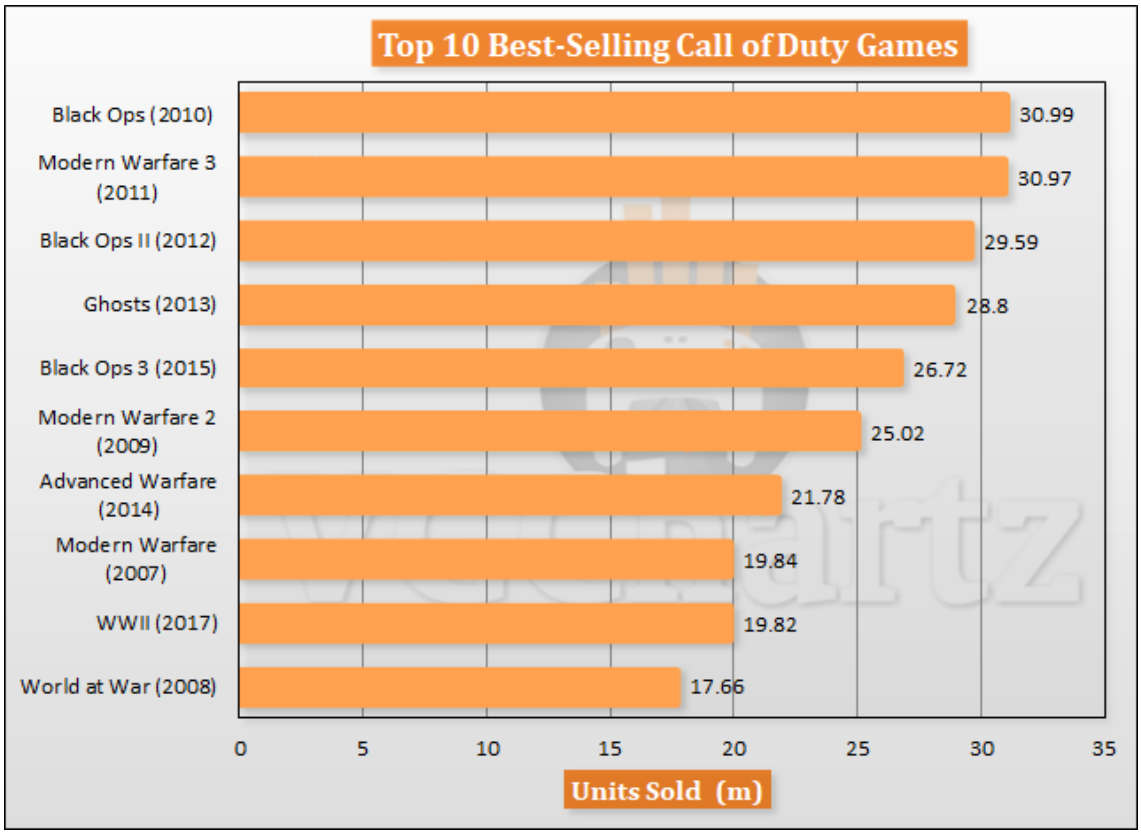


*Ilustración 1: Top 10 juegos más vendidos de la saga Call of Duty (Vgchartz, 2022)*

Por ello es crucial el análisis de esta cuestión, no solo por lo mencionado anteriormente, sino también porque la historia forja valores y aptitudes en los receptores de su consumo.

### 1.2 Objetivo e Hipótesis

El presente proyecto parte de la consideración de tratar al medio del videojuego como una institución que ha conseguido superar la dimensión del puro entrenamiento en sus productos a una dimensión de madurez narrativa que reconstruye procesos históricos. La intención última que ha dado lugar a este trabajo es sumarse a los trabajos anteriores, aportando una nueva comprensión a la intencionalidad detrás de las desarrolladoras.

Así, este proyecto persigue dar respuesta a una pregunta que funcionará como hipótesis: ¿cómo y por qué recuerda Call of Duty Black Ops la invasión de Bahía de Cochinos (1961)? Se dará respuesta a través de los estudios de memoria colectiva e hiperhistoria, según los siguientes autores Enzo Traverso (2011), Aguilar Fernández (2008), Gilles Lipovetsky y Jean Serroy (2015, 2009).

Como objetivos primarios de la hipótesis se analizará la trama de la obra, los patrones de diseño, las imágenes empleadas y la intención de los responsables bajo los conceptos de hiperhistoria y memoria colectiva. Además, se estudiarán a los personajes y su relación entre ellos, así como su ideología, nacionalidad y grupo al que pertenecen en

dicho conflicto con la intención de encontrar propuestas de construcción geopolítica en torno al conflicto entre bandos. Y, por último, se examinarán las consecuencias de reconstruir relatos ficticios que cambian la historia en referencia al concepto de memoria colectiva e hiperhistoria.

## 2. Marco teórico y estado de la cuestión

Son numerosos los estudios y las investigaciones que se centran en la reconstrucción de la memoria en el videojuego, ya sea memoria estética o la memoria histórica. Alberto Venegas realizó varios artículos sobre este tema, *Recuerdo y representación de la Shoah en el videojuego: Entre la construcción y la reconstrucción de la memoria (2021), La memoria estética del videojuego: Representaciones audiovisuales de Andalucía en Blasphemous (2021), La microficción histórica interactiva y la ruptura de la memoria estética en el videojuego (2020), El videojuego histórico como memoria literal y memoria ejemplar (2019) y* por ultimo. *Pasado interactivo: Memoria e Historia en el videojuego* (2020),obra que será base para nuestra investigación. Además, otro de los estudios muy relacionados con este proyecto ha *sido La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga Metal Gear* por Ruben García Moreno. Por otra parte, hemos utilizado investigaciones de diversos autores acerca de los tipos de memoria y el concepto de hiperhistoria como son Enzo Traverso, Aguilar Fernández, Gilles Lipovetsky y Jean Serroy etc. De igual manera, también hemos utilizado otros estudios en referencia a los conceptos de la perspectiva narratológica y ludológica como son Espen Aarthen, Rubén García Moreno, Gonzalo Frasca y Oliver Pérez.

### 2.1 Contexto histórico: Invasión de bahía de cochinos (1961)

#### 2.1.1 Antecedentes

Para poner en contexto la situación de Cuba en la Guerra Fría y la invasión de Bahía de Cochinos nos tenemos que trasladar a 1898. Fue en ese año cuando Cuba se independizó de España de forma formal y desde entonces estuvo bajo la influencia política y económica de Estados Unidos. No fue hasta el enero de 1959 cuando se desligó de la dependencia de Estados Unidos a causa de una prolongada guerrilla dirigida por Fidel Castro (St Clair, A., & Tinoco, M. 2011). En ese contexto, la revolución cubana que propició el nuevo gobierno de Castro fue vista por la administración estadounidense como un peligro por su proximidad ideológica a la Unión Soviética, y, además, por el apoyo que prestaría a otras revoluciones comunistas en Latinoamérica (Íbid.).

A raíz de la revolución cubana, se dieron cambios estructurales en el país como la ley de reforma agraria en mayo de 1959, la expropiación de latifundios de compañías norteamericanas, la ley de reforma urbana, la nacionalización de las compañías agrícolas, industriales y de servicios norteamericanas (Íbid.). Unos cambios estructurales que hicieron tomar medidas a los Estados Unidos, suspendiendo la cuota azucarera que afectó a la economía del país cubano y que llevaron a que el presidente Dwigh D. Eisenhower decretara un embargo económico y a ordenar el apoyo a organizaciones anticastristas para que desestabilizaran al gobierno de Fidel Castro

(Íbid.). Todos estos roces concluyeron en la finalización de las relaciones diplomáticas entre Cuba y los Estados Unidos en enero de 1961, dando paso a la invasión de Bahía de Cochinos.

### 2.1.2 Invasión de la Bahía de Cochinos

Tras 3 meses después de la finalización de las relaciones diplomáticas entre los dos países, se produjo una invasión en Playa Girón por la brigada 2506, un grupo compuesto por cubanos exiliados que fueron reclutados y entrenados por la CIA (Hernández-Echevarría, 2021). El plan de los Servicios de Inteligencia Americanos era derrocar el gobierno revolucionario de Cuba mediante un ataque por sorpresa en Bahía de Cochinos. 1500 soldados desembarcarían en la bahía, tomarían un aeródromo cercano para que pudiera aterrizar el nuevo gobierno y derrocaría el gobierno con el apoyo de la población (Íbid.). La CIA facilitó a los exiliados 8 bombarderos B-26 que habían estado en funcionamiento durante la Segunda Guerra Mundial, y los pintaron para que parecieran aviones cubanos y que así la población cubana pensase que era un golpe desde el propio grupo de Castro (Íbid.).

