

## La imagen romántica de España en el Videojuego

Luis Navarrete (Universidad de Sevilla, España)

**Abstract** The genre of *españolada* (a book, film, show, etc., giving a clichéd, stereotypical image of Spain) is an interdisciplinary category established during the last four centuries through art forms belonging to the Spanish folk tradition. The objectification of this reality as a commercial product and cultural label promoted by Romanticism has served the literature, painting, music and cinema to transmit an exaggerated misconception of Spain. As an inevitable process, the *españolada* has also been developed in video games via a twofold dimension, which starts an on-going line of research for Game Studies in Spanish.

**Sumario** 1. Introducción. — 2. Materiales para la evolución de la noción de españolada. — 3. El resultado de la españolada en los videojuegos. — 3.1. La españolada tradicional en los videojuegos. *Bull fight* y *Olé, toro*. — 3.2. La evolución de la españolada en videojuegos españoles. *Chorizos de España*. — 4. Conclusiones.

### 1 Introducción

La reunión en un mismo marco de dos conceptos en apariencia distantes y ajenos como los de españolada y videojuego merece una explicación detallada. Así, parece lógico comenzar este artículo estableciendo algunas consideraciones generales sobre este binomio que sirvan de guía al lector. El objetivo principal del presente trabajo es desvelar las relaciones existentes entre uno de los géneros artísticos más problemáticos de la cultura española y su representación a través del más novedoso de los grandes medios expresivos, el videojuego.

Esta investigación pretende aclararme las premisas básicas del concepto de españolada para luego acercarse a aquellos videojuegos que pueden considerarse entre sus límites. Por simple precaución metodológica comenzaremos explicando las dos acepciones de españolada adecuadas a nuestros propósitos para, seguidamente, adentrarnos en la peculiar formulación de la noción de representación propuesta por el videojuego, algo esencial si tenemos en cuenta que en última instancia el acto de representar es la meta de cualquier aparato discursivo. Finalmente, analizaremos una tríada de videojuegos españoles y extranjeros circunscritos a la imagen de la españolada.

Nuestra hipótesis principal es que 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 del artículo, una segunda tipología de españolada nos permitirá comprobar la existencia de videojuegos que proponen un uso crítico del concepto.

Básicamente, nuestra propuesta puede resumirse en la imposibilidad de que los videojuegos, dado su carácter puramente comercial, representen con precisión la imagen de España. Sin embargo, una vez analizada esta cuestión, trazamos una evolución del concepto primigenio de españolada que nos llevará hacia videojuegos que hacen un uso crítico de la noción de españolada entendida como realidad mortecina y yerma de nuestro país.

## 2 Materiales para la evolución de la noción de españolada

Para nuestros intereses vamos a manejar un concepto de españolada bastante amplio y complejo. 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. 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 1990, p. 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.

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. 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 (Moncayo 1914), 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 1914, pp. 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. 1984, p. 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 cachondeo', El Real Madrid, el Atlético, Manolo Escobar, los olivos de Jaén, el aborregamiento de la televisión, el nepotismo, las corridas benéficas, la subliteratura 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. 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.

### 3 El resultado de la españolada en los videojuegos

Para ilustrar la relación del medio con la españolada hemos escogido una tríada de videojuegos. Deliberadamente no hemos reparado en unificarlos por plataformas. Aun conociendo que este criterio puede ser determinante en la profundidad del tratamiento de la españolada, nos pareció un criterio difícil de sistematizar en este primer acercamiento. Los criterios que hemos seguido en la elección de los juegos pueden resumirse en dos ideas. Por otro lado, la simplicidad de los discursos analizados impide la aplicación de ningún método más que el llano señalamiento del subrayado que hacen de la imagen estereotipada de España. Estos videojuegos no son narrativos, desprovistos de cualquier contenido humanista propicio para el análisis, basan su éxito en una sencilla mecánica que viene a simbolizar la superficialidad que hacen del tratamiento de cualquier temática.

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. Establecer 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 trabajo, 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 videolúdicas 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. Para una mejor exposición de ambas clasificaciones nos permitimos presentarlas bajo epígrafes separados.

#### 3.1 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 pre-

sentaban 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 cante *jondo*, la religiosidad fúnebre y el sombrero ancho (González Climent 1956). 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. El juicio del escritor y periodista del regeneracionismo, José María Salaverría, resume el sentir de la intelectualidad española de las primeras décadas del siglo XX: «mientras presentemos como monumentos nacionales el gitano, la juerga flamenca y las corridas de toros, ¿podremos exigir decididamente que nos tomen en serio?» (Salaverría 1927).

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 [1884] 1982, p. 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 cosas de España. Como subrayó Francisco Ayala: «Merimée escribió *Carmen*, Bizet la convirtió en ópera: había surgido l'espagnolade» (Ayala 1998, p. 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 madator 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*» s. d.). 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 vivir en una 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*, y *Star Jacker* (The International Arcade Museum 2013). Según la información publicada por el *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. 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 su atención. Con buen criterio, la jugabilidad ha primado por encima de la fidelidad. Liberado de cualquier compromiso con la 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* (Emile Bourgeois, 1916), filme francés donde los marineros españoles se lanzan a bailar por sevillanas después de avistar tierra (Navarrete 2009, p. 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 divulgar 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 n. 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 Europa. 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* (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 abría 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» («El dinamismo de Dinamic» 1985, p. 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» (Esteve 2012, p. 166).

