



La Segunda Guerra Mundial a través del cine y el videojuego

Rubén García Ríos

Tutor: Antonio Míguez Macho

Departamento de Historia Contemporánea

Trabajo de fin de grado

Facultad de Geografía e Historia

Grado en Historia

Curso 2022/2023

Resumen

A lo largo de este trabajo trataremos de estudiar qué imagen de la Segunda Guerra Mundial se traslada a dos medios tan potentes en la actualidad como son el cine y el videojuego. Estas dos industrias ofrecen una visión de la Historia que cala de manera muy profunda en gran parte de la sociedad y es por ello que nos centraremos en la forma en la que abordan y presentan este período, analizando las lógicas de sobrerrepresentación u omisión de ciertos elementos. Todo ello da lugar a una II GM mediática que está condicionada por múltiples cuestiones que estudiaremos, como puede ser la hegemonía de la visión estadounidense o la prevalencia de un determinado relato. Veremos ciertas diferencias en las formas de representación de cine y videojuegos, sin embargo también trataremos de exponer las relaciones y sinergias entre ambos. Esta vinculación dará lugar a fenómenos como la adopción por parte del videojuego de un canon estético marcado por el cine, con películas como *Salvar al Soldado Ryan* (1998) erigidas como modelos a imitar. Este tipo de obras condicionan la percepción popular de la Segunda Guerra Mundial y conforman una visión distorsionada de la misma.

Palabras clave: Segunda Guerra Mundial, representación, cine, videojuegos, perspectiva estadounidense.

Resumo

Ao longo deste traballo trataremos de estudar que imaxe da Segunda Guerra Mundial se traslada a dous medios tan potentes na actualidade como son o cine e o videoxogo. Estas dúas industrias ofrecen unha visión da Historia que cala de maneira moi profunda en gran parte da sociedade e é por iso que nos centraremos na forma na que abordan e presentan este período, analizando as lóxicas de sobrerrepresentación ou omisión de certos elementos. Todo iso dá lugar a unha II GM mediática que se atopa condicionada por múltiples cuestións que estudaremos, como pode ser a hexemonía da visión estadounidense ou a prevalencia dun determinado relato. Veremos certas

diferencias nas formas de representación de cine e videoxogos, sen embargo tamén trataremos de expoñer as relacións e sinerxias entre ambos. Esta vinculación dará lugar a fenómenos como a adopción por parte do videoxogo dun canon estético marcado polo cine, con películas como *Salvar al Soldado Ryan* (1998) erixidas como modelos a imitar. Este tipo de obras condicionan a percepción popular da Segunda Guerra Mundial e conforman unha visión distorsionada da mesma.

Palabras chave: Segunda Guerra Mundial, representación, cine, videoxogos, perspectiva estadounidense.

Abstract

Throughout this research we will try to study what image of the Second World War is transferred to two media as powerful today as cinema and video games. These two industries offer a vision of history that has a profound impact on a large part of society, which is why we will focus on the way in which they approach and present this period, analysing the logics of abundance or omission of certain elements. All of this gives rise to a WWII media that is conditioned by multiple issues that we will study, such as the hegemony of the American vision or the prevalence of a certain narrative. We will look at some differences in the ways of depiction in cinema and video games, but we will also try to expose the relationships and synergies between the two. This link will give rise to phenomena such as the adoption by video games of an aesthetic canon marked by cinema, with films such as *Saving Private Ryan* (1998) set up as models to follow. This kind of product conditions the popular perception of the Second World War and shapes a distorted view of it.

Key words: World War II, depiction, cinema, video games, American perspective.

Índice

Introducción.....	5
1. Conformación y evolución del cine de la II GM en Hollywood y sus contrarrelatos en otros espacios	7
1.1. El establecimiento y las características de un relato hegemónico: <i>The Good War</i>	7
1.2. La visión de la guerra tras 1945	10
1.3. Otros espacios, otras representaciones: el caso francés y alemán	14
2. La vuelta a la Guerra Buena con <i>Salvar al Soldado Ryan</i> : prevalencias y adaptaciones	18
3. La irrupción del videojuego y su vinculación a la industria cinematográfica ..	23
3.1. El pasado representado en el videojuego	23
3.2. El videojuego de la II GM	26
Conclusiones.....	33
Bibliografía.....	36
Relación de películas y videojuegos referenciados	37

Introducción

En la actualidad vivimos en un mundo marcado por la cultura audiovisual y sus distintas formas y expresiones. Medios como las redes sociales o la televisión ayudan a conformar un imperio de la imagen en el que esta acaba por sustituir a las letras como transmisor de conocimiento. Lo que puede parecer una exageración acaba distando de serlo a la hora de ver qué tipo de Historia le llega a la mayor parte de la sociedad. Esta es una Historia marcada por lo estético y la reiteración de unos cánones hegemónicos. El atractivo de la imagen espectacular y con tintes de autenticidad fomentan la absorción de un conjunto de elementos y discursos que acaban siendo considerados como reales y totalmente representativos de lo que verdaderamente sucedió.

En el presente trabajo estudiaremos cómo se conforma una determinada visión de un escenario concreto, la Segunda Guerra Mundial, y cómo esta se traslada a dos medios tan distintos y similares al mismo tiempo como son el cine y el videojuego. No es extraño encontrarnos con afirmaciones que defienden la utilización de este tipo de obras como forma de aprender Historia. Sin embargo, estas pueden promover la propagación de narrativas y estampas deformadas o malintencionadamente fragmentadas. La potencia de las dos industrias protagonistas de este trabajo es muy palpable en el día a día, y por medio de ellas se transmite a la sociedad un pasado que se encuentra totalmente al margen de los propios historiadores. Es por ello que consideramos de una relevancia capital el estudio de estas visiones de la Historia.

Así pues, a lo largo de los siguientes apartados analizaremos y profundizaremos en cómo se representa la II GM en el cine y en el videojuego, estudiando tanto diferencias como sinergias entre ambos medios. Para ello nos hemos valido de una selección de distintas obras que estudian el fenómeno de la traslación de la II GM a la gran pantalla y al videojuego. En el caso del cine, empleamos un conjunto de libros de autores anglosajones que se encargan de estudiar la conformación de narrativas como la *Good War* y cómo esta fue evolucionando en la sociedad estadounidense y permeando en el cine. Es el caso de *American Media and the Memory of World War II* o

Theaters of War: Americas Perceptions of World War II. En lo tocante al ámbito nacional tenemos dos obras colaborativas, *La Historia a través del cine: Las dos guerras mundiales y La derrota del III Reich a través del cine*; ambas de gran utilidad para ofrecer perspectivas nacionales que confrontan el filme estadounidense. Por otro lado, en lo respectivo al medio del videojuego contamos con la obra de Alberto Venegas Ramos como la referencia fundamental a la hora de estudiar la traslación de la Historia al videojuego. Además de múltiples artículos, su tesis doctoral *Historia y Videojuegos: la Segunda Guerra Mundial en la Cultura y la Sociedad Digital Contemporánea*, y sus libros *Pasado interactivo: memoria e historia en el videojuego* y *Pasado virtual: historia e imagen en el videojuego*, conforman un compendio ejemplar para el estudio de la vinculación entre el videojuego y la II GM.

Con respecto a los objetivos del trabajo, por medio del análisis de estos dos medios tratamos de alcanzar una mejor comprensión sobre qué tipo de II GM se erige a través de las múltiples obras que son consideradas históricas en estas dos industrias culturales. Nos preguntamos por tanto, ¿cómo se representa la II GM en el cine y el videojuego?, ¿cómo esta representación fue permutando o perdurando a lo largo de los años?, ¿en qué manera distintos elementos contextuales (nación de producción, marco internacional...) afectan a esta visión del pasado? y ¿cuáles son las diferencias o sinergias que se dan entre dos medios tan potentes visualmente como son el cine y el videojuego?

Para facilitar el estudio de todas estas cuestiones dividiremos el trabajo en tres epígrafes principales. El primero de ellos se centrará principalmente en la conformación y la evolución del cine de la II GM en el caso estadounidense, aunque también ofreceremos un breve repaso a diversas alternativas a ese tipo de cintas por medio de otras perspectivas nacionales. En lo respectivo al segundo apartado realizaremos un estudio de caso, centrándonos en la película *Salvar al Soldado Ryan* (1998). La elección de la misma no es casual, ya que esta nos ofrece claves importantes para comprender tanto el blockbuster más reciente, como la forma que adquirirán los videojuegos de la II GM en el último siglo. A estos dedicaremos el último epígrafe, en el cual analizaremos

su relación con la Historia, así como también su estrecha vinculación con la industria cinematográfica y los condicionantes a la hora de conformar su fondo y forma.

1. Conformación y evolución del cine de la II GM en Hollywood y sus contrarrelatos en otros espacios

Si queremos comprender la manera en que se ha representado la Segunda Guerra Mundial en el cine, debemos tener en cuenta tanto el tiempo como el espacio. La imagen que se daba sobre este conflicto fue cambiando a lo largo de los años y décadas, a la vez que también el discurso sobre la propia guerra y lo que supuso no es universal, ya que encontramos diferencias en muchos de los países interesados en su representación. Por supuesto, Estados Unidos ocupará un papel principal en el desarrollo de este apartado dado el alcance e influencia de su industria cinematográfica pero también contaremos con algunas referencias a lo producido en países más afectados por la guerra como Alemania o Francia.