El plan de la CIA fracasó, ya que los bombarderos no lograron destruir los objetivos y el presidente Kennedy canceló la segunda oleada por la poca efectividad de la primera. Esto fue interpretado como un aviso por Fidel Castro, que supo desde entonces que el ataque era inminente y tuvo tiempo para prepararse y concentrar fuerzas (Íbid.). Gracias a la información de que las fuerzas enemigas hostigarían de forma inminente, Castro pudo poner a disposición una aviación que logró hundir a los barcos de suministro americano que, sumado a que algunos otros encallaron en arrecifes de coral, permitieron una posición muy dominante en el conflicto (Íbid.).

Pocos días después de comenzar la contienda, Kennedy ordenó el fin de la invasión ante la situación desfavorable en la que se encontraban, y se llevó a cabo mediante un nuevo plan de infiltración. El presidente americano autorizó que varios aviones americanos camuflados fueran a la batalla para escoltar a los bombarderos y que salieran de la zona. Sin embargo, los aviones camuflados llegaron una hora tarde por una confusión en la zona horaria, lo que permitió que la aviación cubana derribara a todos y cada uno de ellos (Íbid.). La derrota fue inminente a partir de este suceso, ya que de los 1400 soldados de la brigada cien murieron y otros mil doscientos fueron capturados como prisiones. La derrota total de los Estados Unidos llegó ese mismo día. (Morales, F. J.,1987).

### 2.1.1 Consecuencias

Los exiliados capturados de la invasión permanecieron encarcelados más de un año hasta que a través de relaciones diplomáticas del gobierno cubano y Kennedy lograron llegar a un acuerdo para liberarlos (Hernández-Echevarría, 2021). Tras duras

negociaciones, la administración estadounidense se comprometió a pagar alimentos y medicinas con un valor de casi cuatrocientos millones de euros para que Castro dejara en libertad a los supervivientes (Íbid.).
El 23 de diciembre de 1962 aterrizaron los primeros prisioneros liberados y unos días después esos mismos soldados entregaron a Kennedy una bandera de su brigada en un acto solemne (Íbid.). Kennedy fue asesinado un año después y la bandera mencionada se encuentra en un museo. Los últimos supervivientes de la invasión llegaron a Estados Unidos un año y medio después (Íbid.).

## 2.2 Contexto del Videojuego

*Call of duty: Black Ops* es un juego de acción y disparos en primera persona desarrollado por Treyard en el año 2010 y lanzado en las plataformas Nintendo DS, PC, Playstation 3, Wii y Xbox 360 (Sanz, 2010). Esta entrega de la saga abandona la guerra moderna y nos traslada a la Guerra Fría, concretamente a la década de los 60 con numerosos personajes históricos como John Kennedy, Fidel Castro etc. En su modo campaña nos traslada a numerosos conflictos a lo largo del planeta, como es el caso de Cuba, Vietnam, Rusia, Estados Unidos, etc. (Íbid).

En la campaña desempeñamos el papel de Alex Mason, un miembro del SOG (grupo de observación y estudio) que se encuentra capturado en paradero desconocido atados de pies y manos. Sus captores le reiteran preguntas sobre una estación de números que ni el mismo Alex Mason recuerda. Es a través de *flashbacks* como suceden las misiones y se dan respuestas a las preguntas de los captores. En el presente análisis nos centraremos en la operación 40: una misión donde Alex Mason junto Woods y Bowman son reclutados por la CIA para poner en marcha una operación que tiene como objetivo el asesinato de Fidel Castro. En posteriores páginas del análisis nos centraremos en profundizar los hechos de la trama.

## 2.3 Memoria colectiva e hiperhistoria

### 2.3.1 Concepto de memoria colectiva

La memoria colectiva son las visiones y representaciones del pasado que recuerda un grupo que está forjada en el presente, es decir, lo que recuerda una colectividad en el presente de un hecho del pasado (Traverso, 2011). Es una corriente de pensamiento continua, con una continuidad que está ligada a lo que la colectividad puede recordar. La memoria de una sociedad se extiende hasta donde alcanza la memoria de los grupos. Es decir, hasta que los últimos grupos que conservan el recuerdo han desaparecido (Íbid.).

En la memoria colectiva se simplifican los acontecimientos en un sentido dramático, especialmente de las guerras, donde se representan contrapartes en conflictos

simplificando el problema en héroes o villanos; vencedores y perdedores; minorías y mayorías (Aguilar Fernández, 2008). Las memorias del pasado de una sociedad se suelen atribuir a lo ideal o lo negativo por simplificaciones de contrapartes (Íbid.). La dimensión moral de estas memorias es fundamental en la sociedad, puesto que mediante esta visión se obtienen lecciones para el futuro con las que la sociedad puede construir un mundo mejor (Íbid.)

Tratado en el campo del videojuego, esta memoria colectiva puede oponerse al discurso oficial y a la memoria mayoritaria, pudiéndose representar con matices reivindicativos estilizados que ayudan a ser aceptado por la mayor audiencia posible y poder convertirse en memoria hegemónica con la intención de disputarle su lugar a la memoria institucional. (Ramos, 2020). Favorece así que la memoria colectiva sea transformada en una memoria de masas por un agente externo, que en este caso pudiera ser una desarrolladora, un gobierno o una institución pública (Íbid.).

### 2.3.2 Concepto de Hiperhistoria

La hiperhistoria consiste en la representación del pasado ligada al espectáculo, la seducción, la rentabilidad y la diversión. Reconstruye la historia para convertir el pasado en producto estético válido para el consumo de masas (Íbid.). Las directrices del estilo, la belleza y el espectáculo se han convertido en valores de vital importancia en los mercados de consumo, transformando producción y consumo hasta tal punto que podemos hablar de un modo de producción estético ya maduro en muchos sistemas (Lipovetsky & Serroy, 2015).

Dicho modo de producción estético intenta vender obras a los consumidores que se ven seducidos por este tipo de valores, mediante el placer, la inmediatez, la satisfacción y la seducción (Lipovetsky & Serroy, 2015). Las producciones históricas no buscan la reflexión o el conocimiento, solo sirven de acompañamiento y ambientación en una aventura espectacular (Ramos, 2020). Una hiperhistoria que, al ser adaptada al videojuego, se ha ligado al formato y a la imagen del medio, transformándose así en hiperspectáculo, la diversión sin fin, sin conocimiento y sin valores (Lipovetsky, 2016).

Los acontecimientos históricos propuestos en el videojuego son tratados desde el enfoque de la diversión y lo estético, creando así su propia verdad y ocultando el trabajo de los historiadores (Ramos, 2020). Un proceso que se consigue mediante dos vías: la reiteración de lugares ya vistos en otros medios ya sea cine, televisión, etc., que los consumidores ya han visto y aceptado; la segunda, mediante la adaptación de una época histórica a un espectáculo videolúdico, es decir, convertir un hecho histórico en algo estético y visualmente espectacular (Íbid.). Esto son tendencias que no solo ocurren en el medio del videojuego, también en la televisión, en el cine y las novelas históricas (Íbid.).

## 2.4 Narratología y Ludología

La perspectiva narratológica nació bajo el fenómeno del ocio interactivo aplicando teorías de otros campos ya sea literatura, el drama y el cine. Los investigadores supieron ver el potencial del medio del videojuego por su interactividad y establecieron así las bases con conceptos como “story”, “storytelling” e “interactive drama” (Vaz, 2016).

Por su parte, Óliver Pérez (2010) promueve que los videojuegos no hay que pensarlos como un conjunto de textos, sino mirarlos en un sentido más amplio, puesto que son objetos de estudio de narratología si se miran más allá. La visión del texto debe apreciarse como un valor comunicativo más que un conjunto de palabras. Esto ha evolucionado en hipertexto, y este a su vez en cibertexto. En el hipertexto, el lector puede elegir opciones para que el texto continue mientras que en el cibertexto se generan estructuras no predeterminadas, ya que este es un texto audiovisual, electrónico e interactivo y por consiguiente “la intervención del usuario oscila, según el caso, entre resultar esencial o bien superficial” (Pérez, 2010:70).

La perspectiva ludológica nació bajo los estudios directamente del videojuego, como un nuevo campo diferente y novedoso donde se necesita innovación para desarrollar nuevos conceptos y teorías (Vaz, 2016).