La disputa del caso *Olé, Toro* deja entrever claramente un debate de larga tradición en otras manifestaciones artísticas: 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 española. 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. Pongamos un ejemplo. Desde un punto de vista formal, si pintamos una botella de vino técnicamente perfecta (lo formalmente perfecto depende del gusto y de los fines del artista en cada época), podremos aventurar que estamos ante una obra de arte. Si en su lugar pintamos un Cristo mal ejecutado, éste resultará una obra inferior a nuestra botella, pero si ejecutamos un Cristo formalmente perfecto, esta pintura podrá entrar en universos (relaciones interhumanas, sentimientos, problemas vitales, morales, éticos) vedados para esa botella técnicamente perfecta. Lo que hace que un videojuego no sea una mera botella es justamente su contenido ideológico, su capacidad para encerrar en una forma el modo de pensar de una determinada época. 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 pesa 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 2012, p. 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*», 2008). 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.

### 3.2 La evolución de la españolada en videojuegos españoles.

#### *Chorizos de España*

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 nuestra opinión, las imágenes propuestas en *Pulpete y Balbeja*; *Manolito Gázquez, el sevillano*; *La rifa andaluza* o *La feria de Mairena* (Estébanez Calderón [1883] 1985), 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, una suerte 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 y fiestas locales, el amor a la patria de los nuevos emigrantes del tardofranquismo o la férrea moral. 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 *News games*. 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: «acuñado 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, Navarro Sierra 2013, pp. 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*. 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* (Ravalmatic, 2013) es un buen ejemplo de española videolúdica.

*Chorizos de España* 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.

#### 4 Conclusiones

Este trabajo se ha configurado como un primer acercamiento a la problemática noción de española. Lo ha hecho esbozando unas bases fundamentales para entender el funcionamiento de esta categoría genérica y ha evidenciado sus pertinentes conexiones con obras videolúdicas. Existen múltiples videojuegos que obligatoriamente han quedado al margen de este trabajo pero que podrían haber engrosado la nómina de casos analizados hasta el medio centenar. Somos conscientes de que un corpus tan reducido como el escogido no es una muestra de garantías, sin embargo, intuimos similares conclusiones en futuras investigaciones de mayor calado.

La unión propuesta por este artículo 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 hemos comentado en este trabajo, 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.

## Bibliografía

- Amorós, Andrés; Mayoral, Marina; Nieva, Francisco (1984). «*Castañuela 70*». En: *Análisis de cinco comedias: Teatro español de la postguerra*. Madrid: Editorial Castalia.
- Ayala, Francisco (1998). *La imagen de España*. Madrid: Alianza Editorial.
- Bogost, Ian; Ferrari, Simon; Schweizer, Bobby (2010). *Newsgames: Journalism at Play*. Cambridge (MA): MIT.
- Caro Baroja, Julio (1990). *Ensayo sobre la Literatura de cordel*. Madrid: Istmo.
- Estébanez Calderón, Serafín [1883] (1985). *Escenas andaluzas*. Madrid: Cátedra.
- Esteve, Jaume (2012). [EPUB]. *Ocho Quilates: Una historia de la Edad de Oro del software español (I)*. Barcelona: Star-T Magazine Books.
- Ford, Richard [1884] (1982). *Manual para viajeros por España y lectores en casa*. Madrid: Ediciones Turner.
- Frasca, Gonzalo (2003). «Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology». En: Wolf, Mark; Perron, Bernard (eds.), *Game Theory Reader*. New York: Routledge.
- Gómez García, Salvador; Navarro Sierra, Nuria (2013). «Videojuegos e Información: Una aproximación a los *newsgames* españoles como nueva óptica informativa». *Icono 14*, 11 (2), pp. 31-51.
- González Climent, Anselmo (1956). *Andalucía en los Quintero*. Madrid: Escelicer.
- «El dinamismo de Dinamic» (1985). *Microhobby*, 2 (53), p. 4.
- Moncayo, Manuel (1914). *La España de Pandereta: Españolada en un acto, dividido en cinco cuadros*. Madrid: Sociedad de Autores Españoles.
- Navarrete Cardero, Luis (2009). *La españolada: Historia de un género cinematográfico*. Madrid: Quiasmo Editorial.
- Salaverría, José María (1927). «La versión de la pandereta». *ABC*, 25 de mayo, p. 35.

---

### Referencias adicionales

- «*Bull Fight*» (s.d.) [online]. *The International Arcade Museum*. Disponible en [http://www.arcade-museum.com/game\\_detail.php?game\\_id=7231](http://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=7231) (2013-08-02).
- «*Olé, Toro*» (2008) [online]. *Gamefilia*, 18 de octubre. Disponible en <http://blogs.gamefilia.com/nklass/18-10-2008/14643/ole-toro-dinamic> (2013-08-02).