1.1. El establecimiento y las características de un relato hegemónico: *The Good War*

No cabe duda de que durante los años de la guerra el cine tuvo una importancia capital como efectivo agente propagandístico. En el caso estadounidense esto iría estrechamente vinculado al desarrollo del discurso o narrativa de la Guerra Buena (*The Good War*). Esta percepción del conflicto comenzaría a forjarse con intensidad a partir del ataque de Pearl Harbor, el cual sirvió de catalizador para la creación de la Bureau of Motion Pictures (BMP) y la Office of War Information (OWI). A partir de este momento se buscó que el cine actuase como propagador cultural de la idea de la guerra como

legítimo método de protección de los intereses estadounidenses, sin importar para ello que la propaganda no fuese sutil o históricamente veraz¹.

Se empezó a establecer entonces un contraste con respecto a las películas bélicas de las décadas anteriores, puesto que en ellas eran habituales las imágenes encargadas de mostrar la carnicería que suponía un campo de batalla. Sin embargo, ahora se optaba por un enfoque mucho más romántico, engrandeciendo las ideas de la lucha por la libertad y la democracia a la vez que ocultando los aspectos más crudos de la contienda. La fórmula de la Guerra Buena conllevaba no sólo eso sino toda una serie de directrices para conformar esa narrativa maestra que guiaba la forma en que se debía representar la II GM en las obras cinematográficas. Antes de comentar estas características sin embargo, no debemos dejar de mencionar que es importante tanto lo que se muestra como lo que se omite. Así pues, el discurso de la Guerra Buena no dejaba espacio para mostrar atrocidades cometidas por los soldados estadounidenses. La honorabilidad de las tropas debía ser preservada en todo momento en favor del discurso, por lo que no se muestran elementos como pueden ser la recolección de partes de los cuerpos de los japoneses caídos como trofeos de guerra². También se trató de eludir incluso el mostrar los muertos en una batalla (tendencia abandonada rápidamente), o los efectos de la monstruosa maquinaria de guerra en un gran número de los combatientes americanos; al igual que también el impacto del enfrentamiento en la población civil³.

Pasaremos ahora a establecer los valores definitorios de la fórmula de la Guerra Buena. En primer lugar, debemos remarcar que la campaña bélica emprendida por las fuerzas norteamericanas era en todo momento una empresa noble, bajo esta consigna cualquier acción violenta era fruto de la heroicidad y el compromiso moral de su lucha. En segundo lugar, se muestra el conflicto como una disputa entre dos bandos claramente delimitados: uno representante del bien y la civilización, mientras que el otro

¹ Boggs, C., & Pollard, T. (2016). *The Hollywood War Machine: U.S. Militarism and Popular Culture* (2.^a ed.). Routledge, pág. 48

² Ramsay, D. (2015). *American Media and the Memory of World War II* (1.^a ed.). Routledge, pág. 55

³ Ramsay, D. (2015). *American Media and the Memory of World War II*, pág. 58

representaba el mal y la barbarie. Por supuesto las tropas americanas aparecen como guerreros que deben prevalecer y hacer frente a los despiadados objetivos de unos adversarios desprovistos de humanidad. El tercer elemento caracterizador sería que las producciones se erigen sobre la base del heroísmo del hombre blanco, siempre inmerso en misiones de vida o muerte. Ante esto por supuesto las mujeres quedaban relegadas a un papel subordinado como el de esposa o amante. En cuarto lugar debemos describir la composición de las unidades militares. Estas unidades son las protagonistas y muestran una gran diversidad en su composición social, así como también en el ámbito étnico y religioso. Lo que prima en todo momento son unas metas patrióticas que están enraizadas y son compartidas por el amplio espectro social. Además, en relación con esto se busca reforzar la idea de que el ejército estadounidense está compuesto por gente común, el típico *G.I. Joe*, que habla como cualquier vecino del barrio y tiene un estilo de vida propio de la clase trabajadora (noción del ciudadano soldado). Ya en quinto lugar tendríamos el estoicismo y coraje que se muestran como inherentes a la profesión militar, y finalmente en sexto lugar no debemos dejar de destacar la manifestación de las fuerzas armadas como un mundo especialmente hermético y cohesionado y en el que hay que mostrar una valía y determinación notables para ser aceptados por el grupo⁴. Con estas características se estrenaron durante la guerra famosos exponentes de estos valores propagandísticos, como *Wake Island* (1942), *Pride of the Marines* (1945) o *Story of G.I. Joe* (1945).

En este conjunto de producciones poseedoras de toda esa serie de puntos característicos en ningún momento había un esfuerzo por mostrar los sucesos de una forma compleja o matizada. Aquellas obras que se distanciaban, aunque fuese ligeramente de ese canon predominante, eran recibidas con hostilidad por parte de público y crítica. Es el caso por ejemplo de la película *Lifeboat* (1944) de Alfred Hitchcock. En esta se mostraba a un capitán de un submarino alemán de una forma que no comulgaba con el estereotipo nazi del momento, ayudando a los supervivientes de un

⁴ Boggs, C., & Pollard, T. (2016). *The Hollywood War Machine: U.S. Militarism and Popular Culture*, pág. 49

barco norteamericano víctima del envite de los torpedos. A pesar de que podemos encontrar excepciones como esta, salirse de la narrativa hegemónica tenía consecuencias desastrosas a nivel económico y de percepción social.

El problema de que hubiese poco espacio para la disidencia a nivel de representación de la guerra estaba agravado por la integración de auténtico metraje o fotografía de lo que había sucedido verdaderamente en los enfrentamientos. El acceso a este, al igual que a equipamiento militar de todo tipo, estaba controlado por las instituciones, por lo que contar con su aprobación resultaba fundamental para la mayoría de estudios que buscasen alcanzar el éxito. Sin esa ayuda militar externa la película podía carecer de autenticidad para el espectador promedio. Por tanto, esto actuaba como una especie de mecanismo de control indirecto por el cual el mensaje y narrativa que se quería preservar pudo seguir disfrutando de una posición privilegiada durante varios años⁵. Ante todo esto sobresale la idea, a la que volveremos, de que tanto productoras como espectador se muestran cómodos haciendo y viendo lo que entienden como Historia aunque esa sólo sea una ilusión o una visión distorsionada de la misma.

1.2. La visión de la guerra tras 1945

El prototipo de película bélica de la Guerra Buena mantuvo un gran éxito durante los años finales de la década de los 40 y a lo largo de los 50. Habría que esperar a los años de la guerra de Vietnam para que el formato empezase a tambalearse de forma clara, e incluso aun así tendríamos casos tardíos como *Patton* en 1970, a pesar de que esta muestra ciertas modificaciones en la fórmula al centrarse por ejemplo en un solo personaje principal (pierde protagonismo el clásico escuadrón). Volviendo a la década de los 40, debemos destacar como a finales de esta el nuevo contexto internacional de la Guerra Fría intensificó el uso del escenario de la II GM como el adecuado para mostrar por qué el servicio militar seguía siendo esencial para la prosperidad nacional. El

⁵ Casaregola, V. (2009). *Theaters of War: America's Perceptions of World War II* (1.ª ed.). Palgrave Macmillan, pág. 105

argumento de la preparación militar y la necesidad del ejército para defenderse de la nueva amenaza se plasmó en películas como *Sands of Iwo Jima* (1949), una de las producciones bélicas más influyentes de la historia. En ella, gracias al protagonista interpretado por John Wayne, se erigió un prototipo de personaje que sería replicado en infinidad de ocasiones; siendo este el marine ejemplar que pone su deber por encima de todo y actúa como una figura parental heroica a la vez que imperfecta⁶.

Desde 1949 hasta mediados de los 60 Hollywood produjo numerosas películas ambientadas en la II GM que reforzaban ese mensaje de la necesidad de la preparación militar, a la vez que celebraban el triunfo en la guerra. Además de eso, en estos años vemos como se asienta el escenario del desembarco de Normandía como el símbolo preeminente de esa victoriosa campaña militar norteamericana, gracias a películas como *The Sixth of June* (1956) y sobre todo *The Longest Day* (1962). Estos y otros casos fueron fundamentales para forjar una visión específica de la guerra en las generaciones que habían sido muy jóvenes para haberla experimentado. Es por ello que personalidades como Steven Spielberg, caso analizado en profundidad en el siguiente apartado, estarán muy influenciados por estas representaciones míticas⁷. El caso de *The Longest Day* fue una muestra paradigmática de la transición, a finales de los 50 y en los 60, hacia una industria del cine de la II GM copada por el culto al espectáculo. Se optó entonces por menos producciones, pero de mayor presupuesto, todo ello para mostrar la espectacularidad y esplendor de la guerra mecanizada, abandonando cualquier foco en el coste de la conflagración por la fascinación ante la escala de la misma. Esta tendencia acabaría permeando incluso en aquellas obras que se empezaban a mostrar más cínicas de cara a la guerra y sus propósitos, como *The Dirty Dozen* (1967), por medio de recursos como la exhibición de explosiones desde varias perspectivas y a cámara lenta⁸.

Pese a que el relato hegemónico se mantuviese fuerte a lo largo de los años 40 y 50, encontramos excepciones como la ya comentada *Lifeboat* así como otros casos como

⁶ Casaregola, V. (2009). *Theaters of War: America's Perceptions of World War II*, pág. 119

⁷ Casaregola, V. (2009). *Theaters of War: America's Perceptions of World War II*, pág. 135

⁸ Ramsay, D. (2015). *American Media and the Memory of World War II*, pág. 73

The Best Years of Our Lives (1946), la cual representaba el drama psicológico que suponía la vuelta a la vida civil tras el fin de la contienda. A lo largo de los años 50, la situación comenzaría a cambiar paulatinamente y empezaría a soplar vientos de cambio pese a la férrea preeminencia de la narrativa de la *Good War*. Tenemos ejemplos como *From Here to Eternity* (1953), la cual muestra los cuestionables vicios y hábitos de un destacamento de soldados en Hawaii justo en los días que precedieron al incidente de Pearl Harbor; y *Caine Mutiny* (1954), presentando esta a un comandante de la flota naval con comportamientos paranoicos y lleno de inseguridades. Estos dos casos caminaban hacia la conformación de una visión más compleja y realista del ejército norteamericano, que pese a ello incluso en estos ejemplos se seguía definiendo como benevolente y como adalid de los valores democráticos⁹. Aunque muchos veteranos de guerra eran conscientes de la forma en exceso simplificada en que se representaba la experiencia de combate, lo cierto es que era complicado que la situación cambiase de forma contundente. Aquellos en Hollywood que buscasen otras ópticas podían ser acusados tanto de antipatriotismo como de inclinaciones comunistas¹⁰.