La ludología establece que los videojuegos son una serie de reglas y sistemas semióticos que durante el jugo no es necesario que sean explicadas, es así como el manual donde se explica el juego es un elemento subtextual (Aarseth,2004).

Esta ludología parte de 3 elementos principales:

- Reglas
- Un sistema semiótico: Un mundo ficcional jugable
- Jugabilidad: La aplicación de unas reglas a un mundo jugable
  (Aarseth, 2004)

Gonzalo Frasca establece que la ludología examina las dinámicas específicas de los videojuegos, tales como la relación entre reglas, estrategias y resultados del juego (Frasca, 1999). Además, divide el videojuego en dos tipos:

- Paidea: actividad mental física que tiene como único objetivo buscar el placer experimentado por el jugador.
- Ludus: sistema de reglas que establecen una victoria o una derrota, una ganancia o una perdida (Íbid.).

Este sistema supone que hay dos tipos de juegos: uno donde lo importante se encuentra en la ambientación y otro donde lo sustancial entronca con el objetivo final que tiene el jugador (Íbid.).

# 3. Metodología

Para tratar de demostrar nuestra hipótesis y la consecución de los objetivos nos valdremos de la observación directa del videojuego Call of Duty; Black Ops, concretamente en la Operación 40. Trataremos los conceptos de memoria colectiva e hiperhistoria desde las representaciones videolúdicas de dicho título. Además, nos valdremos de la literatura existente para la extracción de problemas que surgen en este campo concreto. También utilizaremos las declaraciones de medios de comunicación en diarios, entrevistas, notas de prensa etc.

El presente proyecto comienza con la revisión de la literatura existente relacionada con la reconstrucción de la historia en el videojuego. Surgen varios problemas a tratar en los que fundamentar nuestro proyecto, ciertas cuestiones que se van repitiendo en la literatura existente que conecta con mi hipótesis en relación con la memoria estética y la hiperespectacularidad de los videojuegos.

La observación directa del videojuego ha sido la principal herramienta de recolección de datos para la consecución de la hipótesis y los objetivos. Para realizar el análisis de esta investigación hemos utilizado la versión de PlayStation 3, la primera versión del título lanzado en el año 2010. A la hora de desarrollar la partida se ha seguido la misión principal desde que comienza el primer diálogo del modo campaña hasta la finalización de la operación 40. Se han registrado un total de 0 horas 21 minutos 14 segundos de desarrollo de partida para el presente análisis. Todas y cada una de las capturas no son de autoría propia, puesto que no disponemos de capturadora de video. Por ello, son todas del canal de YouTube Pigsy Games, ya que el contenido subido al canal es a máxima resolución.

En primer lugar, se han analizado a todos los personajes que aparecen el transcurso del tiempo de partida, así como su desempeño para el argumento, su procedencia, su posición geopolítica e ideales que representan. A través del estudio de los personajes se pretende identificar la existencia del conflicto entre bandos. Además, se han tenido en cuenta como personajes principales a los colectivos que toman parte en la misión 40, ya que ellos responden a una situación geopolítica y un rol en dicha trama.

También se han analizado los elementos del medio del videojuego, elementos que hacen llegar la narración al jugador. A través del análisis narratológico y ludológico se tratará de explicar los patrones en el diseño de la obra. Además, se analizará la narrativa y el estilo empleado por el autor que dará forma a la obra. Por otra parte, los escenarios donde transcurre la acción se han examinado de igual manera, puesto que la ambientación y otros elementos visuales entroncan muy directamente con el concepto de hiperhistoria tratado en el análisis.

Por consiguiente, se ha realizado un análisis comparativo de los eventos históricos que se dan el videojuego y los eventos históricos comentados anteriormente en el marco teórico, así como su distanciamiento y acercamiento entre el hecho histórico y el hecho videolúdico. Por último, aquellos elementos susceptibles a interpretación como el uso del lenguaje de ciertos personajes, el papel que desempeñan y el equipo armamentístico empleados se realizarán mediante un análisis cualitativo.

Cabe destacar que a lo largo de todo el análisis se han tomado en consideración artículos y noticias de diferentes medios de comunicación en formato digital y que,

además, no pretendemos crear generalizaciones, sino dar respuestas a la pregunta planteada en la hipótesis.

# 4. Análisis y discusión de los resultados

Como se ha mencionado en el apartado 3, el análisis del estudio ha comenzado con una revisión de la bibliografía existente. Los estudios que se centran en la reconstrucción de la historia en el videojuego tratan en su mayoría sobre la memoria estética, un concepto que termina apoyando la hipótesis de estos. Una memoria estética que si es cierto que puede abordar mi hipótesis ¿Cómo y porque recuerda el videojuego? Una vez observada esta reiteración en la literatura existente, lo que propongo en mi estudio es dar respuesta a mi hipótesis desde la memoria colectiva y la hiperhistória. Una memoria Colectiva que se centra en dar respuesta al porque y una hiperhistoria que se centra en responder al cómo.

## 4.1. Representación de la história

El primer punto del análisis se centra en el contenido de la campaña de la obra. A continuación, se profundizará en la reconstrucción y la narrativa que lleva a cabo Call of Duty: Black Ops, repasando los eventos, ideas y reflexiones que narra al jugador.

### 4.1.1 Narración principal: Eventos históricos

Al comenzar la campaña, Alex Mason despierta atado de manos y pies en una silla eléctrica. La sala es vigilada por una cabina en la que se encuentra una persona de origen desconocido con acento occidental. Esta persona sabe el origen de Alex Mason y las operaciones militares en las que ha formado parte. Este comienza a hacerle preguntas a Alex Mason: ¿Dónde está la emisora? ¿Qué significan los números Mason? Mason no sabe que responder a estas preguntas ya que parece que se encuentra en un periodo conmoción. Mason es electrocutado ante la omisión de respuestas. Tras este acto de violencia se produce en la escena un fondo en negro con varios números rojos y algunas fotografías que representan visiones de Mason tras la descarga eléctrica.

Entra en pantalla un Flashback sobre el acontecimiento de bahía de cochinos. El 17 de abril de 1961 Alex Mason junto a Woods y Bowman forman la operación 40, un batallón reclutado por la CIA para preparar una operación militar con el objetivo de asesinar a Fidel Castro. Una operación militar que se lleva a cabo con la ayuda de Carlos, un exiliado cubano que trabaja de camarero en un bar de ambientación castrista. El plan que llevan a cabo se produce mediante una técnica de distracción. Los hombres

de Carlos junto a fuerzas estadounidense atacan un aeródromo de Fidel Castro (muy próximo a la vivienda de Castro) para crear distracción suficiente con el objetivo de que los tres protagonistas de la misión Bowman, Woods y Mason entren en la mansión de Castro y asesinarlo. Mientras discuten el plan en el bar donde trabaja Carlos, irrumpen unos soldados del Gobierno cubano y se produce una disputa armada prolongada hasta la calle. Los tres protagonistas están acorralados por los soldados cubanos cuando entra en escena otro Flashback posterior al encuentro con Carlos, donde los tres protagonistas están a punto de asaltar la mansión.

*Ilustración 2: Captura de Pantalla: Call of Duty Black Ops Woods en el bar donde trabaja Carlos*

En la narración no se muestra como han conseguido escapar de las fuerzas de castro, ni tampoco como Carlos consigue salir vivo de aquella disputa armada. Mason, Woods y Bowman se encuentran en los alrededores de la mansión de Fidel Castro, se empiezan a oír bombardeos en el aeródromo, se pueden ver las explosiones al fondo del escenario y se pueden ver los cazas sobrevolando la mansión. El plan de Carlos está en marcha y es confirmado por los protagonistas con una discusión entre ellos. Mason, Woods y Bowman entran al recinto de la mansión en tirolina, y empieza una disputa armada entre los 3 protagonistas y todo el personal armado de la casa de Castro. Los protagonistas de la misión no reciben ningún tipo de apoyo exterior, son ellos tres contra más de 50 soldados de castro. Los protagonistas consiguen liquidar a todos los soldados de la mansión hasta llegar a la habitación del presidente cubano. En la habitación se encuentran Fidel Castro y una mujer, Castro la utiliza como escudo, pero finalmente le alcanza un tiro en la Frente, propiciado por Alex Mason.

*Ilustración 3: Captura de Pantalla: Call of Duty Black. El doble de Fidel Castro recibe un disparo en la cabeza.*

Es entonces cuando comienza el plan de huida con la ayuda de Carlos, el exiliado cubano. Mason, Woods y Bowman salen de la mansión mientras los hombres de Carlos cubren la evacuación. Los tres protagonistas huyen al aeródromo donde podrán tomar un caza y escapar de la zona. En una disputa a fuego abierto, los protagonistas con la ayuda de los hombres de Carlos consiguen llegar al aeródromo. En el camino son alcanzados por sus enemigos que abren fuego con armas de corto y largo alcance y artillería pesada. Los protagonistas consiguen alcanzar un avión pilotado por los hombres de Carlos que intenta alejarse de la zona. Cuando se encuentran en el caza ya en movimiento, Mason decide bajar del avión y dirigirse a un carro de artillería para aplacar la ofensiva de sus enemigos. Mason consigue llegar al carro de artillería y comienza a atacar al enemigo en estado de descontrol y euforia. El avión consigue escapar de la zona, pero cuando Mason celebra la huida, dos soldados cubanos lo interceptan y le dan un golpe con la culata del arma en la cabeza. A continuación, Mason cae inconsciente. El protagonista de la obra se despierta en un puerto marítimo junto a Fidel Castro y Dragovich, un general al servicio de la unión soviética. Fidel Castro le dice a Mason que han matado a un doble mientras ríe a carcajadas. Seguidamente, Mason es trasladado a Vorkutá, una cárcel rusa.

*Ilustración 4: Captura de Pantalla: Call of Duty Black. Ops .Fidel Castro junto a Nikita Dragovich*

Todas y cada una de las descripciones se han realizado por observación propia del videojuego, no me he apoyado en ningún medio de comunicación, simplemente en mi experiencia jugable.

### 4.1.2 Narración secundaria: Reconstrucción de la época

La reconstrucción histórica que se lleva a cabo en Call Of Duty: Black Ops es a través de diferentes vías. La primera es situar la trama y las misiones en unos eventos históricos concretos y acotados, y que en mayor o menor mediada, son conocidos y recordados por el público. Una memoria que puede ser diversa y que son clasificables gracias a los estudios de Julio Arostegui. En La historia vivida: Sobre la historia del presente (2004) se hace distinción de una memoria directa, "la ligada a la experiencia vital propia y directa del individuo o del grupo"; memoria heredada "producto de la transmisión de otras memorias, de la memoria de los predecesores"; y memoria institucional, constituidos por lugares de memoria y prácticas del olvido" (2004:160). Cada individuo o grupo tendrá un recuerdo de los acontecimientos dependiendo de varias circunstancias.

La segunda vía es la narración contextual que se centra en la reconstrucción del ambiente. Estos son los elementos audiovisuales que no aportan a la trama, pero si marca al jugador ciertos patrones que ayudan a identificar una época concreta. Ya sea por algunos diálogos entre personajes, algunos escenarios, objetos de referencia histórica, indumentarias de personajes etc. Unos elementos que enriquecen al jugador para que pueda identificar unas situaciones históricas concretas. Un concepto que se relaciona directamente con la memoria colectiva (véase § 2.3) ya que estos elementos que ayudan a crear una imagen mental del contexto histórico son representaciones

colectivas en el pasado forjados en el presente (Traverso, 2007). Estos elementos audiovisuales son en su mayoría representaciones históricas anteriores que se han extraído de otros medios de comunicación de masas y que han funcionado con éxito (Ramos, 2020).

La trama lleva a tratar ciertos temas políticos internacionales, guerras civiles, revoluciones o el desarrollo militar de las potencias de la guerra fría. Acontecimientos como el contexto de la guerra fría, los cambios estructurales en cuba en 59, la creación del teléfono rojo, el embargo económico a cuba de Eisenhower, Los misiles de cuba, la revolución cubana, la muerte de Kennedy etc. Son trasladados a la obra ya que el acontecimiento de bahía de cochinos entronca directamente con varios elementos que sucedieron dentro de la guerra fría.

Estas referencias tienen poca profundidad en la obra ya que no forman parte de acontecimientos jugables, ni diálogos de los personajes. Pero si son datos que se ofrece al jugador mediante la recolecta de objetos que amplían información (véase § 4.3.2), la observación directa de los escenarios (objetos atuendos, placas conmemorativas etc), o en algunas frases establecidas de ciertos NPC (non-player character). Son mecanismos del autor para aprovechar esa interactividad del medio. Es una mecánica completamente opcional ya que su omisión no altera la trama principal, únicamente enriquece la profundidad y la credibilidad de la historia.

## 4.2 Personajes y colectivos

### 4.2.1 Roles geopolíticos

Al estudiar todos los personajes y colectivos se ha apreciado que todos ellos pertenecen a los bloques de la guerra fría, al capitalista y al comunista. Los personajes se mueven a favor de los intereses de su bloque con mayor y menor implicación moral. El bloque capitalista es el más relevante en la obra ya que la mayoría de los personajes son estadounidenses, además de los tres protagonistas. El bloque capitalista es marcado en la obra como el lado del bien, el héroe que debe imponerse al villano (bloque comunista). Sin embargo, el bloque capitalista es representado en la obra como una minoría frente al rival, ya que los comunistas son mayoría en número e infraestructuras. De acuerdo con Lipovetsky y Serroy (2009), el escuadrón de operaciones realiza acciones heroicas frente a hordas de enemigos irracionales que intentan impedir el objetivo del jugador. Es por ello, que El bloque comunista es marcado como un gran imperio villano al que hay que destruir y desestabilizar. Además, para potenciar el deseo de destrucción, se construyen personajes bajo los valores del odio, la maldad y el narcisismo para que el jugador no empatice con ellos.

### 4.2.2 Descripción de personajes

**A) Alex Mason**: Es el principal protagonista de la entrega, de origen estadounidense y miembro de un escuadrón de operaciones de la CIA conocida como operación 40. A este escuadrón pertenecen los protagonistas secundarios de este título, Woods y Bowman. El jugador vive la historia en la piel de Alex Mason ya que la narración se lleva a cabo en primera persona desde el punto de vista de este protagonista. La interactividad en los videojuegos hace que el usuario viva la experiencia jugable y su narrativa en su propia piel (véase § 1.1), además las desarrolladoras intentan crear protagonistas en los que los jugadores puedan verse reflejados bajo unos valores y una moralidad que encajan con los valores americanos. Rasgos como la individualidad, la competencia y el logro económico son valores sólidamente mantenidos por la sociedad norteamericana que concuerda con el protagonista de la obra Alex Mason (Espine, 1982). Mediante los diálogos o ciertas actuaciones dentro de la misión se pueden apreciar estos valores mencionados. Esto entronca directamente con el concepto de hiperhistoria, ya que se prima lo estético en cuanto a los valores de un personaje que protagoniza un acontecimiento histórico (Aguilar, 2008). Además, estas personalidades se reducen a héroes o villanos sin tener en cuenta otro tipo de factores, ya que, de esta forma, la construcción simplista de personajes es más accesible para un público de masas (Íbid.). Esta producción estética al servicio de un público de masas que comentan Lipovetsky y Serroy (2015), es demandado por el público, ya no es autónomo por una fuerza mayor:

> El capitalismo artístico es ese sistema que ha conseguido crear un régimen de arte inédito, un imperio estético que crece cada día que pasa: el del espectáculo y el entretenimiento que se presentan como arte de masas y se vuelve vehículo de consumo transestético de distracción (Lipovetsky y Serroy, 2015:220):

Este capitalismo estético es caracterizado por su fácil accesibilidad, no toma en cuenta las dificultades de la historia y los valores o la moral que puedan tener los protagonistas de un acontecimiento de tales características.

**B) Frank Woods:** El sargento Mayor Frank Woods es uno de los protagonistas de la obra. Es de origen estadounidense y también formó parte del escuadrón 40 junto a Mason y Bowman. Es representado en la obra como el líder de la misión ya que siempre toma la iniciativa en el conflicto armado, delega tareas y toma las decisiones del grupo. Una faceta que encaja con los valores americanos de la competencia y el liderazgo mencionados anteriormente. Woods asimila los enfrentamientos de forma agresiva y espectacular. Se puede apreciar en varias escenas como Woods toma decisiones que acaban con un resultado poco ortodoxo y espectacular. Esto enlaza con la imagen espectacular de Lipovetsky y Serroy (2009) donde la nueva tendencia está en el vértigo, la estupefacción del espectador, la velocidad de secuencias, la exageración etc.