Hacia mediados de los 50, conforme se fue acelerando la carrera armamentística, las críticas hacia la política nuclear se fueron incrementando y los cineastas poco a poco iban encontrando mayor libertad para una producción más crítica. La tendencia se reafirmaría con enorme fuerza en los años 60 en el marco de la Guerra de Vietnam. Esta década marcaría los años clave que denotarían el cuestionamiento abierto de la narrativa de la *Good War* y su sinergia con los valores que se trataban de promover con la Guerra Fría. Cintas como *The Bridge at Remagen* (1969), con su posicionamiento crítico hacia la institución castrense, o *Catch-22* (1970), actuando como sátira de la tradicional película bélica y sus valores; demuestran el gran impacto que había supuesto lo que estaba aconteciendo en Vietnam para la sociedad estadounidense. Debemos remarcar aun así, que en ningún momento se cuestionó la motivación para entrar en el

⁹ Boggs, C., & Pollard, T. (2016). *The Hollywood War Machine: U.S. Militarism and Popular Culture*, pág. 55

¹⁰ Casaregola, V. (2009). *Theaters of War: America's Perceptions of World War II*, pág. 179

conflicto, sino que más bien se conformaban obras centradas en la exploración de dilemas morales o éticos en la forma de afrontar la guerra, y en criticar la manera en que la narrativa de la II GM se instrumentalizó para justificar la política de la Guerra Fría (habían sido considerados enfrentamientos análogos)¹¹.

Ya entrando en la década de los 70, podemos certificar a rasgos generales el colapso de la narrativa de la *Good War*, la confianza tanto en el poderío militar como en los valores y virtudes de las campañas estadounidense había sido quebrada. Surgieron multitud de visiones alternativas que trataron de estudiar si las políticas y acciones norteamericanas se correspondían verdaderamente con sus autoproclamados valores de libertad y democracia. La experiencia en Vietnam pasó a convertirse en el espacio central de atención a nivel cultural, y sobre ella no se consiguió imponer ninguna narrativa triunfalista que acallase o desplazase las voces disidentes. Bajo este contexto los valores de la Guerra Buena y la representación de la II GM en general pasan a una situación de cuasi marginación cultural. Directores tan influyentes como Kubrick o Coppola ponen el foco en el contexto vietnamita para plasmar sus sentimientos contrarios a la guerra, la futilidad de la misma, los horrores y costes humanos de la extenuante campaña... La II GM había desaparecido de la esfera cinematográfica, y con ella el relato hegemónico que la había acompañado. Este no se podía trasladar al nuevo escenario en boga y el fracaso de *The Green Berets* (1968) así lo atestiguó¹².

Tenemos por tanto los en los años que van desde los 70 hasta ya bien entrada la década de los 90 un período en el que se llegó a hablar incluso de la muerte de la II GM como género (así lo manifestaba un titular de *Variety*¹³). Sin embargo, el panorama comenzaría a cambiar en esa última década del siglo XX. Acompañado de distintas conmemoraciones como la celebración del 50 aniversario del desembarco de Normandía y del fin de la guerra, Hollywood empezó a percibir que una vuelta a la Guerra Buena de

¹¹ Casaregola, V. (2009). *Theaters of War: America's Perceptions of World War II*, pág. 182

¹² Boggs, C., & Pollard, T. (2016). *The Hollywood War Machine: U.S. Militarism and Popular Culture*, pág. 65

¹³ Casaregola, V. (2009). *Theaters of War: America's Perceptions of World War II*, pág. 214

una forma refinada y actualizada podía ser un éxito. El contexto de intervención internacional estadounidense en la década de los 90 y primeros años de los 2000 favoreció mucho lo que podríamos considerar un *revival* de la II GM en el cine, y de la narrativa de la *Good War*. La Guerra del golfo, la identificación de Saddam Hussein como otro Hitler, la equiparación del atentado del 11S con Pearl Harbor, la presentación de la ocupación de Irak como una misión democrática de liberación, etc., son algunos de los elementos contextuales que ayudan a explicar el cambio de tendencia en la representación bélica cinematográfica¹⁴. La intervención militar estadounidense fuera de sus fronteras requería de recuperar ese concepto de Guerra Buena y esto se tradujo en la aparición de grandes éxitos como *Pearl Harbor* (2001), y sobre todo *Salvar al Soldado Ryan* (1998). Esta última tendrá una importancia capital, actuando como modelo a imitar tanto para posteriores películas, como para series de televisión y videojuegos a lo largo del nuevo siglo. Es por ello que volveremos a ella en el segundo epígrafe.

1.3. Otros espacios, otras representaciones: el caso francés y alemán

La manera en que un filme se acerca a la II GM puede variar en gran medida dependiendo de cada país. No es lo mismo lo que significó la guerra para países como Francia o Alemania, que para otros que guardan una visión más triunfal como Reino Unido o Estados Unidos. Incluso entre estos últimos hay diferencias y cada nación demuestra una evolución del género propia. En el caso británico en los años del conflicto tenemos una representación de la guerra caracterizada por la idea de la *People's War*, como se puede percibir en *Millions Like Us* (1943) o *The Way Ahead* (1944). Sin embargo, en los años 50 el cine británico se fue centrando cada vez más en las hazañas heroicas de grupos de élite (pilotos, oficiales, y prisioneros de guerra de alta clase social) con películas como *The Colditz Story* (1954) y *Reach for the Sky* (1956). Esta deriva estaba motivada por el contexto de un mundo dominado por dos superpotencias en el cual los

¹⁴ Boggs, C., & Pollard, T. (2016). *The Hollywood War Machine: U.S. Militarism and Popular Culture*, pág. 94

británicos no conseguían reestablecerse como líderes mundiales, por lo que se trató de representar a la clase dirigente como aquellos que allanaron el camino hacia la victoria en la guerra¹⁵.

Por otro lado tenemos casos particulares como el italiano, en el cual el interés por llevar el enfrentamiento a la gran pantalla gozó de muy poco éxito. La II GM fue recordada como un capítulo de la historia desafortunado y destructivo, que debía ser olvidado. Así pues, los cineastas centraron su atención en problemas de la realidad social italiana tras la guerra, como la corrupción, las problemáticas sociales de la reconstrucción o la pobreza. En otros casos, en regiones como Polonia o Checoslovaquia las producciones se interesaron por explorar la temática de la colaboración y resistencias bajo la ocupación alemana. No era un interés inocente pues ello suponía una doble intencionalidad. Servía tanto para explorar años después lo que había significado la guerra, como a su vez se podía aprovechar ese marco histórico de ocupación alemana para acercarse de forma velada y alegórica a lo que suponía la ocupación soviética y la prolongación del estado de postración ante un poder extranjero¹⁶.

Hemos visto de forma sucinta algunos casos que difieren en su representación fílmica tanto por el contexto de la propia guerra como el posterior a la misma, sin embargo nos detendremos ahora un poco más en el caso francés y alemán. En Francia el período de la ocupación es un tema especialmente sensible en el que deben tratarse situaciones incómodas como el colaboracionismo de las autoridades. Ante esto, en los años inmediatamente posteriores a 1944 en el cine francés se adoptó un discurso parejo al de los otros países victoriosos. Francia había tenido un papel esencial en la resistencia antinazi, y se mostraban sus valerosos actos de oposición frente a los invasores. Películas muy representativas de este período como *La bataille du rail* (1946) o *Le père tranquille*

¹⁵ Paris, M. (2007). *Repicturing the Second World War: Representations in Film and Television* (1.ª ed.). Palgrave MacMillan, pág. 3

¹⁶ Paris, M. (2007). *Repicturing the Second World War: Representations in Film and Television*, pág. 4

(1946), trasladaban a la pantalla una Francia que resistía de forma no sólo unánime sino también libre de conflictos y tensiones internas¹⁷.

La ruptura con ese relato se empezó a apreciar a mediados de los 50 con *Nuit et brouillard* (1956), película sobre la cual se intervino para eliminar una escena en la que se mostraba a un gendarme ejerciendo como vigilante de un campo de concentración alemán. De esta forma se mostraba tanto la colaboración del gobierno de Vichy con las deportaciones, como la colaboración de la gendarmería francesa en la Shoá. En la década de los 60 se exploran nuevas formas de representación. Por un lado se mantiene la tendencia interesada por los años de ocupación y se empiezan a narrar historias que se centran en mostrar las distintas formas de vivir esos primeros años 40, reflejando la pasividad ante las autoridades y ejército alemanes en casos como *Le chagrin et la pitié* (1969). No obstante, al mismo tiempo (fruto de la reconciliación con Alemania) se comienza a ofrecer una representación positiva de los soldados alemanes, tanto por su honor como por su respeto a los prisioneros. Esta tendencia en línea con el mito de la limpia Wehrmacht se puede apreciar en filmes como *La ligne de démarcation* (1965).