**C) Joseph Bowman:** Es uno de los protagonistas de la obra, es de origen estadunidense y perteneció al escuadrón 40 junto a Woods y Mason. Es representado como el de menor importancia de los tres protagonistas de la misión, tiene escasos diálogos con otros personajes y no suele tomar acción en casi ningún momento de la trama. Se limita a seguir ordenes de Mason y Woods.

**D) Carlos:** Es un exiliado cubano que se alía con el escuadrón 40 para acabar con Fidel Castro. A pesar de ser cubano, está alineado con los intereses del bloque capitalista. Los

protagonistas y Carlos se conocen en un bar de ambientación castrista donde él es camarero. Esta información visual relacionada con la narración secundaria (véase **§** 4.1.2), aporta un contenido que enriquece la trama, ya que se puede interpretar que Carlos trabaja en un bar castrista para no causar sospecha entre las fuerzas de Fidel Castro.

**E) Fidel Castro:** Es el primer ministro de Cuba y el principal antagonista de la misión. Es el personaje que le da sentido a la trama, ya que el objetivo de los protagonistas es acabar con su vida. Fidel Castro es representado en la obra como el villano principal de la trama, un personaje malvado que se opone al héroe (Alex Mason) y siempre denota maldad (Jiménez 2010). Además concuerda con las características de villano propuesta Zoraida Jiménez Gascón (2010):" En cuanto a la personalidad, el villano es un ser cruel inmisericorde, despiadado,traidor, ambicioso y vengador que disfruta de su villanía . Y esto último es una cuestión importante: el villano se siente bien haciendo el mal" Esto se pude apreciar en la parte final de la misión, cuando Fidel Castro captura a Mason y ordena a ser encarcelado y con sufrimiento, mientras ríe a carcajadas con su cómplice. Fidel Castro actúa bajo los intereses de cuba y la unión soviética, por lo que lo podemos posicionar dentro del bloque comunista.

**F) Nikita Dragovich**: El general soviético Mayor Nikita Dragovich es otro de los antagonistas de la misión. Dragovich se considera el antagonista principal de toda la campaña, sin embargo, en la misión de la operación 40 tiene un rol más secundario que Fidel Castro. Dragovich es el encargado de llevar a Mason a la cárcel de Vorkutá, además de su tortura. Es representado en rol de villano al igual que fidel Castro, unos valores de villano que se pueden apreciar cuando tiene a Mason capturado y le dice: "Sufrirá peor que en sus peores pesadillas. Tengo planes para usted, americano."(Call of duty: Black Ops, 2010). Tras finalizar la misión, Dragovich y Fidel Castro oficializan una alianza entre sus naciones (Cuba y la Unión Soviética) para acabar con el bloque capitalista.

**G) CIA:** Es la agencia central de Inteligencia de los Estados Unidos. La CIA es una agencia gubernamental de estados unidos que proporciona inteligencia objetiva en países extranjeros y en materias globales al presidente, al consejo de seguridad nacional y otras entidades gubernamentales para la toma de decisiones sobre seguridad nacional (CIA, 2022). La CIA es una pieza clave dentro del argumento de la obra porque es el organismo que pone en marcha la invasión en bahía de Cochinos, además recluta a los solados Mason, Woods y Bowman bajo la operación 40 para que sean los encargados de ejecutar el plan.

## 4.3 Elementos del medio

El análisis se elaborará a través de una perspectiva ludológica y narratológica.

### 4.3.1 Perspectiva ludológica

**Estructura**

Call of Duty Black Ops ofrece una narrativa continua y sin cortes. La historia comienza de principio a fin sin misiones secundarias donde la trama se configura como una única misión que va de principio a fin. Sin embargo, esto puede resultar engañoso ya que la narración se organiza en misiones bien diferenciadas (García Moreno, 2017). Estas misiones articulan una narración fragmentada ya que cada misión corresponde con una época diferente a la anterior, en otro país diferente y con otros personajes. Aunque todas y cada una de las misiones dan respuestas a las preguntas planteadas por la trama. Es obligatoria seguirlas en orden, además no se entenderían sin el orden establecido. Esta estructura de misiones favorece a un tipo de narración histórica ya que se marcan en cada una de ella datos relevantes para que el jugador no pierda el hilo de que, donde, cuando, como y porque de la misión.

**Reglas**

Las reglas son interpretadas como una estrategia narrativa por parte del creador, ya que marca unas pautas de comportamiento para el jugador y unas limitaciones para que la narración se entienda.

En algunas partes de la misión el jugador tiene libertad para abordar ciertas situaciones. Estas son el sigilo o el combate directo. El sigilo es una mecánica que premia al jugador ya que resuelve los conflictos propuestos por el autor y con el mínimo riesgo a ser derrotado en partida. Sin embargo, el videojuego premia al jugador que toma la vía del combate directo ya que las mecánicas de sigilo son escasas y poco estéticas. El combate directo crea una sensación de espectacularidad que no transmite el sigilo, por lo que esta vía de abordar situaciones queda a un segundo plano y se mantiene en el videojuego por ofrecer algo más. Además, esto choca frontalmente con la trama ya que debería ser una misión elaborada en sigilo ya que los soldados enemigos superan en número a los protagonistas.

**Libertad de exploración**

La libertad que se le ofrece al jugador de explorar los escenarios entronca directamente con el factor diferencial del medio del videojuego: La interactividad (García Moreno, 2017). Por lo que esta exploración es otra de las herramientas para desarrollar la narración.

La libertad de exploración está limitada al objetivo de la misión, es decir, puedes explorar los escenarios en los que el jugador se encuentra actualmente, no puedes volver atrás (en la mayoría de casos) o puedes saltar a escenarios futuros sin haber recorrido los intermedios. Dentro de los escenarios puedes abarcar varios metros donde puedes encontrar coleccionables e incluso más información adicional acerca de la misión como por ejemplo: cuadros, placas, libros etc. Es por ello que, aunque la libertad de exploración está muy limitada, premia al jugador.

La libertad en la exploración es algo cada vez más común en los juegos actuales y la forma lineal de exploración se ha quedado atrás. Las razones podrían relacionarse con la potencia de los equipos actuales que permiten escenarios más amplios y con alto detalle. Y también con la tendencia popular a crear videojuegos de mundo abierto (García Moreno, 2017.).

### 4.3.2 Perspectiva Narratológica

#### Narración audiovisual

La narración se caracteriza por la ausencia de textos y la fuerte presencia audiovisual. La narración se produce a un solo nivel, es decir, el jugador no puede profundizar en la narración ya que no existen otros elementos que no sean los diálogos entre personajes. La ausencia de hipertexto, característica esencial en el medio, es un factor a tener en cuenta ya que la narración deja de ser interactiva en el plano narratológico.

Si bien es cierto, que mediante la exploración del espacio se pueden observar varias capas de información que aportan a la trama. Una serie de objetos que no se observan a simple vista y complementan la información ofrecida por los personajes. Además, hay esparcidos por el escenario unos objetos que al recogerlos podrán ampliar información el menú de pantalla.

#### Toma de decisiones

Dentro del medio del videojuego se ofrece un cibertexto que ofrece un determinado número de vías para su construcción y tras lo comentado por Pérez (2010) en relación con los enlaces a otros textos, es necesario la construcción del mismo por un jugador. Este título permite una construcción del jugador muy superficial ya que no permiten la toma de decisiones por parte del jugador

El autor no dejará espacio para que el jugador pueda decidir hechos históricos. Las únicas tomas de decisiones que puede realizar el jugador están relacionadas con mecánicas ludológicas y no narratológicas: Matar enemigos o no matarlos, unas decisiones sin relevancia para la perspectiva narratológica.

## 4.4 Escenarios y ambientación

A lo largo de la obra, el autor recurre a diferentes localizaciones y escenarios para representar diferentes conflictos históricos, todos ellos con una ambientación diferente y basados en regiones reales. En el presente proyecto nos centraremos en Cuba y en el escenario del interrogatorio (véase **§** 4.1.1) ya que son los escenarios de la misión que

he tratado de analizar. Es por ello por lo que me centraré en 4 escenarios concretos: El escenario del interrogatorio, El bar de ambientación castrista y los alrededores, el recinto y los alrededores de la mansión de Fidel Castro y por último, el aeródromo y los alrededores. Estos escenarios son muy importantes en cuanto a la representación histórica de los acontecimientos ya que como marca Rosenstone (1997) en cuanto al valor del cine en ser un transmisor de representaciones históricas, esta representación en el medio del videojuego resulta pareja al cine, ya que se recuperan vivencias del pasado viviendo conflictos individuales y colectivos tal y como se aprecian en la experiencia cinematográfica.

**Escenario del interrogatorio:**

Este escenario es representado como una localización ficticia dentro de la obra ya que no pertenecer a una localización concreta dentro del hecho histórico. Nos encontramos ante una sala lúgubre y oscura donde el protagonista se encuentra en una silla eléctrica con varios monitores justo delante. En la parte superior se puede apreciar una cabina donde parece que se encuentran las personas que están realizando el interrogatorio. La iluminación a pesar de ser lúgubre es muy intensa y brillante ya que hay varios focos que apuntan directamente a la cara de Mason, algo que se hace molesto a la vista. Este escenario se han representado infinidad de veces en otros medios como el cine o las novelas, y es que es así como el autor consigue que el espectador recuerde este escenario como algo verídico y real, ya que gracias a la repetición de retrolugares ya probados con éxito en otros medios, el espectador concluye en que este es un escenario histórico (Ramos, 2020).

*Ilustración 5: Captura de Pantalla: Call of Duty Black Ops. Sala del interrogatorio. una cabina rodeada de monitores con números rojos.*

**Bar de ambientación Castrista:**

El escenario del bar y los alrededores representan un bar de la época castrista con una multitud de simbología revolucionaria y comunista. En el bar se puede apreciar varios carteles de Fidel Castro además de eslogan de la revolución cubana y publicidad de diferentes productos cubanos. En la radio del establecimiento suenan canciones cubanas que ayudan a recrear la ambientación de cuba en la década de los 60, además los uniformes de los personajes son fieles a representaciones estéticas ya probadas a la cuba en la década de los 60. Todos estos elementos son compartidos por otros títulos basadas en una memoria estética de la época generada por medios de comunicación a través de establecimiento y reproducción de mediaciones en pantalla (Ramos, 2020)

La ambientación en las afueras del bar también recrea esa cuba de los años 60 mediante elementos visuales como una multitud de carteles de comercios en español, banderas de cuba, etc. Además, los edificios y comercios son fieles a esa memoria estética ya mencionada. Pero como ya hemos mencionado en otras áreas del estudio, esta representación histórica no está ligada a un pasado documentado sino más bien a su similitud con otros productos de éxito con un contexto similar (Íbid).

*Ilustración 6: Captura de Pantalla: Call of Duty Black. Ops. Bar de ambientación castrista. Cuadro de Fidel Castro*

**Mansión de fidel Castro**

El complejo donde se sitúa la mansión ocupa un gran escenario con una gran dimensión. Es el escenario con una mayor carga gráfica, un aspecto interesante ya que la potencia gráfica de ordenadores y consolas actuales permiten una recreación más rica y con más matices del entorno, que permiten recrear una época concreta (García Moreno, 2017). La mansión es fiel a esa memoria estética anteriormente mencionada, con cuadros y

carteles de simbología castrista, además de banderas de cuba, objetos y otros elementos como productos alimenticios, tabaco etc. El escenario de la mansión es representado en un atardecer naranja con el cielo despejado situado en una localización con montañas y densa vegetación. Los patios de la mansión son muy coloridos gracias a la iluminación, las habitaciones contienen una gran cantidad de objetos y texturas que permiten atraerse de la tensión de la trama. Esto entronca directamente con el concepto de la imagen como hiperspectácuolo propuesto por Lipovetsky en su trabajo *De la ligereza* "Un arte ligero que, como la moda, funciona poniendo entre paréntesis o reduciendo la dimensión del sentido en beneficio del asombro y la sensación inmediatos" (2016:225). Un arte que disminuye y suaviza el contexto para dar a la trama un descanso de un acontecimiento cargado de matices políticos, ideológicos y morales.

*Ilustración 7: Captura de Pantalla: Call of Duty Black. Ops. Vistas al complejo de la mansión de Fidel Castro*

## Aeródromo

Es el escenario donde se da un conflicto armado de mayor alcance y se concluye la trama de la misión. Está conectado con el escenario de la mansión de Fidel Castro por lo que comparten rasgos en cuanto a la vegetación de la zona y la orografía montañosa. Es una representación de un aeródromo militar bajo el dominio del régimen castrista, hay una gran variedad de aviación de guerra, vehículos de logística militar, vehículos con artillería pesada, etc. En el videojuego es representado como un campo abierto de fuego directo por lo que podemos ver disposición de trincheras y otros elementos comunes a escenarios de guerra abierta como coberturas con sacos de harina etc.

*Ilustración 8: Captura de Pantalla: Call of Duty Black. Ops. Vistas en el aeródromo*

## 4.5 Narrativa y estilo

El primer factor a tener en cuenta en cuanto al estilo que usa el autor para dar forma a la narración es el tipo de narrativa. Según la clasificación y definición de Ruiz (2013), es de esta tipología porque la obra ofrece una narración en la que unos personajes protagonistas (operación 40), que son los que son controlados por el jugador, y cuyas vivencias son las que se transmiten siendo estas ajenas por completo a su vida

Los videojuegos representan diferentes fases en cuanto a al personaje jugable: La primera sería en la que el protagonista jugable desarrolla su actuación/narración dentro de la partida, y la otra sería las consecuencias de esa actuación, que se muestran en escena de video/cinemática (Cuadrado, 2013). Es por ello que el protagonista jugable adquiere una dualidad de funciones, siendo quien ejecuta las decisiones del jugador y adquiere las características de un personaje cinematográfico (Íbid.).

En estas cinemáticas se producen los acontecimientos más relevantes que hacen avanzar a la trama. Es cierto que, durante la actuación del jugador, la trama se va desarrollando poco a poco, pero no es hasta que aparecen las cinemáticas, cuando se producen esos puntos de inflexión. El autor aprovecha estos momentos de escenas de video para ser más creativo en cuanto a la distribución de planos, diferentes enfoques, etc, que favorecen un mayor dramatismo y autenticidad a la narración.

Sin embargo, estas cinemáticas están camufladas dentro de esta obra, ya que la narración es en un único plano secuencia, por lo que no hay ningún salto de cámara ni fondo en negro que de pie a la entrada de una cinemática (Gosciola, 2009). Según Vicente Gosciola el plano secuencia: “es el registro sin interrupciones realizado por una cámara en movimiento”. Un recurso cinematográfico que en el videojuego recibe el nombre de primera persona y que son adaptados en el medio para que todos los planos sean desde el punto de vista del narrador, que es al mismo tiempo el protagonista

(Íbid.). Por reflejos de espejos o grabaciones de su cara, es como el espectador conoce al protagonista.

A lo largo de la narración podemos observar que se utiliza un recurso narrativo que es el flashback. Un recurso que según la RAE: "Técnica narrativa utilizada en cine y literatura que consiste en intercalar en el desarrollo lineal de la acción secuencias referidas a un tiempo pasado". Un recurso que vemos a lo largo de toda la campaña ya que es la herramienta principal para comprender y descubrir el pasado de Mason. Esta técnica narrativa no se utiliza como una instancia cinemática sino como una secuencia interactiva (Ahumada, 2017). Si logramos conectar estas instancias interactivas, que en este caso sería las operaciones militares que realizó Mason antes de ser capturado, el protagonista irá recordando estos eventos y la conexión con los números (véase § 4.1.1). En *Lost: Via Domus (2008),* Se utiliza este recurso narrativo con un objetivo bastante similar a Call of Duty Black Ops, ya que a través de los Flashbacks el protagonista recuerda unos hechos muy importantes para la trama (Íbid.).

## 5. Análisis comparativo

En esta parte de la investigación nos centraremos en realizar un análisis comparativo entre el hecho histórico de la invasión de Bahía Cochinos (1961) y lo representado en el videojuego, con el objetivo de encontrar similitudes y diferencias entre la historia y la reconstrucción planteada en la obra. A través de los tipos de memoria y el concepto de hiperhistoria, trataremos de analizar diferentes aspectos en cuanto a las similitudes y diferencias, además de dar respuesta a los motivos del autor por recrear la historia de tal forma. El análisis se realizará a través de la observación directa del videojuego y la documentación aportada del hecho histórico en el marco teórico. Comenzaremos con el conflicto en sí, los antecedentes y consecuencias no serán analizados en esta parte, pero si nos valdremos de ellos para una mayor comprensión del conflicto y analizar así la intencionalidad del autor en la reconstrucción.