Ya en los años 70 se percibe el interés por subrayar los límites tan difusos en las acciones de cada persona durante la ocupación, conformando personajes muy interesantes como el protagonista de *Lacombe Lucien* (1974), el cual pasa a colaborar con las autoridades alemanas tras ser rechazado por la Resistencia francesa. Finalmente, será a partir de la década de los 80 cuando se acaban de levantar por la mayor parte de los tabúes sobre este período. Se realizan entonces películas abiertamente críticas como *Papy fait de la Résistance* (1984) o se opta por enforques intimistas e introspectivos para mostrar las actitudes ante aquella situación de unos y otros, las difíciles decisiones por las que tuvieron que pasar; todo ello no siempre con la intención de juzgar o criticar sino de sacar a la luz lo que se había tratado de ocultar o no contar¹⁸.

¹⁷ Aizpuru, M. (2007). *Adiós muchachos* o la aventura de los judíos en la Francia de Vichy. En *La Historia a través del cine: Las dos guerras mundiales* (pp. 197-224). Universidad del País Vasco, pág. 198

¹⁸ Aizpuru, M. (2007). *Adiós muchachos* o la aventura de los judíos en la Francia de Vichy, pág. 200

Para dar por finalizado este apartado trataremos brevemente la cuestión de la representación de la guerra en el caso alemán, relevante y singular por el transcurso y fin de la misma en este territorio. En primer lugar, debemos establecer una clara distinción entre la memoria y la percepción de la guerra en la RFA y la RDA. En la RDA se aludía de forma directa al pasado nazi y a la necesidad de confrontar las atrocidades cometidas en él a la vez que se mostraba al ejército rojo como el salvador y liberador de las mentes presas de las doctrinas nacional socialistas. Esto se puede percibir por ejemplo en *Ich war neunzehn* (1969). Esta no sólo ofrece la perspectiva benevolente y protagónica del ejército rojo, sino que traslada una imagen de una Alemania victoriosa dentro de la que fue derrotada. Trata de dar protagonismo a aquellos exiliados o encarcelados que lucharon como pudieron contra el ascenso y acciones del régimen nazi¹⁹.

Este último aspecto en concreto también puede casar en cierta forma con la visión que se fue conformando tras unos años en la RFA. No obstante, en primera instancia se optó por un silencio o desinterés por recordar lo que había pasado, punto en común con otra potencia del Eje como fue la ya comentada Italia. A pesar de ello a finales de los años 50 se acabó propagando una especie de paradigma de victimismo colectivo. Según esto, Alemania no sólo sufrió la derrota en la guerra, con toda la destrucción y sufrimiento que ello conllevaba, sino que también había padecido las consecuencias del despótico régimen nacional socialista. De esta forma se acabó conformando una narrativa exculpadora que hacía recaer la responsabilidad de todos los males en unos pocos dirigentes y fanáticos, como aquellos pertenecientes a los grupos de las SS.

Por medio de todo ello se instauraría el ya mencionado mito de la limpia Wehrmacht, el cual llegaría intacto en el consenso social de la RFA hasta casi entrado ya el siglo XXI. Según esta narrativa los soldados regulares del ejército alemán simplemente

¹⁹ Nicolás, M. (2009). La Alemania que ganó la guerra. *Ich war neunzehn*, una visión de la derrota del Tercer Reich en el cine de la RDA. En *La derrota del III Reich a través del cine*. (pp. 219-250). Editorial Club Universitario, pág. 247

combatían por el bienestar nacional y no eran partícipes o instigadores de las atrocidades cometidas. Las tropas alemanas son presentadas en clave fatalista, víctimas de situaciones que no pueden controlar, y ante todo como luchadores o héroes que tratan de sobrevivir a la cruda realidad que les ha tocado vivir. Este relato perviviría durante casi medio siglo con obras tan distantes en el tiempo como *El médico de Stalingrado* (1957), *Heimat* (1984) o *Stalingrad* (1993)²⁰.

2. La vuelta a la Guerra Buena con *Salvar al Soldado Ryan*: prevalencias y adaptaciones

A finales de los 90 y tras el cambio de siglo, en EE. UU. el recuerdo de la II GM volvería a ocupar un lugar central en la sociedad del momento, debido en gran parte esto a la glorificación e idealización de la generación que había luchado y sacrificado tanto para ganar la guerra. Esto no sólo se dio por medio de películas como la que vamos a analizar, sino también con libros como *The Greatest Generation Speaks* (1999) o la obra del historiador Stephen E. Ambrose (*Citizen Soldiers, Band of Brothers...*). Es importante recalcar este contexto a la hora de hablar de mucho de lo que caracteriza a *Salvar al Soldado Ryan*, y como esta supuso el reemplazo perfecto para las más discretas y no tan gloriosas victorias en la Guerra Fría y la Guerra del Golfo²¹.

La película dirigida por Steven Spielberg reformulará y adaptará las viejas nociones de la Guerra Buena, a la vez que tratará de erigirse como un el testimonio auténtico de toda una generación. Sin embargo, ni el propio Spielberg ni otros actores involucrados en el proyecto fueron capaces de anticipar el enorme éxito que cosecharía la cinta en muchos sentidos. Para dar comienzo al análisis, debemos remarcar la

²⁰ Núñez Seixas, X. M. (2007) *Die Brücke* (El Puente), 1945 y la difícil memoria de la Alemania de posguerra. En *La Historia a través del cine: Las dos guerras mundiales* (pp. 109-128). Universidad del País Vasco, pág. 116

²¹ Auster, A. (2002). Saving Private Ryan and American Triumphalism. *Journal of Popular Film and Television*, 30(2), 98-104, pág. 104

intención de sus autores de realizar una película que honorase las acciones de sus padres, y que inspirase al mundo a que no se olvidasen los actos de aquellos hombres. No había mejor escenario para aunar todos esos sentimientos que el de la playa de Normandía en aquel 6 de junio de 1944. *The Longest Day* (1962) y sus constantes repeticiones en televisión cada mes de junio habían cimentado un escenario triunfal y nostálgico que el propio presidente Reagan ya había aprovechado para reforzar el orgullo del pueblo americano con su aparato militar. Además, el Día D funcionaba especialmente bien por su atractivo estético y por la relativa sencillez de lo que representaba, contrastando con la larga y dificultosa campaña que le seguiría. Ese día constituía ya, en la cultura popular norteamericana, un símbolo representativo de toda una guerra y su generación²².

La película abre por tanto con 25 minutos de acción en el desembarco de Normandía. Una sucesión de secuencias en las que el filme trata de mostrar la experiencia de combate tanto de forma similar al metraje de la guerra, como de una manera que no se había representado hasta el momento y como verdaderamente era. Eso decía Spielberg, el cual busca el realismo y autenticidad por medio de técnicas como el uso de una cámara inestable y la salpicadura de la arena o la sangre en ella, el uso del sonido o su ausencia debido a la proximidad a una explosión, el caos en el fragor de la batalla por medio de los saltos entre varias perspectivas y experiencias de soldados que son desconocidos para el espectador... Pese a esa ambición por la verosimilitud y lo auténtico, lo cierto es que el afamado director no trató de aproximarse al conflicto desde fuentes primarias o la obra de los historiadores. Aunque para promocionar su cinta en cierta forma denostó el reflejo de la guerra en anteriores producciones, la visión de Spielberg estará totalmente basada en referentes que le precedieron (al fin y al cabo de ahí procedía su conocimiento de la guerra). Tenemos escenas que emulan a la emblemática *The Longest Day*, *A Walk in the Sun*, *Patton*²³...

²² Ramsay, D. (2015). *American Media and the Memory of World War II*, pág. 86

²³ Suid, L. H. (2002). *Guts and Glory: The Making of the American Military Image in Film*. University Press of Kentucky, pág. 627

Son ese conjunto de películas anteriores pues, las que condicionan la imagen de este filme. Pese a ello por supuesto hay cuestiones diferenciales. La película mantiene esa cercanía visceral con la experiencia de guerra en todo momento y para ello tenemos uno de esos elementos que difieren en gran medida de las producciones cinematográficas de los años entre los años 40 y 60. Y es que *Salvar al Soldado Ryan* muestra con toda la crudeza necesaria los efectos de la guerra mecanizada en los soldados, por medio de desmembramientos de todo tipo, y no sólo eso sino que refuerza la presencia de la sangre por medio del aumento de la intensidad del color de esta en contraposición con la desaturación del resto de la escena. Con todo lo comentado la película ayudó a recalibrar para el nuevo siglo la construcción visual de la II GM de los años 40, por medio de su entrelazamiento con las técnicas e imágenes más violentas de los 90²⁴.

Vemos pues como el filme se apoya en construcciones y elementos pasados a la vez que en aportaciones más modernas, esto también es palpable en la composición del escuadrón protagonista a lo largo de la película. Este está conformado por una mezcla étnica, religiosa, regional y social; incluyendo desde un italoamericano, hasta el solitario y duro soldado de Brooklyn, pasando por el típico rol de novato sin apenas experiencia en combate. En este aspecto recuerda bastante a uno de los elementos caracterizadores de las cintas de la *Good War*, sin embargo se aleja de esta en la motivación de sus esfuerzos. No combaten por la libertad o la democracia, sino que se muestran víctimas de una situación fuera de su control e incluso dudan de lo que están haciendo y muestran signos de insubordinación²⁵. A pesar de ello no estamos ante lo que podríamos considerar una ruptura con la concepción de Guerra Buena, sino que se trata más bien de una reformulación como veremos.

En el filme de Spielberg tenemos una serie de elementos problemáticos que ayudan a reforzar una narrativa de glorificación tanto de la guerra como del ejército

²⁴ Ramsay, D. (2015). *American Media and the Memory of World War II*, pág. 91

²⁵ Ramsay, D. (2015). *American Media and the Memory of World War II*, pág. 94

norteamericano. Por un lado, nos encontramos ante la cuestión de las omisiones. A diferencia de la ya citada película referente en muchos aspectos, *The Longest Day*, en la obra de Spielberg no encontramos apenas presencia de forma directa o indirecta de los países aliados. Sus contribuciones al esfuerzo de guerra no se muestran de prácticamente ninguna forma y la película sólo cuenta con una discreta mención al General Montgomery, la bandera francesa sobre el cementerio de Normandía y una familia también francesa aterrorizada escondida en un apartamento²⁶.

Esto último es importante pues es prácticamente la única representación de civiles en toda la película. Estamos por tanto ante otra omisión a remarcar, la cual casaba con la tradición cinematográfica de las películas de la II GM. Sin embargo, debemos ir más allá en el análisis de esta cuestión. La película desplaza en gran medida la importancia tanto de los civiles en sí, como de las preocupaciones e identidades civiles de los propios soldados. Hay que esperar a que transcurra gran parte del metraje para conocer la vida anterior a la guerra del propio Capitán Miller. La marcada división entre el hogar y la guerra, y la forma de conceptualizar el esfuerzo bélico en la película, conforman una imagen de la contienda como un simple ejercicio de soldados asesinando a soldados. Cabría preguntarse pues qué los motiva a seguir adelante. Según *Salvar al Soldado Ryan* la respuesta es ayudarse y protegerse unos a otros. La camaradería y el valor de sacrificarse unos para salvar a otros son temas presentes en todo momento. La obra encuentra de esta forma la manera de adaptar la retórica de la *Good War*. La guerra era buena y noble gracias a la voluntad de los soldados por luchar y morir unos por otros y en definitiva por las futuras generaciones²⁷. La película refuerza esta idea encorsetando lo que se cuenta entre las dos escenas en el cementerio que abren y cierran la cinta. De esa forma, muestra la prevalencia de esas nuevas generaciones y que la guerra trae la paz y puede salvar vidas, el caso del propio Ryan. Como es perceptible, con estas ideas

²⁶ Auster, A. (2002). *Saving Private Ryan and American Triumphalism*, pág. 102

²⁷ Ramsay, D. (2015). *American Media and the Memory of World War II*, pág. 96

podemos decir que se mantiene el relato de la Guerra Buena, aún a pesar de las modificaciones en la fórmula²⁸.

Con todo ello se transmitía la nobleza en las acciones del soldado ciudadano en la II GM, y la nobleza en general del ejército estadounidense. El que la premisa central del argumento sea salvar a Ryan, no sólo valida el relato, sino que también ayuda a que no se cuestionen la moralidad de los actos cometidos en la guerra. El ejército se muestra eficaz y heroico a la vez que disciplinado y comprometido, y pese a que se muestren acciones cuestionables como el asesinato de alemanes tras su rendición en Omaha, prevalece la idea de que las tropas respetan las reglas de la guerra gracias a la decisión del Capitán Miller de perdonarle la vida a un soldado alemán capturado²⁹. A la hora de hablar de la visión que se da del ejército sólo con el hecho de mencionar los honores militares que recibieron tanto Tom Hanks como Steven Spielberg, es suficiente para comprender la falta de espíritu crítico o renovador con el que se llevó a cabo este proyecto.

Debemos volver ahora a la cuestión de las generaciones, puesto que la película se proponía mostrar la experiencia traumática de la conocida como *Greatest Generation*. Muchos calificaron la película como reveladora a la hora de comprender por lo que pasaron sus padres o abuelos. Sin embargo, pese al realismo y crudeza con el que se trataron de abordar ciertos aspectos de la experiencia de combate, en el plano intelectual la cinta deja un poso falto de crítica y que refuerza esa visión idealizadora de la guerra y el heroísmo y sacrificio en la misma como los valores más elevados. El propio término de *Greatest Generation* resulta bastante esclarecedor al respecto de esta problemática. Por medio de la idealización de todos los que lucharon en esta contienda, se corre el riesgo de influir en las posiciones del conjunto social de cara a futuras guerras³⁰.

²⁸ Ramsay, D. (2015). *American Media and the Memory of World War II*, pág. 97

²⁹ Auster, A. (2002). *Saving Private Ryan and American Triumphalism*, pág. 102

³⁰ Ramsay, D. (2015). *American Media and the Memory of World War II*, pág. 100

Salvar al Soldado Ryan tuvo un gran éxito como ya comentamos, y no sólo justificó las producciones de nuevas obras en Hollywood, sino también en otros medios como la televisión y el videojuego. Este éxito y la aceptación general de su visión, llevaría a que se acabase conformando como una mediación maestra que influiría sobre un gran número de productos de entretenimiento. Esto se ve reflejado en casos como *Letters from Iwo Jima* (2002) y *Flags of Our Fathers* (2004), las cuales mantienen tanto esa construcción visual guiada por un espectáculo que pretende ser crudo y auténtico, como a su vez la noción del soldado ciudadano como héroe dispuesto a sacrificarse por sus compañeros.

3. La irrupción del videojuego y su vinculación a la industria cinematográfica

A día de hoy el videojuego ocupa un papel importantísimo en la transmisión de representaciones de realidades que son consideradas históricas, y en las que se sumergen millones de jugadores a lo largo del mundo. Uno de los escenarios históricos que ha tenido mayor éxito es precisamente el de la II GM. Sin embargo, antes de centrarnos en los videojuegos ambientados en ese período, debemos hacer una serie de consideraciones generales sobre el videojuego de historia.

3.1. El pasado representado en el videojuego

En un videojuego de historia tenemos una suma de imágenes y elementos ludonarrativos que representan el pasado. ¿Pero cómo es ese pasado? Es un pasado marcado por el objetivo sencillo de entretener y divertir, a la vez que activar una determinada sensación de familiaridad en el jugador. El contexto histórico acaba siendo supeditado a la imagen espectacular, al potencial de atracción y enganche de las masas,

a lo seguro por encima de lo experimental. En todo momento se busca de forma consciente el espectáculo y la evasión por medio de un uso estético del pasado³¹.

La búsqueda ante todo del éxito comercial condiciona por completo la mayor parte de estas obras. El videojuego de masas busca vender las máximas copias posibles en la máxima cantidad de lugares posibles del mundo, es por ello que la universalidad que condiciona al videojuego también juega en contra de la reproducción que hace de la historia. La homogeneización de la memoria sobre un determinado período está marcada en gran medida por lo universal de los videojuegos en la actualidad y junto a esta característica, debemos mencionar de nuevo la familiaridad. El espectador o jugador se siente cómodo ante lo que le resulta conocido y cercano, mientras que se muestra ajeno y distante ante lo que no le resulta apropiado dentro de su concepción de un período, lo que provoca en muchos estudios determinadas decisiones que desarrollaremos más en el apartado siguiente.

Centrándonos en las mecánicas, las formas de interacción que tanto caracterizan a los videojuegos, la preeminencia de unos géneros y tendencias sobre otros provoca que también la forma en la que se erige un contexto histórico cambie sobremanera. En la II GM tendremos el caso de los títulos de acción en primera persona como veremos. Pues bien, en estos las distintas formas de acabar con los enemigos y las mecánicas de disparo cobran una importancia capital que desplazan a todo lo demás. Hablando de los enemigos debemos remarcar otra característica que ya nos suena bastante, puesto que estos son simples dianas inertes despojadas de toda humanidad y que tan sólo son simples obstáculos que se interponen entre el jugador y un objetivo mayor. Tenemos un retrato de la otredad que está desposeído de cualquier tipo de profundidad o carga narrativa que pueda llevar a una reflexión que sirva no sólo para visualizar historia, sino para pensarla. Tampoco tenemos prácticamente ejemplos del reflejo o búsqueda de análisis sobre las consecuencias que la guerra puede tener en todo el conjunto de la

³¹ Venegas, A. (2020). *Pasado interactivo: memoria e historia en el videojuego* (1.ª ed.). Sans Soleil Ediciones, pág. 36

sociedad. Continuamente se llevan a cabo omisiones (que como habíamos dicho para el cine son tan importantes como lo que sí se muestra) que condicionan el retrato del suceso histórico que se busca representar. No interesa criticar o educar sobre un tiempo pretérito, sino que la pretensión es mucho más simple: rentabilidad, atracción y diversión³².

Vemos por tanto como hay elementos característicos de este tipo de videojuegos, que nos recuerdan al cine de la II GM, como puede ser la supeditación de la guerra a la imagen espectacular o la deshumanización del adversario. En esta relación falta por remarcar un elemento fundamental que enlaza de forma muy estrecha al videojuego de la II GM y las cintas del mismo período. Esto tiene que ver con que en los mundos virtuales que forjan los videojuegos nos encontramos con toda una serie de localizaciones, personajes, objetos, paisajes y otros elementos; que buscan activar una sensación de familiaridad con lo que se está viendo. Hay una representación del pasado condicionada por unos intereses particulares y no por el objetivo de transmitir una historia con pretensión de verdad³³.

El interés a la hora de representar el pasado está en que resulte verosímil y aceptable para el común de los jugadores, pero eso no significa que tenga un carácter verdaderamente histórico. Esto se debe a que, por medio de la interacción entre los distintos medios de masas como el cine y ahora los videojuegos, se ha ido forjando un tipo de memoria sobre lo que es considerado aceptable para un determinado período y lo que no. Como veremos en el siguiente apartado, la ya analizada *Salvar al Soldado Ryan* consolidará una serie de motivos que inciden directamente en cómo representa el videojuego la II GM. Estamos por tanto ante una memoria estética, entendida esta como una serie de imágenes y elementos que favorecen que la ambientación histórica de un

³² Venegas, A. (2022). *Pasado virtual: historia e imagen en el videojuego* (1.ª ed.). Sans Soleil Ediciones, pág. 50

³³ Venegas, A. (2020). *Pasado interactivo: memoria e historia en el videojuego*, pág. 46

videojuego sea considerada verosímil y que es fruto de la asimilación a otros productos culturales insertados en el mismo período³⁴.