En un primer nivel de análisis se pueden apreciar similitudes en el planteamiento de los hechos, ya que la invasión se llevó a cabo por un batallón entrenado y equipado por el servicio de inteligencia americano. Sin embargo, es aquí donde encontramos el primer distanciamiento ya que el batallón 2506 estuvo formado por exiliados cubanos anticastristas y en el videojuego lo formaban tres militares americanos, siendo además los protagonistas de la obra. Esto es por una cuestión de identidad ya que, si el público se identifica con los protagonistas, estos interpretaran y experimentaran la narración en primera persona, como si se trataran de unas vivencias personales propias (Cohen, 2001).

Esa identificación del público con los protagonistas es en parte por la nacionalidad y es por ello por lo que al autor quiso representar como los protagonistas del batallón a tres personas estadounidenses. Otro aspecto a tener en cuenta es la figura de Carlos (véase § 4.1.1), porque también forma parte del plan que propone la obra y es un exiliado

cubano. El autor ha mantenido esa figura histórica del exiliado cubano en el personaje de Carlos y su equipo.

En la obra se ha configurado como enemigo de la trama a Fidel Castro y a Dragovich, siendo uno de ellos un personaje ficticio que simplemente ayuda a dar más profundidad a la trama; es por ello que nos centraremos en la figura de Fidel Castro. La memoria colectiva de Castro lo sitúa como un enemigo de los valores capitalistas y occidentales, se sitúa esta visión como la memoria dominante y esto tiene una serie de implicaciones, ya que, de acuerdo con Aguilar Fernández:

> Las ideas, memorias, identidades que, a pesar de estar sometidas a continua revisión pueden, en distintos momentos, compartir determinados grupos sociales, a muchos nos interesan no por su coherencia interna, ni por si coincidencia con lo realmente acontecido, sino porque son capaces de mover voluntades y de explicar comportamientos de gran relevancia política y social (2008: 65-66).

Un concepto que explica la aceptación de tratar a este personaje como a el villano de la obra, un villano que además de lo mencionado, mantiene ese rol por la construcción que le han dado los autores (véase § 4.2.1). La causa de la invasión es vista en la obra videolúdica como un deber, ya que el termino de "enemigo" tiene un único significado en un contexto de guerra: una fuerza que quiere aplastar a otra y que puede destruirla (Todorov, 2008). De esta manera, hay que neutralizarla y destruirla para que no acaben con nosotros. El asesinato del villano deja entonces de ser un crimen a un deber (Íbid.).

La ausencia de la sociedad civil en los conflictos armados y la conversión del espacio geográfico digital en campos de batalla ayudan a sustentar esa visión de ver al enemigo como un obstáculo para alcanzar los objetivos (Ramos, 2020). Como hemos mencionado en otros apartados, se tienden a favorecer a las clasificaciones simplistas de héroes y villanos en el campo de la memoria, sin embargo, los hechos históricos son más complejos y de mayor profundidad.

Una vez tratado el planteamiento del conflicto debemos analizar el acontecimiento bélico. En primer lugar, analizaremos como ha tenido lugar el enfrentamiento del videojuego entre el bloque capitalista (protagonistas) y el comunista (antagonistas). Desde el comienzo de la campaña, el enfrentamiento directo se ha caracterizado por una carga muy agresiva de fuego enemigo por parte de los dos bloques. Se han implementado una gran cantidad de armas de fuego que concuerda con equipamiento bélico real, ya sean armas, aviación, artillería, vehículos, etc. La espectacularidad vista en el escenario del videojuego llama la atención por su diversidad de situaciones en las que siempre se está en continuo conflicto, así, vemos que "el hiperspectaculo dentro del videojuego histórico se sirve a través de las constantes escenas de acción, ultramovimiento y cinemáticas explosivas de acuerdo con el lenguaje del cine de acción contemporáneo" (Ramos, 2020).

Dicha afirmación se encuentra vigente dentro del título y que favorece a la imagen que descarga información en pequeñas dosis (Íbid.). Esta imagen desligada al texto se centra en mostrar espectacularidad y aporta información en el hecho espectacular. Así, en los juegos de temática bélica rara vez se mostrará al jugador fuera del frente (Íbid.).

Un concepto que entra en contraposición con el hecho histórico, ya que fue una incursión donde se capturaron a la mayoría de los soldados invasores. El dominio del bloque comunista en esta contienda no es representado en el videojuego, ya que en la mayor parte del título sucede justamente al revés, y además con menos fuerza que el rival. La causa de esta fuerza minoritaria que se impone a la mayoritaria entra en relación directa con el concepto de hiperhistoria (véase § 2.3), ya que se prima al espectáculo a la versión fidedigna de los hechos. Un concepto que se pueden analizar mediante dos visiones: una visión que pone de manifiesto el uso de la memoria con motivos nacionalistas o identitarios, ya que el trascurso de los hechos se narra con un motivo claramente político; y otra visión que antepone el entretenimiento de masas a la actividad investigadora y profesional a favor del capitalismo artístico para generar ingresos y beneficios.

Los videojuegos históricos sirven de percepción colectiva de sucesos históricos y su representación en la cultura de masas. Los jugadores sienten que tras disfrutar obras como Call of Duty han aprendido de historia y de esa manera videojuegos como el que trato de analizar se ha convertido en fuente de identidad para nuestra época de acuerdo con lo conceptos de Baudrillad (2000) con respecto a lo mencionado:

> Ya no tenemos tiempo para buscarnos una identidad en los archivos, en una memoria, en un pasado, ni tampoco en un proyecto o en un futuro. Necesitamos una memoria instantánea, una conexión inmediata, una especie de identidad publicitaria que pueda comprobarse en el instante mismo (2000: 21)

La velocidad, la falta de tiempo y el estrés del mundo contemporáneo hacen que los videojuegos se constituyan como fuentes de identidades nacionales. Una verdad probable que se puede comprobar acudiendo a las listas de libros más vendidos, series o películas más vistas y videojuegos más jugados. Es notable como el oficio del historiador en nuestro presente ha perdido relevancia en los medios de comunicación de masas (Ramos, 2020) .

Además, estas tendencias son impulsadas por el apoyo institucional, Alberto Venegas (2020) nombra un caso clarificador que demuestra este tipo de afirmaciones. “Medal of Honor, apoyado por el grupo de veteranos militares encargados de asignar la homónima Medalla del Honor de Estados Unidos, las relaciones entre los estudios de desarrollo de videojuegos bélicos y las asociaciones de veteranos y de recuerdo de los distintos eventos representados”.

De esta manera, las desarrolladoras en muchos casos no representan el pasado por la curiosidad o por el ideal de verdad, rasgos característicos de la historia de los historiadores, más bien atienden a intereses particulares inventando parte de la historia (Le Goff, 1991).

En el presente análisis cabe destacar el final de la misión del videojuego ya que, aunque no corresponda con los hechos históricos si comparten el mismo resultado que es la derrota del bloque capitalista en la misión. Una vez adentrados en la mansión de Fidel Castro y acabar con toda la resistencia, los protagonistas llegan hasta la habitación del presidente cubano. Justo antes de entrar Woods le dice a Mason: “¿Preparado para cambiar la historia?”(Call of Duty, 2010), una frase con altas implicaciones políticas ya

que por lo mencionado anteriormente, van a lograr su objetivo legítimo que es un deber para la sociedad.

Un concepto que se relaciona directamente con la recuperación del mito de la experiencia de guerra, un concepto diseñado para legitimar los conflictos armados, trasladando así la cruda realidad (Mosse, 2016). La memoria de guerra se convirtió en vivencias casi religiosas porque habían otorgado a la nación sentimientos religiosos (Íbid.).

En Estados Unidos este mito de guerra llegó a su máxima expresión con los atentados del 11 de septiembre (Faludi, 2009). En los medios de comunicación de masas hay muchas referencias a la memoria oficial de la segunda guerra mundial mediante obras cinematográficas en las que se llevó el recuerdo del conflicto con obras militares (Ramos, 2020).

El final de la misión lleva a que Mason descubra que no han matado a Fidel Castro sino a un doble. Poniendo una capa más de maldad a la figura de Fidel Castro, ya no solo por querer torturar al protagonista de la obra al ser capturado, ha realizado una operación con miles de muertos únicamente para capturar a Alex Mason. Como podemos comprobar, unos hechos muy desligados al acontecimiento histórico en el que las fuerzas de la CIA fueron rápidamente repelidas y sin la configuración de un plan macabro por parte de Fidel Castro.