3.2. El videojuego de la II GM

Si para el caso del cine de la II GM teníamos 1998 como momento clave por el estreno de *Salvar al Soldado Ryan*, para los videojuegos será el año siguiente el que marcará el inicio de la etapa de oro de este escenario. En 1999 saldría el videojuego *Medal of Honor*, y desde su lanzamiento hasta 2008 se publicarían un número mucho mayor de videojuegos ambientados en la II GM que tanto antes como después de esas fechas. En este período se huyó en gran medida del juego de estrategia y simulación que había predominado en los años 80 y 90, y se sustituyó por uno que se adaptaba mejor tanto a los avances técnicos como al gusto por lo espectacular y frenético. Es el caso del *first person shooter* (juego de disparos en primera persona), género que se convertiría en uno de los más exitosos en los años siguientes. Bajo este paraguas los videojuegos mantendrán una serie de características, muchas de las cuales heredadas del cine hollywoodiense, como la constante representación del Desembarco de Normandía como momento decisivo, protagonismo casi exclusivo de EE. UU., predominancia del frente europeo occidental, el soldado nazi como el principal enemigo, ocultación de diversas cuestiones como la resistencia europea... Desde luego resulta paradigmático que un suceso tan hegemónico (dentro del discurso triunfalista de Estados Unidos) como es el caso del Día D, aparezca representado en un sinfín de títulos como es el caso de: *Company of Heroes* (2006), *Battlefield: 1942* (2002), *Medal of Honor: Frontline* (2002), *Medal of Honor: Allied Assault* (2002), *Brothers In Arms: Road To Hill 30* (2005), *Call of Duty* (2003), *Call of Duty 2* (2005) o *Call of Duty: WWII* (2017)³⁵.

³⁴ Venegas, A. (2020). El videojuego como forma de memoria estética. *Pasado Y Memoria*, (20), 277–301, pág. 281

³⁵ Venegas, A. (2018). Entre el cine y el videojuego: ética y estética en las producciones sobre la II Guerra Mundial. *Colección Historia y Videojuegos*, 5, 87-105, pág. 98

Debemos detenernos en el caso de *Medal of Honor* (1999), pues este estaba producido por el mismo estudio detrás de *Salvar al Soldado Ryan*: DreamWorks. También en el propio videojuego intervino el propio Spielberg, influenciado tanto por los intereses de su hijo como por la intención de alcanzar una población más joven que la recomendada para su película (el filme había sido clasificada para mayores de 17 años). Partimos por tanto con una intencionalidad de alcanzar la máxima audiencia posible. Bajo este contexto el videojuego tratará de emular a la cinta hasta en cuestiones como los colores desaturados o la propia música lúgubre³⁶. *Medal of Honor* bebe de lo mismo que *Salvar al Soldado Ryan* ya había demostrado que funcionaba, readaptando el relato de la *Good War* y las ideas del autor Stephen E. Ambrose. El soldado ciudadano, que ya podíamos encontrar en el cine, coge forma en el videojuego. Mientras que en producciones anteriores muchas veces el jugador no era un personaje sino más bien una figura más difusa, como por ejemplo un piloto o comandante sin identidades; ahora goza de un trasfondo. En el caso de *Medal of Honor* el protagonista es un estudiante universitario que decide alistarse en el ejército y que llegan a demostrar unas grandes habilidades que le llevan a acabar en la OSS y a participar en importantes misiones en el frente europeo³⁷.

Los creadores del título llegaban a defender su juego como uno destinado a educar a los jugadores, sin embargo desde el primer momento vemos cuestiones como la omisión de los civiles, la ocultación de la sangre, la heroicidad de un protagonista que consigue hacer frente a todas las fuerzas nazis... El videojuego además, debido a su pertenencia al género de *first person shooter*, se elabora en torno a la mecánica de disparar como prácticamente la única forma de interacción. De esta forma el videojuego también colaboraba a esa percepción de la guerra como un simple intercambio de muertes de soldados, que ya habíamos mencionado en el medio del cine. Al mismo tiempo que todo esto, por supuesto sí que se busca una gran fidelidad en la

³⁶ Allison, T. (2010). The World War II video game, adaptation, and postmodern history. *Literature/Film Quarterly*, 38(3), 183-193, pág. 184

³⁷ Venegas, A. (2020). *Historia y videojuegos: la Segunda Guerra Mundial en la cultura y la sociedad digital contemporánea* [Tesis Doctoral]. Universidad de Murcia, pág. 230

representación de armas o vehículos. De forma similar a los filmes, se busca autenticidad por medio de lo material en lugar de la reflexión en torno a otras problemáticas. En cierta medida resultaba lógico, puesto que para muchos jugadores el grado de autenticidad se mide en esos elementos materiales, todos ellos partes importantes de la memoria estética del período. Vemos en consecuencia que el relato prevalecía inalterado y en consonancia con los intereses de la institución militar estadounidense. Si en *Salvar al Soldado Ryan*, lo podíamos certificar con los honores otorgados a su director y actor principal; en el caso de *Medal of Honor* lo sabemos por el propio nombre del título. Este fue aprobado tras el apoyo del presidente de la *Congressional Medal of Honor Society*, debido a los valores que el videojuego promocionaba³⁸.

Desde ese año 1999 se iría conformando por tanto un videojuego de la II GM dominado por una serie de denominadores comunes: el protagonismo ejercido por la figura del soldado ciudadano, la primacía del disparo como forma de interacción, la omisión de lo civil, la preeminencia del ejercicio militar, la deshumanización del adversario (nazis en la mayoría de casos), y la elusión de cuestiones como el Holocausto o incluso la simbología nacional socialista³⁹. Toda esta enumeración de elementos los encontraríamos de nuevo en un caso tan tardío como es *Call of Duty: WWII* (2017). Este es un ejemplo paradigmático de la preferencia dentro del videojuego por la imagen espectacular e inmediata, libre de contexto previo. Esto es así porque nada más comenzar, el jugador ya está accionando el gatillo de un rifle en la playa de Omaha. Mientras que en la emblemática *The Longest Day* (1962) se optaba por establecer una gran porción de metraje a desarrollar preparativos, personajes o motivaciones, antes del desembarco en sí; en *Call of Duty: WWII*, siguiendo la estela de *Salvar al Soldado Ryan* y

³⁸ Venegas, A. (2020). *Historia y videojuegos: la Segunda Guerra Mundial en la cultura y la sociedad digital contemporánea*, pág. 237

³⁹ Venegas, A. (2020). *Historia y videojuegos: la Segunda Guerra Mundial en la cultura y la sociedad digital contemporánea*, pág. 349

otros videojuegos de principios de siglo, se sumerge al jugador dentro de la refriega a los tres o cuatro minutos de iniciar el juego⁴⁰.

En el género que estamos tratando, la saga *Call of Duty* es la más exitosa tanto a nivel económico como de popularidad. Su primera entrega fue lanzada en 2003 y, pese a compartir muchos de los elementos citados anteriormente, no mantiene la presencia de esa única perspectiva estadounidense que sí que definirá a *Call of Duty: WWII* catorce años después. En esta primera entrega tendremos por tanto una perspectiva no sólo norteamericana, sino también británica y soviética. Incluso se lleva al jugador al momento de plantar la bandera soviética en el Reichstag. Esto debe ser matizado puesto que en todo momento se parte de la percepción de Estados Unidos. Además, en lo respectivo a la acción de izar la bandera soviética, debemos relacionar este acto con una representación motivada por la enorme popularización de la escena en el imaginario popular. Detrás de esta plasmación están por tanto motivos de activación de la memoria estética del conflicto. Esta motivación es importante, puesto que la relación con el cine está en todo momento muy presente. Se toman cintas como modelos también para las misiones soviéticas, como es el caso de *Enemigo a las Puertas* (2001). Los desarrolladores buscaban ofrecer experiencias lúdicas a partir de la base de distintos filmes. Esto se acentúa en posteriores entregas como *Call of Duty: Big Red One* (2005), en la cual se llega a contar con la participación de actores de la serie de televisión *Hermanos de Sangre*, así como también fragmentos de documentales sobre la II GM. No sólo se va intensificando esta tendencia, sino que también vemos una evolución del relato en una clara dirección. En *Call of Duty 2* (2005) pese a contar de nuevo con tres naciones jugables, estas cuentan con roles muy diferenciados. La Unión Soviética pasará a tener un rol meramente defensivo en Stalingrado y Moscú, a la vez que los británicos daban soporte y facilitaban la entrada del ejército estadounidense. Era este último el que protagonizaba la ofensiva y la invasión en el territorio alemán. En el mencionado *Call of Duty: Big Red One* ya no encontraríamos un protagonismo multinacional, sino que

⁴⁰ Venegas, A. (2020). *Historia y videojuegos: la Segunda Guerra Mundial en la cultura y la sociedad digital contemporánea*, pág. 264

se empezaría ya a adoptar el control exclusivo de personajes estadounidenses⁴¹. Esta sería la línea que se recuperaría con la citada entrega de la saga de 2017, con lo que vemos como se ha ido asentando el relato en el que EE. UU. es la nación que derrotó al nazismo.

El caso de *Call of Duty: WWII* no sólo es paradigmático por ese protagonismo absoluto del soldado estadounidense y su memoria estética heredada de *Salvar al Soldado Ryan*, sino que también su discurso está auspiciado por las instituciones del país, tal y como pasaba con *Medal of Honor* y otros ejemplos. De forma muy similar a lo que mencionábamos en el caso del cine, la cesión de licencias de armas o vehículos también está en el videojuego como una forma de asegurar el relato. El aparato militar norteamericano supervisa el desarrollo de este tipo de videojuegos que buscan contar con ese realismo asentado en el fetiche material. De esta forma no sólo se preserva una determinada memoria estética sino también la memoria oficial, aquella que se encuentra sostenida por las instituciones del Estado⁴².

Tras los anteriores párrafos cabe preguntarse si hay en el videojuego espacio para la ruptura, tanto con los cánones estéticos y discursivos como con la hegemonía de la perspectiva estadounidense. Centrándonos primero en esta última cuestión, debemos tener en cuenta la posición privilegiada, como productora y como mercado, de EE. UU. Como país generador de un enorme número de videojuegos es entendible que su forma de diseñar y concebir el videojuego acabe teniendo una gran influencia en todo el globo. Esto es un proceso que se retroalimenta a su vez de la gran potencia exportadora tanto de su cine, como de la cultura de masas en su conjunto. Es por ello que su visión y percepción de un suceso histórico como es la II GM, se va incrustando en las mentalidades de sociedades de todo el mundo.

⁴¹ Venegas, A. (2020). *Historia y videojuegos: la Segunda Guerra Mundial en la cultura y la sociedad digital contemporánea*, pág. 295

⁴² Venegas, A. (2020). El videojuego histórico como forma de memoria. *Revista De Historiografía (RevHisto)*, (34), 347-368, pág. 358

Si tenemos en cuenta, tal y como decíamos al inicio de este epígrafe, que el videojuego es una industria que busca lo seguro por encima de lo experimental (debido en gran parte a los altos costes de desarrollo de títulos de este medio) podemos comprender el singular fenómeno de que muchos estudios no estadounidenses adopten ese relato o visión para edificar la II GM de sus videojuegos. Esto sucede así en infinidad de obras como es el caso de *Company of Heroes* (2006). Este videojuego producido en Canadá representa de nuevo el enfrentamiento en Normandía y la liberación de Francia, y sin embargo no se permite controlar al ejército canadiense en ningún momento, sino tan sólo al estadounidense. Tenemos ejemplos británicos también, como *Sniper Elite* (2005), protagonizado por estadounidenses y en el que ni siquiera se puede ver a un soldado británico. Lo mismo sucede con *Battlefield 1942* (2002), desarrollado en Suecia; o *Steel Division: Normandy 44* (2017), procedente de Francia. En este último ejemplo hasta los propios responsables del juego defendieron su inclusión del escenario de Normandía como forma de reproducción de una parte famosa de la guerra para alcanzar más popularidad⁴³. Vemos por tanto una cierta diferencia con respecto al cine. Mientras que en el primer epígrafe habíamos visto que cada país, al vivir la guerra de una determinada manera, desarrollaban unos intereses o narrativas cinematográficas muy dispares. Esto no sucede así en el videojuego, lo que da lugar a un fenómeno de homogeneización y universalización de la memoria y relato estadounidense, el cual desplaza lo autóctono y se extiende a regiones que sufrieron la guerra de una forma totalmente distinta.

Finalmente, respecto a la cuestión de la ruptura del canon estético y discursivo podemos tratar dos realidades distintas dentro del mundo del videojuego. En las producciones de alto presupuesto ya habíamos mencionado esa búsqueda de lo ya conocido y familiar como forma de asegurar un determinado éxito comercial. Sin embargo, en los últimos años tenemos un caso singular que despertó una polémica muy sonada en la red. Este fue *Battlefield V* (2018), la vuelta de la saga a la II GM, y el cual

⁴³ Venegas, A. (2020). *Historia y videojuegos: la Segunda Guerra Mundial en la cultura y la sociedad digital contemporánea*, pág. 210

contó con una campaña promocional marcada por el protagonismo femenino tanto en su primer tráiler como en la carátula. Miles de usuarios salieron a la palestra alegando la falta de rigor histórico, mientras que al mismo tiempo se mantenían la gran mayoría de problemáticas ya mencionadas a la hora de representar este período. Esto chocó enormemente porque suponía una ruptura parcial de la memoria estética que se tenía de la II GM, un conflicto que tanto el cine como los videojuegos habían representado siempre con un incontestable protagonismo masculino. Nada importaban otras transgresiones históricas, *Battlefield V* había roto la tradición icónica de todo un género desde su origen⁴⁴.

A la hora de la verdad poco importa esta anécdota en el campo del videojuego de masas, pues este se mantuvo casi inalterado en fondo y forma. Debemos acudir a la escena independiente para encontrarnos con cambios verdaderamente profundos. A pesar de ello, por desgracia la II GM es un período apenas cultivado por el videojuego indie (denominación usada habitualmente para referirse al juego independiente). Pese a salirse ligeramente de nuestra horquilla temporal, destacaremos un caso único y particular en casi todo lo que ofrece. *Through the Darkest of Times* (2020) es un título alemán que rehúye de todo lo analizado en este apartado. Presenta una reflexión sobre el propio pasado alemán, característica ya extraordinaria, sumergiéndose de lleno al jugador en un país marcado por el ascenso del nazismo. Por medio del control de un grupo de opositores, no evita mostrar la simpatía de los alemanes por la nueva ideología en alza e incluso muestra las persecuciones tanto étnicas como políticas⁴⁵. Es una ruptura enorme con todo lo demás, demuestra que el videojuego puede buscar activamente la reflexión en el jugador y no reduce el período histórico a una estética emblemática destinada al divertimento.

⁴⁴ Venegas, A. (2020). El videojuego como forma de memoria estética, pág. 280

⁴⁵ Venegas, A. (2020). *Historia y videojuegos: la Segunda Guerra Mundial en la cultura y la sociedad digital contemporánea*, pág. 469

Conclusiones

Tras lo expuesto en este trabajo hemos dejado patentes numerosos elementos que determinan y condicionan la forma que adquiere la Segunda Guerra Mundial representada en las imágenes de la gran pantalla y de los mundos virtuales. Para dar comienzo a unas conclusiones que resuelvan las preguntas que nos hacíamos al principio, debemos remarcar la hegemonía estadounidense tanto en el mercado del videojuego como en la industria cinematográfica. Sin embargo, este factor incide de distinta manera en uno y otro medio. Pese a que Hollywood ocupa una posición dominante, son muchos los países que han sacado adelante películas que ofrecen otras visiones y relatos sobre la II GM. Eso no significa que estas cintas siempre ofrezcan una representación más matizada y compleja o que necesariamente gocen de un gran éxito, pero ayudan a evitar un proceso de homogeneización de la memoria al que sí contribuye el videojuego. Este mercado está totalmente condicionado por una universalización del relato estadounidense, fenómeno que beneficia la imposición en el conjunto social de una percepción de una guerra que comenzó en 1944 y que se dio principalmente en el frente europeo occidental o en menor medida en el Pacífico. Los primeros años de la guerra, las vivencias de ocupación y resistencia europeas, la extrema violencia y crudeza de lo vivido en el frente oriental, etc., son todo episodios que son ignorados por la mayor parte de obras videolúdicas. Esta lógica de sobrerrepresentación e infrarrepresentación responde al contexto de la cultura de masas contemporánea. Esta incentiva la reificación del pasado y es por ello que este se acaba asimilando al mercado que ocupa la posición privilegiada. El potencial de producción y de consumo del mercado estadounidense hace que el videojuego se pliegue a sus tradiciones e intereses.

Precisamente la manera tradicional norteamericana de representar la II GM, es aquella que definíamos como *Good War*. Una narrativa que se acabará uniendo al culto a la imagen espectacular y a una estética cruda y auténtica. Esos elementos confluyen en *Salvar al Soldado Ryan*. Sin embargo hay toda una evolución para llegar desde los años 40 hasta ahí. La dulcificación de la guerra y la omisión de su violencia se va

desplazando, de la misma forma que el espectáculo va adquiriendo importancia. Aún con todo, el motivo de la Guerra Buena no se abandona y prevalece aún tras los años más críticos debido a los sucesos de Vietnam. En estos años la II GM simplemente es desplazada como escenario de interés para el cine, por lo tanto vemos que las visiones más críticas y antibelicistas no permean en nuestro campo de estudio. EE. UU. se muestra en todo momento como la heroica Nación, cuyo benevolente y disciplinado ejército lucha por sus manidos ideales de libertad y democracia. Pero este tipo de valores positivos los encontramos también incluso en películas alemanas en las que los soldados regulares son tratados de héroes y auténticos patriotas que lucharon por defender su hogar pese a estar dirigidos por pérfidos gobernantes. En EE. UU. será en los años 90 cuando vuelva ese relato de la Guerra Buena, motivado por el contexto internacional del momento. De la misma manera que se entrelazó con la Guerra Fría, la narrativa de la II GM fue reaprovechada en un momento marcado por las intervenciones militares estadounidenses fuera de sus fronteras.