## 6. Conclusiones

El videojuego Call Of Duty; Black Ops hace una representación histórica de la invasión a Bahía de Cochinos (1961) bajo los intereses particulares del autor y no como una labor investigadora ligada a la historicidad del hecho. Son vistos como una forma de entretenimiento que tienen como objetivo final el rédito económico, además de otros factores ideológicos. Por lo que ha de buscar un redito económico más que una función educativa o informativa.

El videojuego no es una forma de historia, sino más bien una forma de memoria. En el medio del videojuego se reconstruye un hecho histórico bajo una memoria colectiva que recuerda una representación del pasado forjada en el presente. Esto nos permite considerar al medio no como una fuente histórica sino más bien como un elemento de creación de identidades. Unas identidades forjadas bajo los cánones de la hiperhistoria y el hiperespectaculo. Una representación del pasado ligada a la seducción, el arte bélico y el espectáculo que convierte el pasado en un producto para el consumo de masas.

Bajo estos cánones ya establecidos en muchas otras industrias, los videojuegos históricos establecen estos factores desligados al pasado documentado para que el jugador sienta estas identidades bajo el capitalismo estético. El jugador condicionado por el mundo posmoderno de la multidisciplinariedad y la velocidad, busca identidades que el videojuego puede ofrecer mediante este uso de hiperhistoria. Algo que favorece a las desarrolladoras por el rédito económico que supone este modelo, y otros intereses políticos relacionados con los mensajes nacionalistas.

En el análisis se han dado respuesta a la pregunta de la hipótesis: ¿cómo y por qué recuerda el videojuego? El videojuego recuerda la historia porque atiende a unas necesidades de identidad que le posibilitan el rédito económico y lo recuerda como una forma de memoria y no de historia.

Esto nos permite hablar de otro planteamiento, el pasado visto como diversión o como problema. Para responder a este planteamiento me valdré de la información de The Guardian, donde realizaron un reportaje titulado como "Call of Duty: WWII podría ser el juego más importante de todos los tiempos para los historiadores" (Nielsen, 2017). Sin embargo, cuando jugaron el videojuego, cambiaron el titular por "Call of Duty: WWII trata de matar por diversión ¿Para qué pretender otra cosa? (Stuart, 2017). Un reflejo de la industria que ve el pasado como diversión y como advierte Traverso:

> Ese fenómeno releva indudablemente un proceso de *reificación del pasado,* es decir, su transformación en objeto de consumo, estetizado, neutralizado y rentabilizado, listo para que la industria del turismo y del espectáculo lo recupere y reutilice (2011:14).

Teniendo en cuenta la relación de la saga Call of Duty con la historia, se plantean varias líneas de investigación futuras en relación con la gran cantidad de usuarios que siguen consumiendo la saga hoy en día. Un estudio en profundidad de la comprensión de ciertos acontecimientos históricos por parte de usuarios habituales de Call of Duty, en comparación a usuarios que no consumen videojuegos históricos de forma habitual, todo ello mediante un análisis comparativo.

## 7. Bibliografía

García Moreno, R. (2017). *La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga Metal Gear*.

Aguilar Fernández, Paloma (2008), *Políticas de la memoria y memorias de la política. El caso español en perspectiva comparada*. Madrid: Alianza Editorial, 583 pp.

St Clair, A., & Tinoco, M. (2011). La invasión a bahía de Cochinos, Cuba, desde la mirada de la población de Bilwi, Puerto Cabezas, Nicaragua. *Ciencia E Interculturalidad*, *7*(2), 10–18. https://doi.org/10.5377/rci.v7i2.428

Morales, F. J. (1987). Comentarios en torno a" Pensamiento grupal". *International Journal of Social Psychology, Revista de Psicología Social*, *2*(1), 181-189.

Perez, O. (2010). *Análisis de la significación del videojuego: Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso* (tesis doctoral). Recuperado de B.40491-20109788469382936http://www.tdx.cat/TDX-1008110-125038http://hdl.handle.net/10803/7273

Aarseth, Espen(2004). "Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation". Electronic Book Review. Consultado en https://electronicbookreview.com/essay/genre-trouble/

Frasca, Gonzalo (1999) 'Ludology Meets Narratology. Similitude and Differences between (Video)games and Narrative'. Originally published in Finnish in Parnasso 1999: 3, 365–71.
Online: http://www.ludology.org/articles/ludology.htm

Arostegui, J. (2004). *La historia vivida: sobre la historia del presente*. Alianza editorial, Barcelona

Lipoveysky, G., y Serroy, J. (2015). *La estetización de la realidad: vivir en la época del capitalismo artístico*. Anagrama, Barcelona.

Jiménez Gascón, Z. (2010). *La construcción del villano como personaje cinematográfico.* Frame, 6, 285-311.

Rosenstone, R. (1997). *El pasado en imágenes: El desafío del cine a nuestra idea de la historia*. Barcelona: Editorial Ariel.

Gosciola, V. . (2009). Narrativa audiovisual de los video juegos: Aspectos comunes con el cine. *Cuadernos.Info*, (25), 51–60. https://doi.org/10.7764/cdi.25.46

Cuadrado, A. (2013). Acciones y emoción: Un estudio de la jugabilidad en Heavy Rain. En Scolari, C. A. (Coord.). *Homo Videoludens 2.0: De Pacman a la gamificación* (pp. 20-50). Barcelona: Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona.

Ruiz, X. (2013). Juegos y videojuegos: Formas de vivencias narrativas. En Scolari, C. A. (Coord.). Homo Videoludens 2.0: *De Pacman a la gamificación* (pp. 20-50). Barcelona: Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.ª ed., [versión 23.5 en línea]. <https://dle.rae.es> [23 de agosto de 2022].

Ahumada, E.P. (2017). Mirar y jugar Diálogos posibles entre series televisivas y videojuegos.

Cohen, J. (2001). Defining identification: a theoretical look at the identification of audiences with media characters. *Mass Communication and Society*, *4*(3), 245-264.

Todorov,T. (2008). *El miedo a los barbaros*. Galaxia Gutemberg, Barcelona.

Baudrillard, J. (2000). *Pantalla total*. Anagrama, Barcelona

Mosse, G. (2016). *Soldados caídos: La transformación de la memoria de las guerras mundiales*. Prensa de la Universidad de Zaragoza, Zaragoza.

Faludi, S. (2009). *La pesadilla terrorista. Miedo y fantasía en Estados Unidos después del 11-S*. Anagrama Barcelona

Nielsen, H. (2017). "Call of Duty: WWII could be the most important game of all time for historians." The Guardian. Consultado el 16 de Agosto de 2022, desde https://www.theguardian.com/technology/2017/apr/25/call-of-duty-wwii-historians-video-games-activision

Stuart, K. (2017). Call of Duty WWII is about killing for fun. Why pretend otherwise? The guardian. Consultado el 15 de Agosto de 2022. Desde https://www.theguardian.com/technology/2017/apr/27/call-of-duty-wwii-activision-realism-killing

CIA. (1 de SEPTIEMBRE de 2022). *CENTRAL INTELLIGENCE AGENCY*.

ESPINE, N. A. (1982). CRITERIOS Y VALORES DE LA CULTURA ANGLOSAXO-AMERICANA y DE LA CULTURA LATINA:. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 63-79.

Hernández-Echevarría, C. (17 de abril de 2021). *La Vanguardia.* Obtenido de https://www.lavanguardia.com/historiayvida/historia-contemporanea/20210417/6874093/bahia-cochinos-fracaso-cia-apuntalo-castro.html

Lipovetsky, G. (2016). *De la ligereza.* Barcelona : Anagrama.

Lipovetsky, G., & Serroy, J. (2009). *La pantalla global: Cultura mediatica y cine en la era hipermoderna.* Barcelona: Anagrama.

Ramos, A. V. (2020). *Pasado interactivo. Memoria e historia en el videojuego.* Sans Soleil Ediciones.

Sanz, J. L. (12 de noviembre de 2010). *Hobbyconsolas.* Obtenido de https://www.hobbyconsolas.com/reviews/review-del-esperado-call-of-duty-black-ops-9321

Traverso, E. (2007). *El pasado, instrucciones de uso. Historia, memoria y política.* Marcial Pons, Ediciones Jurídicas y Sociales.

Vaz, B. (2016). La convergencia ludo-narratológica enel diseño de videojuegos de rol: las mecánicas jugables de Dark Souls contra el diagrama de flujo de Mass Effect. *RAZÓN Y PALABRA*, 1-28.

Vgchartz. (2 de 12 de 2022). *Vgchartz*. Obtenido de Vgchartz: https://www.vgchartz.com/gamedb/?name=call+of+duty