El cine hollywoodiense mantuvo a lo largo del tiempo los mantras tanto de la Guerra Buena, como las nociones del soldado ciudadano. No obstante encontramos cambios en la estética de la violencia y la ligereza e instantaneidad de las imágenes. Veíamos como la película de Spielberg combinaba esos elementos. En el videojuego no percibimos apenas cambios destacables fuera del aspecto técnico. Este medio representa una II GM que bebe directamente del cine a la hora de crear la identidad de su mundo virtual. La memoria estética conformada por *Salvar al Soldado Ryan*, otras películas anteriores, así como los propios videojuegos que se van sucediendo; condiciona desde las batallas hasta el período de la guerra a recrear. El desembarco de Normandía se había erigido como ese momento definitorio y esencial en la cultura estadounidense, y así fue también para el videojuego. Esto provoca una situación problemática en diversos sentidos. Esto se debe al problema de la percepción de la Historia y las diferencias entre unos títulos y otros. La mayor o menor proximidad al fotorrealismo es la distinción más palpable que podemos hacer a simple vista entre un *first person shooter* de la II GM y otro. La cultura de masas contemporánea fomenta la

reproducción de obras bajo unos cánones muy determinados y que sólo cuentan con diferencias marginales entre ellas. Esto afecta a los dos medios que estamos analizando. En el trabajo mencionábamos que el público se siente cómodo ante lo que le resulta familiar y rechaza lo que no, independientemente de su carácter más o menos histórico o próximo a la realidad. En el cine y de forma más acentuada en el videojuego, la representación de la II GM (y otras etapas o sucesos) no se valora en relación a la Historia tal y como la entendemos los historiadores, sino con respecto a una historia mediática. Esta es aquella que conforma la memoria estética en base a la repetición y reiteración de toda una serie de elementos, como puede ser el caso de Normandía o el protagonismo masculino (ante la falta de este último habíamos visto el caso de la acusación de falta de historicidad). En el videojuego y en el cine se juzga el pasado en función de criterios superficiales y relacionados muchas veces con una especie de fetichismo por lo material que olvida cuestiones como que la mayor parte de víctimas de la guerra fueron civiles, que el conflicto bélico es más que el intercambio de disparos, que la contienda comenzó antes de 1944...

Aunque en el cine veamos cambios en la forma de mostrar la experiencia de combate, el relato y los ideales que se defienden permanecen en gran medida inalterados. En el videojuego vemos grandes avances técnicos que lo aproximan al fotorrealismo, pero pese a ello el mundo virtual sigue quedando relegado a una galería de tiros por la que hay que abrirse paso con el disparo como la forma de interacción predominante. En ambos medios lo espectacular coge protagonismo en una guerra en la que se omiten partes esenciales de la misma, a la vez que se magnifican otras. Estas dos formas de expresión cultural contribuyen a la conformación de una memoria mediática de la guerra, una que promueve la homogeneización memorística de lo que entendemos como II GM y crea una concepción del pasado ajena a los propios historiadores.

Bibliografía

Aizpuru, M. (2007). *Adiós muchachos* o la aventura de los judíos en la Francia de Vichy. En *La Historia a través del cine: Las dos guerras mundiales* (pp. 197-224). Universidad del País Vasco

Allison, T. (2010). The World War II video game, adaptation, and postmodern history. *Literature/Film Quarterly*, 38(3), 183-193

Auster, A. (2002). Saving Private Ryan and American Triumphalism. *Journal of Popular Film and Television*, 30(2), 98-104.

Boggs, C., & Pollard, T. (2016). *The Hollywood War Machine: U.S. Militarism and Popular Culture* (2.^a ed.). Routledge.

Casaregola, V. (2009). *Theaters of War: America's Perceptions of World War II* (1.^a ed.). Palgrave Macmillan.

Nicolás, M. (2009). La Alemania que ganó la guerra. Ich war neunzehn, una visión de la derrota del Tercer Reich en el cine de la RDA. En *La derrota del III Reich a través del cine*. (pp. 219-250). Editorial Club Universitario.

Núñez, X. M. (2007) *Die Brücke* (El Puente), 1945 y la difícil memoria de la Alemania de posguerra. En *La Historia a través del cine: Las dos guerras mundiales* (pp. 109-128). Universidad del País Vasco

Paris, M. (2007). *Repicturing the Second World War: Representations in Film and Television* (1.^a ed.). Palgrave MacMillan.

Ramsay, D. (2015). *American Media and the Memory of World War II* (1.^a ed.). Routledge.

Suid, L. H. (2002). *Guts and Glory: The Making of the American Military Image in Film*. University Press of Kentucky.

Venegas, A. (2020). El videojuego como forma de memoria estética. *Pasado Y Memoria*, (20), 277–301

Venegas, A. (2020). El videojuego histórico como forma de memoria. *Revista De Historiografía (RevHisto)*, (34), 347-368

Venegas, A. (2018). Entre el cine y el videojuego: ética y estética en las producciones sobre la II Guerra Mundial. *Colección Historia y Videojuegos*, 5, 87-105.

Venegas, A. (2020). *Historia y videojuegos: la Segunda Guerra Mundial en la cultura y la sociedad digital contemporánea* [Tesis Doctoral]. Universidad de Murcia.

Venegas, A. (2020). *Pasado interactivo: memoria e historia en el videojuego* (1.^a ed.). Sans Soleil Ediciones.

Venegas, A. (2022). *Pasado virtual: historia e imagen en el videojuego* (1.^a ed.). Sans Soleil Ediciones

Relación de películas y videojuegos referenciados

Wake Island (1942), John Farrow, Paramount Pictures, Estados Unidos

Pride of the Marines (1945), Delmer Daves, Warner Bros, Estados Unidos

Story of G.I. Joe (1945), William A. Wellman, United Artists, Estados Unidos

Lifeboat (1944), Alfred Hitchcock, 20th Century Fox, Estados Unidos

Sands of Iwo Jima (1949), Allan Dwan, Republic Pictures, Estados Unidos

The Sixth of June (1956), Henry Koster, 20th Century Fox, Estados Unidos

The Longest Day (1962), Ken Annakin, Andrew Marton, Bernhard Wicki, 20th Century Fox, Estados Unidos

The Dirty Dozen (1967), Robert Aldrich, Metro-Goldwyn-Mayer, Estados Unidos

The Best Years of Our Lives (1946), William Wyler, Samuel Goldwyn Company, Estados Unidos

From Here to Eternity (1953), Fred Zinnermann, Columbia Pictures, Estados Unidos

Caine Mutiny (1954), Edward Dmytryck, Columbia Pictures, Estados Unidos

The Bridge at Remagen (1969), John Guillermain, Wolper Pictures, Estados Unidos

Catch-22 (1970), Mike Nichols, Paramount Pictures, Estados Unidos

The Green Berets (1968), John Wayne, Ray Kellogg, Warner Bros, Estados Unidos

Pearl Harbor (2001), Michael Bay, Touchstone Pictures, Estados Unidos

Salvar al Soldado Ryan (1998), Steven Spielberg, DreamWorks SKG, Estados Unidos

Millions Like Us (1943), Sidney Gilliat, Frank Launder, Gainsborough Pictures, Reino Unido,

The Way Ahead (1944), Carol Reed, Two Cities Films, Reino Unido

The Colditz Story (1954), Guy Hamilton, Ivan Foxwell, Reino Unido

Reach for the Sky (1956), Lewis Gilbert, Angel Productions, Reino Unido

La bataille du rail (1946), René Clément, Coopérative Générale du Cinéma Français, Francia

Le père tranquille (1946), René Clément, B.C.M., Francia

Nuit et brouillard (1956), Alain Resnais, Cocinor, Francia

Le chagrin et la pitié (1969), Marcel Ophüls, Télévision Rencontre, Francia

La ligne de démarcation (1965), Claude Chabrol, Rome Paris Films, Francia

Lacombe Lucien (1974), Louis Malle, Nouvelles Éditions de Films, Francia

Papy fait de la Résistance (1984), Jean-Marie Poiré, Les Films Christian Fechner, Francia

Ich war neunzehn (1969), Konrad Wolf, Deutsche Film (DEFA), RDA

El médico de Stalingrado (1957), Géza von Radványi, Divina-Film, RFA

Heimat (1984), Edgar Reitz, Westdeutscher Rundfunk (WDR), RFA

Stalingrad (1993), Joseph Vilsmaier, Royal Films, Alemania

A Walk in the Sun (1945), Lewis Milestone, Estados Unidos

Patton (1970), Franklin J. Schaffner, 20th Century Fox, Estados Unidos

Letters from Iwo Jima (2002), Clint Eastwood, Warner Bros, Estados Unidos

Flags of Our Fathers (2004), Clint Eastwood, DreamWorks SKG, Estados Unidos

Company of Heroes (2006), Reliq Entertainment, THQ, Canada

Battlefield: 1942 (2002), DICE, Electronic Arts, Suecia

Medal of Honor: Frontline (2002), EA Los Angeles, Electronic Arts, Estados Unidos

Medal of Honor: Allied Assault (2002), 2015 Inc, Electronic Arts, Estados Unidos

Brothers In Arms: Road To Hill 30 (2005), Gearbox Software, Ubisoft, Estados Unidos

Call of Duty (2003), Infinity Ward, Activision, Estados Unidos

Call of Duty 2 (2005), Infinity Ward, Activision, Estados Unidos

Call of Duty: WWII (2017), Sledgehammer Games, Activision, Estados Unidos

Medal of Honor (1999), DreamWorks Interactive, Electronic Arts, Estados Unidos

Enemigo a las Puertas (2001), Jean-Jacques Annaud, Repérage, Reino Unido

Call of Duty: Big Red One (2005), Treyarch, Activision, Estados Unidos

Sniper Elite (2005), Rebellion Developments, Namco Hometek, Reino Unido

Steel Division: Normandy 44 (2017), Eugen Systems, Paradox Interactive, Francia

Battlefield V (2018), DICE, Electronic Arts, Suecia

Through the Darkest of Times (2020), Paintbucket Games, HandyGames, Alemania